

ASTORIA

LA FERROVIA DEGLI ANIMALI

L'età dell'oro nelle
terre di Astoria



UN GIOCO DI GLENN DROVER

©2018

Benvenuti ad

ASTORIA

Astoria è una terra in forte espansione produttiva! Nuove città, fabbriche e ferrovie nascono su tutto il territorio. Alcuni intrepidi uomini d'affari stanno cercando di cavalcare l'onda per arricchirsi. Hanno iniziato con la produzione di beni primari: grano per soddisfare le richieste delle crescenti città, legno e ferro per costruirle, carbone per alimentare i treni e le fabbriche, e prodotti industriali e di lusso per colmare le insaziabili richieste degli animali di Astoria; consci del fatto che il mercato delle risorse più richieste può generare una piccola fortuna che, a sua volta, può essere reinvestita in nuovi business, trasformandola in una grande fortuna. Non ci sono limiti nell'era dell'Oro di Astoria!

PANORAMICA DI GIOCO

In *Astoria - La Ferrovia degli Animali*, i giocatori cercano di produrre le risorse più richieste all'interno di un mercato in costante cambiamento. Queste risorse saranno utilizzate per costruire delle città, o saranno vendute al miglior prezzo possibile per assicurarsi un buon profitto. I profitti generati potranno essere utilizzati per vincere le aste delle società ferroviarie, o per comprare edifici che daranno ai giocatori dei bonus o dei potenziamenti per la produzione. Possedere le città e le ferrovie migliori sarà determinante per la vittoria finale.

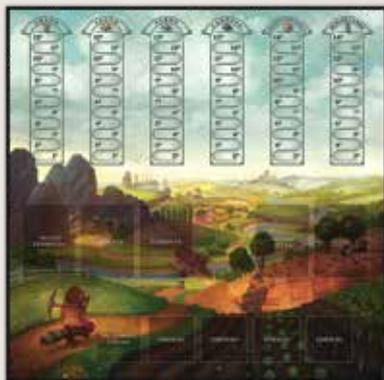
Ci può essere un solo "capobranco" ad Astoria. Sarai tu?

CONTENUTI

Plancia di Gioco

La parte superiore della plancia rappresenta il Mercato delle Risorse e mostra il prezzo variabile di ognuna delle sei Risorse disponibili sul mercato di Astoria.

La parte inferiore della plancia mostra gli spazi su cui posizionare le Tessere Edificio, le Carte Ferrovia e il Mazzo Città.



6 set di Segnalini Risorsa (25 per tipo)



Segnalino Primo Giocatore



Soldi (Nei tagli: 1, 5, 10, 20, 100)



Carte / Tessere

- A** 7 Tessere Edificio
Risorsa Bonus
- B** 20 Tessere
Edificio Avanzate
- C** 24 Carte Ferrovia
- D** 16 Carte Città
- E** 54 Carte Prezzo
& Produzione



PREPARAZIONE

Mazzo Prezzo & Produzione

- A** Mescolate il mazzo *Prezzo & Produzione* e distribuite tre carte ad ogni giocatore.
- B** Con le carte rimanenti formate il mazzo di pesca e piazzatelo vicino alla Plancia di Gioco.

Prezzi di Partenza

- C** Piazzate un Segnalino Risorsa sul prezzo più basso del rispettivo mercato: 1\$ per Grano e Legno, 2\$ per Ferro e Carbone e 3\$ per Prodotti Industriali e Beni di Lusso.

Segnalini Risorsa

- D** Piazzate i restanti Segnali Risorsa vicino alla Plancia di Gioco per formare la riserva.

Soldi

- E** Date ad ogni giocatore 10\$ come importo di partenza.
- F** Piazzate i Soldi avanzati vicino alla Plancia per formare la Banca.

Formate il Mazzo Ferrovia rimuovendo un determinato numero di carte in base al numero di giocatori:

2 Giocatori: Rimuovete le Ferrovie “*Grandi Puzzole*”, “*Volpi Astute*” e “*Ricchi Procioni*”.

3 Giocatori: Rimuovete le Ferrovie “*Grandi Puzzole*” e “*Ricchi Procioni*”.

4 Giocatori: Rimuovete le Ferrovie “*Grandi Puzzole*”.

5 Giocatori: Non rimuovete nulla.

- G** Mescolate le restanti Carte Ferrovia per formare il Mazzo Ferrovia.

- H** Girate le prime due carte del Mazzo Ferrovia e piazzatele sui relativi spazi della Plancia di Gioco. Queste carte sono disponibili per iniziare un’asta.





F



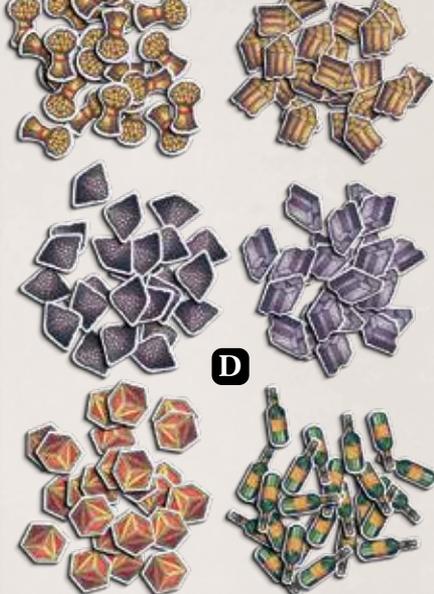
C



H

I

A



D



B



L

1 Formate il Mazzo Città impilando le carte in base al loro valore in punti vittoria: le quattro carte da 2PV in cima al mazzo (in qualsiasi ordine), successivamente le 4 carte da 3PV, e così via. Una volta formato il mazzo, posizionatelo sul relativo spazio della Plancia di Gioco e girate a faccia in su la prima carta disponibile sul relativo spazio della Plancia.

2 Giocatori: Rimuovete una carta città per ogni valore di Punti Vittoria (una da 2PV, una da 3PV, una da 4PV e una da 5PV).

Formate l'offerta iniziale delle Tessere Edificio.

J Mescolate le 6 Tessere Edificio Risorsa Bonus (*Tessere Doppia Faccia +1/+2, con una delle sei risorse*) con il lato +1 a faccia in su. Casualmente pescate e piazzate quattro di queste tessere sugli spazi *Edificio* della Plancia. Saranno disponibili per l'acquisto all'inizio della partita.

Rimettete nella scatola le restanti due Tessere Edificio Risorsa Bonus.

K Mescolate le restanti Tessere Edificio (*le Tessere Edificio Avanzate*) e piazzatele a faccia in giù a formare un'unica pila. Questa pila servirà per riempire lo spazio vuoto ogni qualvolta verrà comprato un edificio, in questo modo ci saranno sempre 4 edifici disponibili per l'acquisto.

Regola Opzionale: Pescate tante Tessere Edificio Risorsa Bonus pari al numero di giocatori; piazzatele negli spazi Edificio sulla Plancia di gioco e rimuovete dal gioco quelle avanzate (es: se ci sono 5 giocatori, pescate 5 Tessere Bonus, piazzate 4 tessere negli spazi Edificio e rimuovete dal gioco la tessera rimasta. Se ci sono 3 giocatori, pescate 3 Tessere Edificio Bonus, piazzate 3 tessere negli spazi Edificio disponibili, infine riempite gli spazi restanti con le Tessere Edificio Avanzate pescate dalla pila Tessere Edificio Avanzate).

Primo Giocatore

L Selezionate casualmente il primo giocatore e piazzate il Segnalino Primo Giocatore davanti ad esso. Il primo giocatore riceve gratuitamente un segnalino risorsa a sua scelta. Il secondo giocatore (il giocatore alla sinistra del primo giocatore) riceve due risorse gratuite a sua scelta e così via per ogni giocatore intorno al tavolo. Le risorse scelte all'inizio della partita devono essere differenti l'una dall'altra (nessun giocatore può ricevere due risorse dello stesso tipo).

TURNO DI GIOCO

Iniziando dal Primo Giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore svolge UNA azione tra quelle elencate qui sotto fino al completamento del round.

Azioni

Nel proprio turno, i giocatori possono svolgere una di queste cinque azioni:



1 Produzione

Giocate una delle carte Prezzo & Produzione dalla vostra mano. Prendete dalla riserva tre (3) segnali risorsa raffigurati nell'area Produzione della carta e piazzateli davanti a voi. Questo significa che su alcune carte non potrete prendere tutte le risorse raffigurate: dovrete scegliere le tre che preferite. Questo limite di presa può essere aumentato se possedete l'edificio **Bottega dell'Artigiano** (4) o **Industria** (5).

Dopo aver prodotto, incrementate i Prezzi del Mercato delle Risorse. Ogni icona presente sulla carta nell'area Prezzo fa aumentare di 1\$ il prezzo della relativa Risorsa.

Una volta raccolti i vostri segnalini risorsa e, dopo aver aumentato i Prezzi del Mercato, piazzate la carta giocata a faccia in su nella pila degli scarti vicino al mazzo di pesca Prezzo & Produzione. Infine, pescate una nuova carta dal mazzo Prezzo & Produzione per tornare al vostro limite di carte in mano.

I giocatori possono avere nella propria mano un massimo di 3 carte Prezzo & Produzione, a meno che non posseggano l'edificio **Contrabbandiere** (limite di 4) o quello **Mercato Nero** (limite di 5). **NOTA: I giocatori non possono utilizzare il potere dell'edificio Contrabbandiere o Mercato Nero per raccogliere più risorse di quelle presenti sulle carte.**

ESEMPIO

Giacomo gioca una carta con raffigurato Legno, Legno, Carbone, Ferro e Prodotti Industriali nell'area di produzione, Beni di Lusso e Prodotti Industriali nell'area Prezzo. Non possiede ancora nessun edificio, quindi Giacomo è costretto a scegliere solamente 3 delle 5 risorse che la carta produce. **A** Sceglie 2 Legno e 1 Prodotti Industriali, prendendo i relativi segnalini dalla riserva. **B** Successivamente aumenta il prezzo dei Beni di Lusso e dei Prodotti Industriali di 1\$ ciascuno.



Edifici Risorsa Bonus **B** ed Edifici di Produzione **P**

Gli Edifici Risorsa Bonus offrono un bonus di produzione (+1 o +2) e sono contraddistinti dal simbolo **B** (Bonus di Produzione). In aggiunta ai segnalini che normalmente dovrebbe ricevere dalla carta, quando un giocatore usa l'azione di Produzione, ottiene il/i segnalino/i risorsa extra presente/i sull'Edificio. Tuttavia, in qualsiasi azione di Produzione è possibile ottenere benefici solamente da un singolo edificio **B**.

NOTA: Se un giocatore possiede più di un Edificio **B**, deve scegliere quale utilizzare.

ESEMPIO

Andrea possiede gli Edifici +1 Grano (Campo di Grano) e +1 Carbone (Deposito di Carbone). Sceglie l'azione di Produzione e gioca la carta Prezzo & Produzione che gli garantisce 1 Legno, 1 Beni di Lusso e 1 Carbone. Prende inoltre un Carbone aggiuntivo o un Grano aggiuntivo (non entrambi).

NOTA: Il Bonus di Produzione delle risorse è sempre in aggiunta al normale limite di produzione del giocatore.

ESEMPIO

Andrea ha iniziato la partita con una produzione massima di 3, ma al momento possiede l'edificio Fabbrica di Mattoni, quindi il suo valore massimo di Produzione è di 4 risorse presenti sulla carta Prezzo & Produzione. Possiede inoltre l'Edificio +1 Grano (Campo di Grano). Gioca una carta Prezzo & Produzione che mostra 2 Grani, 1 Prodotti Industriali e 1 Ferro. Prende tutte e quattro le risorse e 1 Carbone aggiuntivo grazie al Bonus dell'Edificio.

Le Tessere Edificio di Produzione (**Industria** e **Bottega dell'Artigiano**, contraddistinte da **P**) sono simili agli edifici Risorsa Bonus: durante l'azione di produzione, un giocatore può guadagnare il beneficio di un singolo edificio di produzione.

ESEMPIO

Se Andrea possiede sia l'Industria CHE la Bottega dell'Artigiano, durante l'azione di produzione, potrà ottenere il beneficio da uno solo di questi due edifici.

LIMITE DI MAGAZZINO: Ogni giocatore può raccogliere al massimo 10 Segnalini Risorsa. Se attraverso un'azione di Produzione il giocatore porta il numero di risorse in suo possesso oltre le dieci, deve IMMEDIATAMENTE scartare il numero di risorse necessarie (a sua scelta) per tornare a 10.

Questo limite è aumentato di 1 per ogni Tessera Edificio che il giocatore possiede. Il **Magazzino** aumenta il limite di magazzino di 4 (3 per il suo potere speciale, +1 per il suo normale bonus).

ESEMPIO

Daniele possiede tre Tessere Edificio che gli permettono di raccogliere fino a 13 segnalini risorsa. Se una delle sue Tessere Edificio fosse il Magazzino, questa gli permetterebbe di raccogliere fino a 16 segnalini risorsa.

2 Vendere una Risorsa

Un giocatore può vendere un qualsiasi numero di Risorse DELLO STESSO TIPO (da 1 a tutte). I Segnalini Risorsa venduti vengono riposti nella riserva e il giocatore viene pagato dalla Banca per ogni Segnalino Risorsa venduto, in base all'attuale valore della risorsa sul Mercato. Successivamente, il valore di quella risorsa sarà diminuito di un numero di spazi pari alla quantità di risorse vendute.

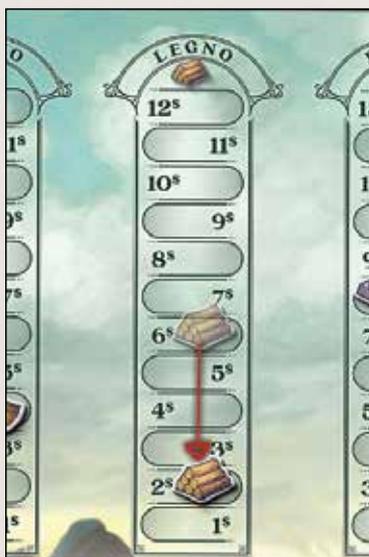
ESEMPIO

Il giocatore vende 4 Segnalini Risorsa Legno. Il valore attuale del Legno sul Mercato è di 6\$. Il giocatore guadagna $4 \times 6\$ = 24\$$ dalla banca.

Le risorse vendute vengono riposte nella riserva.

Dopo la vendita, il valore della risorsa venduta viene ridotto di un numero di spazi pari alla quantità di risorse vendute.

Il Legno vale 6\$ e le risorse vendute sono 4. Il nuovo valore del Legno su Mercato è di 2\$.



3 Indire un'Asta Ferroviaria (Scegliere una Carta Ferrovia)

Scegliete una delle due Carte Ferrovia disponibili e indite un'Asta per quella Carta Ferrovia. Il valore di offerta minimo è quello stampato sulla Carta. Partendo dal giocatore che ha indetto l'Asta, ogni giocatore può fare un'offerta (in senso orario) o passare. Una volta che un giocatore ha scelto di passare, non può fare una nuova offerta. Il giocatore che vince l'Asta paga l'offerta alla Banca e riceve la Carta Ferrovia, successivamente la posiziona di fronte a sé, per dimostrare che è diventata di sua proprietà.

Lo spazio vuoto sulla Plancia di Gioco viene riempito con una nuova carta presa dal Mazzo. Ci devono sempre essere due carte disponibili nell'Offerta (*a meno che il mazzo sia esaurito!*).

Se il giocatore che ha indetto l'Asta non è colui che l'ha vinta, questi può svolgere una nuova azione, compresa quella di indire una nuova asta. Se il giocatore che ha indetto l'Asta è colui che l'ha vinta, il suo turno è terminato.

NOTA: Nessun giocatore può fare un'offerta che superi la quantità di denaro che possiede.

Variante per Due Giocatori: Nelle partite a due giocatori, il giocatore che ha indetto l'asta può fare una singola offerta. L'altro giocatore può solamente superare l'offerta o passare.

4 Comprare una Tessera Edificio

Il giocatore seleziona una delle quattro Tessere Edificio disponibili sulla plancia e ne paga il relativo costo mostrato sulla Tessera, successivamente la posiziona di fronte a sé, per dimostrare che è di sua proprietà. Il giocatore guadagna i benefici della Tessera Edificio fino alla fine della partita.

Una nuova Tessera Edificio viene pescata dalla pila di Tessere Edificio e posizionata nello spazio offerta rimasto vuoto. Ci devono sempre essere 4 Edifici disponibili all'acquisto (*a meno che la pila non sia esaurita!*).

Le sei Tessere Edificio Risorsa Bonus, così come la Tessera Edificio Avanzato **Officina Meccanica/Mulino ad Acqua**, hanno un doppio lato. Quando vengono comprate, la faccia con il lato +1 è quella attiva. Successivamente, pagando il costo del lato +2, il giocatore può utilizzare un'azione Comprare una Tessera Edificio per girare la tessera e attivare il bonus con il lato +2.

5 Comprare una Città (con i segnalini risorsa)

Il giocatore può comprare una Carta Città disponibile sulla plancia in uno dei seguenti modi: pagando il costo di risorse specifiche mostrate sulla parte in basso a sinistra della carta, oppure, pagando il numero esatto di “Risorse Qualsiasi” mostrate sulla parte in basso a destra della carta (la parola “ogni” scritta sulle carte Città, significa qualsiasi tipo di risorsa). I segnalini risorsa utilizzati per pagare la Carta vengono riposti nella riserva vicino alla Plancia di Gioco. La carta acquistata viene posizionata davanti al giocatore; quindi una nuova carta viene pescata dal Mazzo Città e posizionata nello spazio città rimasto vuoto, così che ci sia sempre una Carta Città disponibile all’acquisto (*a meno che il mazzo non sia esaurito!*).

NOTA: Quando utilizzate l’opzione “Risorse Qualsiasi” per comprare la Carta Città, le risorse utilizzate per comprare la carta possono essere di qualsiasi tipo.

FINE PARTITA

La partita continua fino a quando:

- Viene acquistata l’ultima Carta Città
- Oppure viene indetta l’ultima Asta per una Carta Ferrovia

Quando una di queste due condizioni viene soddisfatta, terminate il round in corso, in modo che tutti i giocatori abbiano giocato lo stesso numero di turni. (Nota: L’ultimo giocatore, in ogni partita, è sempre quello alla destra del Primo Giocatore). Quindi la partita ha termine.

PARTITA PIÙ LUNGA

Per una partita più lunga e con maggior sviluppo, giocate fino a quando DUE tra le seguenti carte/tessere sono esaurite: Carte Ferrovia, Carte Città, Tessere Edificio.

INFORMAZIONE

Durante la partita, tutte le Carte e le Tessere Edificio possedute dai giocatori devono essere sempre visibili agli altri giocatori (informazione pubblica). La quantità di denaro di ogni singolo giocatore, al contrario, può rimanere segreta.

Punteggio

Ogni giocatore somma i PV (Punti Vittoria) presenti sulle:

- Sue Carte Città
- Sue Carte Ferrovia



NOTA: Più carte Ferrovia dello stesso tipo si posseggono, maggiori sono i punti vittoria che si guadagnano. Così come mostrato sulle Carte Ferrovia.

ESEMPIO: Possedere una Carta Ferrovia del Segugio fa guadagnare 4 PV, possedere due carte Ferrovia del Segugio fa guadagnare 9 PV.

Questo è il valore totale dei punti raccolti e non per ognuna delle carte.

- Ogni edificio posseduto da un giocatore vale 1 PV
 - Ogni coppia Città + Ferrovia posseduta dal giocatore fa guadagnare 2PV
- ESEMPIO: UN GIOCATORE POSSIEDE 3 FERROVIE E 6 CITTÀ. PUÒ FORMARE 3 COPPIE E QUINDI GUADAGNARE 6 PV.**

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria alla fine del gioco è il vincitore. Nel caso di un pareggio, colui che possiede il maggior quantitativo di denaro è il vincitore.

Regole Opzionali

Vittoria Improvvisa:

Se, in qualsiasi momento della partita, un giocatore possiede 1.000\$, può dichiarare immediatamente il termine della partita e proclamarsi vincitore!

Prima Partita (Partita Semplificata) a La Ferrovia Degli Animali:

Se al tavolo ci sono giocatori giovani o novizi di questo genere di giochi, rimuovete gli "Edifici Avanzati" dal gioco. Questo renderà il gioco più semplice e facile da apprendere e giocare.

CREDITI

Un gioco di: Glenn Drover

Grafica e impaginazione: Jacoby O'Connor

Illustrazioni: Annie Stegg Gerard

Direzione Artistica &

Sviluppo: Glenn Drover

Un ringraziamento speciale a Dan Vujovic

Playtesters: Jack Provenzale, Dan Vujovic,

Ethan Drover, Jacoby O'Connor, Chris Wood,

Sean Brown, Simon Mounsey, Brian Cable,

Paul Koenig,

David Rutter, John Brust, Keith Blume, Don

Beyer, Christine Drover,

Sam Liebert, Dan Krapp, Nicholas Leeman,

Mark Streed, Shelby Streed,

The Liberty Gaming Group, Jeff DeBoer,

Marguerite Cottrell, Richard Hamm.

Edizione italiana a cura di: Roberto Vicario

Impaginazione: Delia Arnone

Hanno collaborato: Marika Beretta,

Kelly Stocco e Ilaria Pollanca



Publicato in Italia da Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - Milano
www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com
©2019 Pendragon Game Studio srl
Tutti i diritti sono riservati.

Qualsiasi riproduzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri.

ATTENZIONE: Prodotto non adatto a bambini di età inferiore ai 36 mesi, contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.

Fabbricato in Cina.

APPENDICE: LISTA DEGLI EDIFICI

Tessere Edificio Risorsa Bonus di base (x 6 Tessere doppio lato)



Campo di Grano (B): +1 Grano 4\$



Fattoria (B): +2 Grano 9\$



Taglialegna (B): +1 Legno 4\$



Segheria (B): +2 Legno 9\$



Deposito di Carbone (B): +1 Carbone 5\$



Miniera di Carbone (B): +2 Carbone 12\$



Deposito di Ferro (B): +1 Ferro 5\$



Miniera di Ferro (B): +2 Ferro 12\$



Ferramenta (B): +1 Prodotti Industriali 6\$



Telaio (B): +2 Prodotti Industriali 15\$



Vigneto (B): +1 Beni di Lusso 6\$



Fabbrica di Vetro (B): +2 Beni di Lusso 15\$

APPENDICE: LISTA DEGLI EDIFICI (continua)

Tessere Edificio Avanzato (x21 Tessere)



Officina Meccanica (B): +1 Risorsa a Scelta **30\$**

Mulino ad Acqua (B): +2 Risorse a Scelta **60\$**



Commercio di Legno/Grano
Guadagni 1\$ per ogni unità di Legno o Grano venduta da qualsiasi giocatore. **10\$**



Commercio di Carbone/Ferro
Guadagni 1\$ per ogni unità di Carbone o Ferro venduta da qualsiasi giocatore. **10\$**



Commercio di Prodotti Industriali/Beni di Lusso
Guadagni 1\$ per ogni unità di Prodotti commerciali o Beni di Lusso venduta da qualsiasi giocatore. **10\$**



Magazzino (x2)
Puoi stoccare 3 Segnalini Risorsa Extra. **10\$**



Impresa Edile
Puoi svolgere due azioni "Acquista Edificio" in un turno. **20\$**



Compagnia di Trasporti
Puoi vendere 2 Risorse differenti nello stesso turno. **25\$**



Casa del Governatore
Ogni Carta Città che possiedi vale +1 PV alla fine della partita. **30\$**



Barone delle Rotaie
Ogni Carta Ferrovia che possiedi Vale +1PV alla fine della partita. **30\$**



Banca
Ogni 20\$ che possiedi a fine partita vale +1 PV. **30\$**



Casa d'Aste
Guadagni 5\$ di commissione per ogni asta che viene indetta. I soldi vengono presi dalla banca, non dai giocatori. **15\$**



Contrabbandiere

Il tuo limite di carte
Prezzo & Produzione
in mano è di 4. **20\$**



Mercato Nero

Il tuo limite di carte
Prezzo & Produzione
in mano è di 5. **30\$**



Fabbrica di Mattoni

Puoi costruire città
pagando una risorsa
in meno. **25\$**



Municipio

Ogni Edificio che
possiedi vale +1PV alla
Fine della partita. **30\$**



Stanza del Commercio

Quando usi l'azione Produzione, puoi anche comprare un qualsiasi numero di risorse di un singolo tipo in possesso di un altro giocatore, all'attuale prezzo di mercato (prima che il prezzo venga modificato dalla carta Prezzo & Produzione). I giocatori non possono rifiutarsi. **15\$**



Compagnia di Esportazione

Quando vendi una Risorsa, puoi aumentare il prezzo di quella Risorsa di 3\$ prima di effettuare la vendita. Il Prezzo Massimo è limitato al valore massimo che quella risorsa può raggiungere sulla Plancia di Gioco. **30\$**



Bottega dell'Artigiano (P)

Puoi produrre fino a quattro (4) Segnalini Risorsa raffigurati nell'area Produzione della carta Prezzo & Produzione. **30\$**



Industria (x2) (P)

Puoi produrre fino a cinque (5) Segnalini Risorsa raffigurati nell'area Produzione della carta Prezzo & Produzione. **40\$**

AZIONI

Nel proprio turno, un giocatore può svolgere una delle seguenti cinque azioni:

PRODUZIONE

1

- Gioca una carta Prezzo & Produzione.
- Prendi le Risorse.
- Aumenta il prezzo mostrato.



VENDERE UNA RISORSA

2

- Vendi un tipo di Risorsa.
- Guadagna Soldi = Prezzo x Unità.
- Riduci il Prezzo in base al numero di unità vendute.



ASTA FERROVIARIA

3

- Fai una Puntata per una delle carte Ferrovia disponibili.
- Il Vincitore paga la sua Puntata e prende la Carta Ferrovia.
- Se il giocatore che ha indetto l'asta non ha vinto, svolge un'altra azione.



COMPRARE UN EDIFICIO (con i Soldi)

4

- Paga il costo mostrato su una delle Tessere Edificio disponibili.
- Prendi la Tessera Edificio (o migliora una Tessera Edificio "Risorsa Bonus").



COMPRARE UNA CITTÀ (con le Risorse)

5

- Paga il numero di Risorse specifiche mostrate sulla sinistra, o un qualsiasi numero di Risorse mostrate sulla destra.
- Prendi la carta.

