



per 2-4 giocatori da 8 anni in su

*Traduzione e adattamento a cura di Gylas*

Versione 1.1 – Febbraio 2004



*<http://www.gamesbusters.com>  
e-mail: [info@gamesbusters.com](mailto:info@gamesbusters.com)*

**NOTA.** Questa traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.  
Tutti i diritti sul gioco "Anno 1503" sono detenuti dal legittimo proprietario.

... i vecchi marinai Navigarono verso i mari lontani, nella speranza di trovare ricchezza e fama. Coloro i quali tornarono, parlarono di isole ricche e fertili, sulle quali nessun uomo aveva ancora messo piede. Poco tempo dopo, i primi pionieri raggiunsero queste nuove isole. Ispirati da un desiderio di creare una nuova patria, questi uomini invasero le campagne circostanti per creare nuove abitazioni in cui vivere. Ben presto raggiunsero un livello tale di civiltà da potersi chiamare coloni. Nel frattempo, nelle vicinanze furono scoperte altre isole, dove spezie, tabacco e cotone prosperavano. Il commercio di questi prodotti condurrà presto questi coloni alla ricchezza.

## Componenti

- 1 Mappa di Gioco
- 90 carte Merce
- 4 Tabelle delle Isole di Partenza
- 32 tessere Isola
- 28 tessere Abitazione
- 14 tessere Edifici Pubblici
- 16 Stemmi (quelli piccoli saranno i segnalino dell'Oro)
- 8 Navi di legno
- 1 Dado

## Preparazione

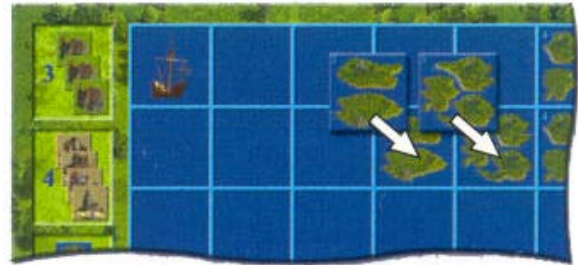
La Mappa viene piazzata sul tavolo. Essa presenta una zona di mare con delle isole, che durante la partita dovranno essere via via scoperte.

Dividete le tessere Isola in tre pile, in base al valore esposto sul loro retro (2, 3, 4).



Nelle partite a due giocatori, usate solo le tessere con il numero "2". Con tre giocatori, usate solo le tessere con i numeri "2" e "3", mentre con quattro giocatori, usate tutte le tessere Isola.

Ognuno di queste pile viene mescolata, e le tessere saranno distribuite coperte sulla mappa, negli spazi segnati con lo stesso numero.



Alcune di queste tessere dovranno essere lasciate da parte, coperte in una pila di riserva, vicino alla mappa.

Ogni giocatore sceglierà ora un colore e prenderà tutti i pezzi relativi:



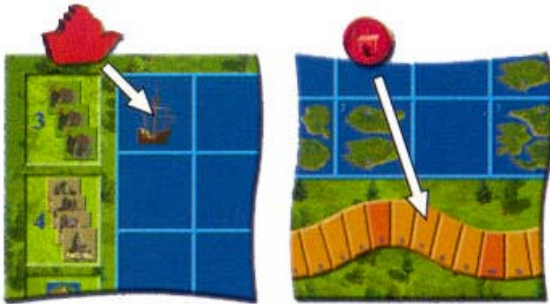
Le tessere Abitazione hanno due facce, e presentano una combinazione tra Pionieri/Coloni oppure Cittadini/Mercanti.



I giocatori prendono poi una Tabella dell'Isola di Partenza, la piazzeranno di fronte a loro sul tavolo, e nei riquadri circondati di rosso ci sistemeranno sopra un'abitazione del Pioniere e una del Colono.



Ogni giocatore piazzerà poi una delle proprie Navi nello spazio di partenza della mappa (quello che raffigura una Nave). Ognuno inizia la partita con 7 pezzi d'Oro, e indicherà questo importo piazzando il suo Scudo piccolo sullo spazio "7" del Tracciato dell'Oro, sempre sulla mappa.



Le tessere Edifici Pubblici hanno uno sfondo marrone.



Nelle partite con due giocatori, le tessere che presentano sul retro un "3" o un "4" verranno rimosse dal gioco. Nelle partite con tre giocatori, verranno rimosse solo le tessere che presentano sul retro un "4". Nelle partite con quattro giocatori, verranno usate tutte le tessere Edifici Pubblici. Queste tessere saranno piazzate scoperte vicino alla mappa, raggiungibili da tutti i giocatori.

Le carte Merce sono divise per tipo e piazzate scoperte in mazzi individuali vicino alla mappa. Come magazzino iniziale, ogni giocatore riceve una carta Mattoni e una Legno.



Pietre

Legno

Strumenti

Tessuti

Spezie

Tabacco

## Generalità

Ogni giocatore ha disponibile, sulla propria Tabella dell'Isola di Partenza, varie zone di produzione, che corrispondono a Legno, Mattoni, Strumenti di Lavoro e Tessuti, e che contengono il valore di un dado. Usando queste merci, ogni giocatore potrà costruire delle Navi oppure delle abitazioni di Pionieri aggiuntivi sia sull'Isola di Partenza che nei vari insediamenti. Tuttavia, per giocare ad Anno 1503 con successo, i Coloni dovranno diventare Cittadini e Mercanti. Per farlo, dovranno usare le Spezie e il Tabacco che però non si trovano sulle Isole di Partenza dei giocatori, ma sulle piccole isole della mappa. Quindi, sarà necessario costruire delle Navi in modo da prendere possesso delle isole migliori.

Per vincere la partita, avrete bisogno di ottenere 3 dei 5 Punti Vittoria a disposizione. Quindi, per esempio, riceverete 1 Punto Vittoria se avete 3 Mercanti, raccogliendo 30 pezzi d'Oro, oppure costruire Edifici Pubblici.

## La Partita

Ogni giocatore deve lanciare un dado. Chi ha ottenuto il risultato più alto, inizierà la partita. Nel proprio turno, un giocatore farà le seguenti azioni, nell'ordine indicato:

1. Lanciare il Dado per la Produzione
2. Piazzare e Sviluppare
3. Vendere e/o Comprare Merci
4. Spostare le Navi e Scoprire le Isole

Le azioni 2 e 3 potranno essere fatte in qualsiasi ordine. Potrete, per esempio, comprare una Merce, spostare una Nave, e poi vendere una Merce.

**Importante:** al termine del proprio turno (e solo allora), un giocatore non può avere in mano più di 5 carte Merce. Se ne possiede di più, allora dovrà scartare quelle in eccesso, a sua scelta.

Una volta che un giocatore ha terminato il proprio turno, la mano passerà al giocatore di sinistra.



## Le Azioni in Dettaglio

### 1. Lanciare il Dado per la Produzione

Il giocatore di turno lancia il dado. Poi, tutti i giocatori controllano sulla propria Isola di Partenza per vedere quali Merci corrispondono al risultato del dado. Quindi tutti, e non solo il giocatore attivo, prenderanno dai mazzi relativi una carta Merce corrispondente. Se vicino al risultato ottenuto è presente un simbolo "?", il giocatore potrà prendere una carta Merce qualsiasi – inclusi il Tabacco e le Spezie. Se il giocatore attivo ha ottenuto un "6" con il dado, nessuno riceverà delle Merci, ma invece ci sarà un Evento.



**Esempio:** Con il dado è stato ottenuto un "4". Il giocatore potrà prendere una carta Tessuto. Se con il dado si fosse ottenuto un "1", il giocatore avrebbe potuto scegliere qualunque Merce.

### 2. Piazzare e Sviluppare

#### PIAZZARE UNA NAVE

Un giocatore che desidera costruire una Nave, dovrà pagare una carta Tessuto, una carta Legno e una carta Strumenti (scartandoli), e poi potrà piazzare una Nave nello spazio di partenza della mappa.

#### PIAZZARE UN PIONIERE

Un giocatore che desidera aggiungere sull'Isola di Partenza una casa di Pionieri, dovrà pagare una carta Legno e una carta Strumenti, quindi potrà piazzare una nuova abitazione di Pionieri in uno spazio verde non occupato, adiacente ad un'abitazione già piazzata in precedenza.



### SVILUPPARE LE ABITAZIONI

Tutti gli altri tipi di abitazione non possono essere piazzati semplicemente pagandoli, ma entreranno in gioco solo grazie ad uno "sviluppo".

Un'abitazione di Pionieri viene sviluppata in una di Coloni grazie al pagamento di 1 carta Tessuto e 2 carte Mattone (in questo caso, l'abitazione dei Pionieri verrà voltata sul suo lato Coloni). Un'abitazione di Coloni viene sviluppata ad abitazione di Cittadini grazie al pagamento di 2 carte Spezia e di 1 carta Mattone (in questo caso, l'abitazione di Coloni verrà rimossa dal gioco, e rimpiazzata con un'abitazione di Cittadini).

Un'abitazione di Cittadini viene sviluppata a abitazione di Mercanti grazie al pagamento di 2 carte Tabacco e di 1 carta Spezia (in questo caso, l'abitazione di Cittadini viene voltata sul lato Mercanti).



**Esempio:** un giocatore sviluppa un'abitazione di Coloni in una di Cittadini. Perciò scarta 2 carte Spezia e 1 carta Mattone, rimette l'abitazione di Coloni nella riserva, e la rimpiazza con un'abitazione di Cittadini.

**Nota:** qualunque giocatore che possieda una combinazione di quattro abitazioni sulla propria Isola di Partenza, tra Pionieri e Coloni, non potrà più sviluppare altri Pionieri. Egli dovrà per prima cosa sviluppare le sue abitazioni da Coloni a Cittadini, in modo da avere nuovamente disponibili le tessere Pioniere/Colono, che potrà nuovamente piazzare come nuove abitazioni Coloni, pagando come al solito 1 carta Legno e 1 carta Strumenti per ognuna.

## COSTI

I costi per piazzare una Nave o un'abitazione di Pionieri, come per il costo delle abitazioni di Coloni, Cittadini o Mercanti, sono indicati come riferimento sulle Isole di Partenza.



Quindi, per esempio, per sviluppare un'abitazione di Pionieri in abitazione di Coloni, costa 1 carta Tessuto e 2 carte Mattone.

## 3. Vendere e/o Comprare Merci

In "Anno 1503", le Merci servono essenzialmente a due scopi.

Per prima cosa, sono necessarie per piazzare le abitazioni di Pionieri e le Navi, così come per sviluppare le abitazioni dei Cittadini. Inoltre, vendendo le proprie Merci, i giocatori riceveranno dell'Oro, che potranno usare per comprare altre Merci di cui hanno maggiormente bisogno.

**Nota:** l'acquisto, la vendita e lo scambio di merci tra i giocatori non è permesso.

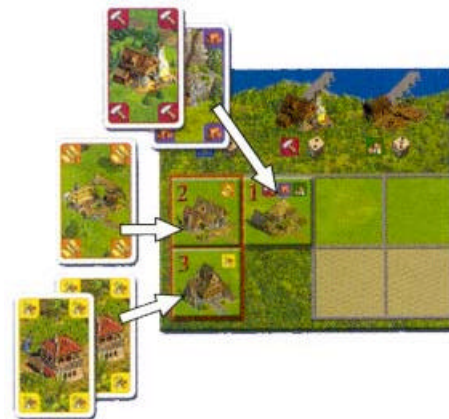
### VENDERE MERCI

Una volta per turno, un giocatore può vendere una Merce per ogni abitazione che si trova in uno spazio della sua Isola di Partenza.

Il tipo di Merce che può essere venduta è indicata sulla tessera dell'abitazione. Quindi, per esempio, potete vendere degli Strumenti, dei Mattoni oppure del Legno ad un'abitazione di Pionieri, dei Tessuti ad un'abitazione di Cittadini, e del Tabacco ad un'abitazione di Mercanti.

Il prezzo di vendita corrisponde al valore indicato sulla tessera. Le carte Merce vendute ritornano nel loro mazzo di riserva.

Poi, dovrete registrare i cambiamenti del vostro Oro.



**Esempio:** un giocatore ha bisogno di Oro, e quindi vorrebbe vendere alcune delle sue Merci. All'abitazione dei Pionieri potrà vendere solo una carta Strumenti oppure una carta Mattoni, e quindi decide di vendere la carta Mattoni. Poi, vende una carta Tessuti all'abitazione dei Coloni, e una carta Spezie all'abitazione dei Cittadini. Guadagna perciò un totale di 6 Ori (1+2+3), e quindi sposterà il suo Stemma sul Tracciato dell'Oro di 6 spazi in avanti.

### COMPRARE MERCI

Per due volte nel proprio turno, un giocatore può comprare delle carte Merce al prezzo di 6 Ori l'una. Per esempio, un giocatore che ha bisogno di Spezie sposta indietro di 6 spazi sul Tracciato dell'Oro il suo Stemma, e prende una carta Spezie dalla riserva. L'acquisto di una Merce è indipendente dalle abitazioni di un giocatore.

## 4. Spostare le Navi e Scoprire le Isole

I Punti Movimento disponibili per muovere una Nave dipendono dal numero di giocatori. In una partita a 2 giocatori, per ogni Nave ognuno avrà a disposizione 2 Punti Movimento, 3 Punti Movimento in una partita con 3 giocatori e 4 Punti Movimento con 4 giocatori.

### REGOLE PER SPOSTARE LE NAVI

- Una Nave può spostarsi solo ortogonalmente (su, giù, destra, sinistra), e solo in uno spazio di mare adiacente.
- Le Navi non si possono spostare sopra le isole o le tessere Isola.

- Ogni spostamento in uno spazio adiacente costa 1 Punto Azione.
- In uno stesso spazio ci può stare un qualunque numero di Navi.
- Se un giocatore ha sulla mappa tutte e due le sue Navi, ognuna di queste si potrà spostare del numero completo di Punti Azioni disponibili.

## LE SCOPERTE

Quando un giocatore sposta la sua Nave adiacente ad un'isola (o più di una), allora potrà guardare la faccia nascosta di quella tessera.

Non dovrà però condividere le informazioni trovate con gli altri giocatori. Il costo per fare una scoperta (scoprire la tessera Isola) è di 1 Punto Movimento.

Se il giocatore non fosse interessato a quella tessera, la rimetterebbe al suo posto coperto. Se dovesse avere ancora dei Punti Movimento a disposizione, potrebbe continuare a spostare la sua Nave, ed eventualmente scoprire altre tessere Isola.

Tuttavia, se volesse usare una tessera Isola appena scoperta, il suo viaggio con quella Nave terminerebbe, e la Nave ritornerebbe nella sua riserva personale.

**Nota:** una Nave può spostarsi solo vicino ad un Isola, e mai sopra di essa.

**Esempio:** siamo in una partita a 3 giocatori. Il rosso ha 3 Punti Movimento disponibili per la sua Nave.



1° Punto Movimento: sposta la sua Nave a destra di uno spazio.

2° Punto Movimento: scopre un'isola, ma decide che non gli interessa, e quindi rimette la tessera al suo posto.

3° Punto Movimento: sposta la sua Nave di un altro spazio verso destra. Nel suo prossimo turno, potrà scoprire la tessera nello spazio 3.

## USO DELLE TESSERE ISOLA

Ci sono tre tipi di tessere Isola. La Filiale rappresenta una Merce, l'Accordo Commerciale è indicato con un "-1" e il Tesoro è rappresentato da una Cassa.



### A) La Filiale

Per usare una Filiale, prendetene possesso e piazzatela immediatamente sopra uno dei ponti grigi ancora liberi della vostra Isola di Partenza. Quando con il dado si ottiene il valore indicato da quella casella, potrete prendere la Merce indicata sotto al ponte oppure quella rappresentata dalla Filiale. Quindi, una Filiale è sempre conveniente piazzarla sopra un ponte nel quale la Merce che genera è diversa da quella generata sotto a quel ponte. Poiché all'inizio la vostra Isola di Partenza ha soltanto quattro ponti liberi, potrete piazzare al massimo quattro Filiali. Potrebbe succedere di scoprire la quinta Filiale, ma in questo caso non potrete piazzarla.

### B) Accordo Commerciale

Gli Accordi Commerciali vengono collegati ad uno dei ponti liberi che si trovano alla destra della propria Isola di Partenza. Ogni Accordo Commerciale riduce di 1 Oro il prezzo di acquisto della Merce. Quindi, un giocatore che ha piazzato tre Accordi Commerciali, può durante il proprio turno, comprare 1 o 2 Merce al prezzo di 3 Ori ognuna invece di 6. Dato che ci si dispone di soli 3 ponti liberi, un giocatore potrà piazzare un massimo di 3 Accordi Commerciali.

### C) Tesori

Se un giocatore vuole usare un Tesoro, dovrà immediatamente attuare il beneficio indicati sulla tessera. A seconda della tessera, il beneficio potrà sviluppare una delle abitazioni al livello successivo, oppure incrementare i soldi di 12 Ori. Infine, la tessera Tesoro verrà rimossa dal gioco.



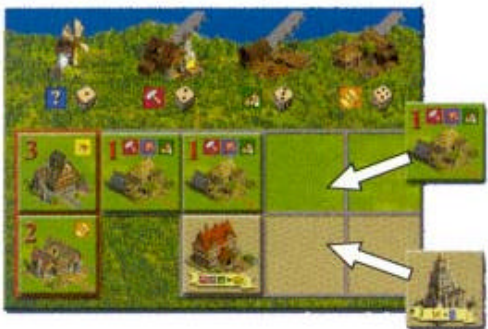
**Nota:** come con le altre tessere Isola, quando un giocatore utilizza un Tesoro, la sua Nave verrà rimossa dalla mappa e rimessa nella propria riserva.



**Esempio:** il giocatore possiede una Filiale di Spezie e 2 Accordi Commerciali. Con il risultato del dado di "3", il giocatore può prendere Spezie oppure Legna. I suoi due Accordi Commerciali gli permetteranno di acquistare la Merce per 4 Ori invece di 6.

### COSTRUZIONI PUBBLICHE

Per ogni abitazione di Pionieri piazzata sopra uno spazio marrone, un giocatore può scegliere un Edificio Pubblico e piazzarlo, senza costi aggiuntivi, immediatamente direttamente sotto ad un'abitazione dei Pionieri. Tuttavia, sulla propria Isola di Partenza non possono essere piazzati due Edifici Pubblici dello stesso tipo. Se non ci sono più tessere Edificio Pubblico, il giocatore non potrà piazzarne. I benefici dei vari Edifici sono descritti alla fine di questo regolamento.



**Esempio:** Un giocatore costruisce la sua abitazione di Pionieri sopra il secondo spazio marrone. Sceglie una Chiesa come Edificio Pubblico e la sistema sotto all'abitazione di Pionieri appena creata. Non ha potuto scegliere una Scuola perché ne possiede già una.

## Gli Eventi

Se un giocatore ottiene un "6" con il dado, non ci sarà nessuna produzione. Invece, quel giocatore dovrà rilanciare il dado. Questo secondo risultato sarà un Evento.

1 – 2



**Pirati.** Ogni giocatore dovrà pagare 1 Oro per ogni tessera Isola che possiede sopra la propria Tessera dell'Isola di Partenza (Filiale e Accordo Commerciale). Se un giocatore non ha Ori per pagare i pirati, allora (e solo in questo caso) dovrà rimuovere una Filiale oppure un Accordo Commerciale, a sua scelta. In questo caso, non pagherà nessun Oro. Se tuttavia un giocatore può pagare, sarà obbligato a farlo, e non potrà rimuovere una tessera. La tessera rimossa dovrà essere rimescolata al resto delle tessere fuori dal gioco (quelle lasciate da parte durante la preparazione). Poi, una tessera a caso di queste verrà piazzata coperta nello spazio vuoto (con il disegno di un'isola) che si trova più lontano dallo spazio iniziale della mappa. Il valore indicato in quello spazio e sulla tessera non sono rilevanti.

3 – 4



**Incendio.** Ogni giocatore dovrà pagare 1 Oro per ogni abitazione che possiede al di fuori dei riquadri bordati di rosso del proprio Edificio Pubblico. Se un giocatore non possiede Ori, allora (e solo in questo caso), dovrà rimuovere la sua abitazione piazzata più di recente. Non importa se quell'abitazione sia di Pionieri oppure già sviluppata. Quando un giocatore è obbligato a rimuovere l'abitazione, a quel punto non dovrà pagare nessun Oro. Se tuttavia egli può pagare, sarà obbligato a farlo, e non potrà rimuovere l'abitazione. Se l'abitazione rimossa era associata ad un Edificio Pubblico (subito sotto), allora anche quell'edificio dovrà essere rimosso, rimettendolo nella scorta comune.

5 – 6



**Tempo di Guadagni.** Ogni giocatore potrà prendere una Merce qualsiasi dalla riserva comune (partendo dal giocatore di turno).



**Esempio:** il giocatore possiede 3 tessere Isola e 2 Abitazioni al di fuori delle aree rosse. Nel caso di evento Pirati, dovrà pagare 3 Ori, mentre nel caso di Incendio dovrà pagare 2 Ori.

### Punti Vittoria

Gli spazi dei Punti Vittoria sulla mappa presentano i cinque possibili modi per ricevere i Punti Vittoria. Ogni volta che un giocatore possiede 30 o più Ori, 4 Filiali, 3 Accordi Commerciali, 4 Edifici Pubblici oppure 3 Edifici di Mercanti, dovrà piazzare uno dei propri Scudi nel relativo spazio dei Punti Vittoria la cui condizione è stata verificata.

**Nota:** durante la partita, si possono anche perdere i Punti Vittoria. Per esempio, se ad un certo punto, come risultato di un evento un giocatore scende al di sotto di 30 Ori oppure perde una Filiale, un Accordo Commerciale o un Edificio pubblico, perderà anche il corrispondente Punto Vittoria.



Il totale degli Edifici Pubblici, Filiali e Accordi Commerciali a disposizione dei giocatori, non è sufficiente per permettere a tutti di raggiungere il Punto Vittoria ad essi associato. Invece, per tutti sarà disponibile il Punto Vittoria dato dagli Ori e dalle abitazioni di Mercanti.

### Fine della Partita

Quando un giocatore, durante il proprio turno, ottiene il suo terzo Punto Vittoria, vincerà immediatamente la partita.



## Gli Edifici Pubblici



**Big Branch Office**  
(Grande Succursale)

Una sola volta durante il proprio turno, il giocatore potrà pescare una carta Merce a caso dalla mano di un avversario. Poi però dovrà pagare 2 Ori a quel giocatore.



**Fire Brigade**  
(Vigili del Fuoco)

Quando viene scatenato un evento "Incendio", le abitazioni di quel giocatore sono protette, ed egli non dovrà pagare nessun Oro.



**Smithy**  
(Fabbro)

Quando viene scatenato un evento "Pirati", le tessere Isola di quel giocatore saranno protette, ed egli non dovrà pagare nessun Oro.



**Church**  
(Chiesa)

Quando viene scatenato un evento "Tempo di Guadagni", il giocatore riceverà due Merci a sua scelta invece di una.



**School**  
(Scuola)

Ogni volta che il giocatore vende uno Strumento di Lavoro, un Legno oppure una Mattone, ad una delle sue abitazioni di Pionieri, guadagnerà 2 Ori invece di 1.



**Bath House**  
(Bagni Pubblici)

Ogni volta che il giocatore vende una carta Tabacco ad una delle sue abitazioni di Mercanti, guadagnerà 6 Ori invece di 4.



**Restaurant**  
(Ristorante)

Ogni volta che il giocatore vende una carta Tessuti ad uno delle sue abitazioni di Coloni, oppure vende una carta di Spezie ad una sua abitazione di Cittadini, guadagna 4 Ori invece di 2 per i Tessuti e 3 Ori per le Spezie.



**Shipyard**  
(Cantiere Navale)

Ogni Nave del giocatore raddoppia i punti movimento che ha a disposizione.

## Le Tessere Tesoro



Il giocatore sviluppa una sua qualsiasi Tessera Abitazione al livello successivo.



Il giocatore guadagna immediatamente 12 Ori.