

CHRISTOPHE BCELINGER



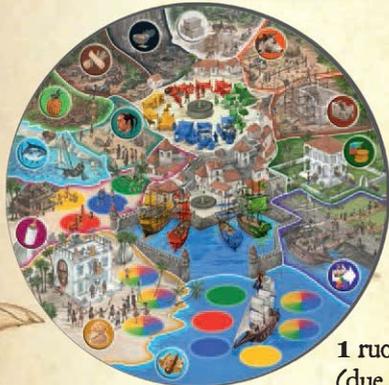
ARCHIPELAGO

REGOLAMENTO

Unofficial translation

Radically

COMPONENTI



2-4 giocatori

1 ruota delle azioni
(due facce)

5 giocatori



30 carte obiettivo
10 per ogni step di durata della partita:
breve, media, lunga



25 esagoni della mappa,
ognuno a due facce con una
differente regione, da impilare separatamente
nell'apposito contenitore



= 5 = 5f



= 1 = 1f

51 fiorini (f), così divisi:
21 monete d'oro, di valore 5f,
30 monete d'argento, di valore 1f



Carte Personaggio

Carte Progresso

48 carte evoluzione, composte da
24 carte personaggio e 24 carte progresso



12 carte tendenza

Frutta Esotica

15 x =

Bestiame

15 x =

Pesce

15 x =

Legno

15 x =

Pietra

12 x =

Ferro

10 x =

82 cubetti risorse

5 set di pezzi dei giocatori



per giocatore



4 navi



10 cittadini (meeples)



5 dischi azione (AD)



1 segnaturno



13 segnalini mercato/porto



13 segnalini villaggio/tempio



Una barra evoluzione, con spazi per 5 carte evoluzione

Segnapunti sul
lato opposto



Una tabella mercato domestico (I)



Una tabella mercato di esportazione (II)



24 gettoni esplorazione



5 schermi di aiuto per i giocatori



1 regolamento



Una tabella stabilità della colonia (III) con:
un per rappresentare la popolazione
della colonia, e un per rappresentare il
livello di ribellione



Una tabella lavoratori disoccupati (IV) con:
un per rappresentare il livello di
disoccupazione



Archipelago racconta della grande Età delle Scoperte, un'era di esplorazione intensiva e di colonizzazione del mondo da parte degli esploratori europei. Il gioco ricopre il periodo che va dal 1492 (la scoperta delle Antille da parte di Cristoforo Colombo) sino al 1797 (la colonizzazione di Tahiti).

Ogni giocatore interpreta un esploratore e la sua squadra finanziati da una delle nazioni europee allo scopo di scoprire, colonizzare e sfruttare le isole. È una missione pacifica: venire incontro ai bisogni della popolazione locale servirà a provvedere contemporaneamente a un rientro commerciale per il continente. L'arcipelago e i suoi indigeni saranno da trattare con rispetto o si ribelleranno, rischiando così di far scoppiare una guerra di indipendenza a tutto campo. Occorrerà raggiungere un sapiente equilibrio fra l'espansionismo e l'etica, fra i fini commerciali e il rispetto per i valori locali, fra lo scambio di conoscenze e l'industrializzazione sfrenata. Un tale risultato potrà essere ottenuto solo attraverso l'impegno di ogni giocatore nel rendere l'arcipelago una colonia felice e produttiva. Se non sarà così, lo sfruttamento indiscriminato delle risorse dell'isola e dei suoi abitanti porterà inevitabilmente al caos e alla rivolta.

A complicare le cose, un separatista o un pacifista potrebbero nascondersi fra i giocatori. Sia l'uno che l'altro cercheranno di usare la propria influenza per sbilanciare l'equilibrio verso il caos e la rivolta o verso la pace assoluta. Vi sentite pronti adesso a partire per la missione di esplorazione dell'arcipelago?



1. Collocate le quattro tabelle (I-IV) a bordo tavolo.

2.  Sulla tabella mercato domestico (I) piazzate 6 risorse, una per ogni colore, nelle zone corrispondenti. In ogni zona della tabella, piazzate la risorsa nell'angolo in alto a sinistra.

3.  Sulla tabella stabilità della colonia (III), piazza i meeple della popolazione e della ribellione sulle rispettive icone (entrambi partono da zero a inizio partita).

4.  Sulla tabella lavoratori disoccupati (IV), posiziona l'apposito meeple sulla sua icona (parte da zero a inizio partita).

5.  Tutte le risorse rimanenti, i fiorini, i segnalini mercato/porto, quelli villaggio/villaggio, costituiscono la banca di risorse, denaro ed edifici disponibili.

6.  Dividete i 24 gettoni esplorazione in 3 pile da 8, e metteteli negli appositi spazi del contenitore.

7.  Disponete la barra evoluzione vicino alla scatola del gioco. Mischiate le 48 carte evoluzione, assicurandovi che siano tutte girate per lo stesso verso e anche orientate nello stesso modo (ciò è *assai importante*). Inserite il mazzo nell'apposito spazio all'interno del contenitore, con il lato che mostra le informazioni sull'equilibrio dell'arcipelago (il dorso) in alto, così come mostrato nell'immagine.

8.  Collocate l'esagono di mare aperto al centro del tavolo.

9.  Ogni giocatore sceglie un colore, ne prende lo schermo, 1 nave, 2 cittadini, 3 dischi azione (AD), e il segnaturno. Piazza poi la nave sull'esagono di mare aperto, facendo attenzione a non coprire così nessuno dei simboli col pesce, e sistema i rimanenti davanti al proprio schermo, visibili a tutti. Riceve quindi 10f che invece nasconde dietro lo schermo. Tutti gli altri pezzi del suo colore restano nel contenitore sino a che non ce n'è bisogno.

10. Collocate la ruota delle azioni dove sia raggiungibile da tutti, con il lato appropriato in alto, a seconda del numero dei giocatori: c'è un lato per 2-4 giocatori, e un altro per 5.



URNO #0 - ALLA SCOPERTA DELL'ARCIPELAGO

→  Scegliete a caso l'ordine di gioco per questo turno. Ogni giocatore piazza il proprio segnaturno sull'apposito spazio della barra evoluzione, secondo l'ordine di gioco deciso.

→  Mescolate i 24 esagoni della mappa e datene 3 a ogni giocatore (avendo così di fatto 6 possibili regioni tra le quali scegliere).

Regione: una delle due facce di un esagono della mappa

→ **Esplorazione iniziale:** seguendo l'ordine di gioco indicato sulla barra evoluzione, ogni giocatore sceglie una delle 6 regioni presenti sui suoi 3 esagoni della mappa che ha in mano. Ne piazza quindi una, con un lato adiacente all'esagono di mare aperto. Rispettate la continuità del paesaggio: acqua tocca acqua, campi confinano con campi, e montagne con montagne. A partire dal secondo giocatore, gli esagoni possono essere piazzati adiacenti a esagoni piazzati precedentemente, a patto che siano adiacenti anche all'esagono di mare aperto e che rispettino la continuità del paesaggio su ogni lato in contatto con gli altri, come nell'immagine qui in basso. Se un giocatore dimostra che nessuno dei suoi esagoni può essere giocato, li scarta tutti e ne pesca 3 nuovi dalla cima del mazzetto degli esagoni della mappa.



Nota: nelle esplorazioni successive (dopo il turno #0), gli esagoni appena scoperti dovranno per forza essere piazzati in contatto con altre due regioni esistenti (vedi Esplorazione).

→     Una volta che un giocatore ha piazzato la sua prima regione scoperta, sposta la sua nave dal mare aperto alla nuova regione, prende il primo gettone esplorazione dalla prima pila, quella più vicina al bordo della scatola,

e lo mette dietro il proprio schermo. Poi, fa sbarcare due cittadini del suo colore dalla nave, prendendoli da quelli lasciati davanti al proprio schermo. Piazza entrambi i cittadini su aree di terra, facendo attenzione a non coprire eventuali simboli risorse. I nuovi cittadini faranno salire la popolazione di 2 punti: fa' avanzare il meeple della popolazione  di 2 punti sulla tabella stabilità della colonia.

Esempio: in un gioco in 4, il meeple della popolazione della colonia è a 8 al termine del turno #0.

→   La maggior parte delle regioni contiene capanne. Ogni volta che un giocatore esplora con successo una nuova regione piazzando il suo esagono nell'arcipelago, deve incrementare il livello dei lavoratori disoccupati del numero di capanne nella sua regione, avanzando il meeple dei lavoratori disoccupati  di conseguenza.

→   La maggior parte delle regioni ha anche dei simboli risorsa corrispondenti ai 6 tipi presenti nel gioco. Quando un giocatore esplora con successo una nuova regione, seleziona una delle risorse prodotte dalla regione. Sposta quindi la risorsa corrispondente dalla banca alla sezione appropriata del mercato domestico, piazzandola nello spazio libero più in alto a sinistra che ci sia, e spostandosi alla fila inferiore, se necessario. Sceglie quindi un'altra risorsa prodotta dalla regione, prende dalla banca la risorsa corrispondente, e la piazza dietro il suo schermo. Se la regione produce una sola risorsa, questa va al mercato domestico.

Esempio: la regione appena scoperta produce 2 legni e 2 pesci. Il giocatore può decidere di piazzare un legno sul mercato domestico e prenderne uno per sé, oppure fare lo stesso col pesce, o prendere un pesce per sé e dare un legno al mercato, o viceversa.

→ Una volta che tutti i giocatori hanno terminato con la loro prima esplorazione, rimettono i due esagoni non usati come tutti quelli eventualmente già scartati nel mazzo degli esagoni della mappa, che sarà rimescolato e impilato di nuovo nell'apposito contenitore.

→  Girate le prime 5 carte del mazzo evoluzione e piazzatele sulla barra evoluzione, orientandole come nell'illustrazione qui sotto:

→  Mischiate le carte tendenza, pescatene una a caso, e piazzatela a faccia in su così che sia visibile a tutti i giocatori in qualunque momento. Mettete le altre nella scatola; esse non saranno usate durante la partita.

→  Dividete le carte obiettivo in tre mazzetti da 10, secondo il simbolo di durata riportato sul retro. Scegliete solo uno dei mazzetti basandovi sulla durata della partita che volete giocare:



Non mischiate carte obiettivo di mazzi diversi. Rimettete subito dentro la scatola i due mazzetti che non vi servono. Mischiate le carte del mazzetto scelto. Ogni giocatore pesca una carta obiettivo a caso, la guarda di nascosto e la mette a faccia in giù accanto a sé o dietro il suo schermo. *Questa carta è l'informazione più segreta del gioco.* Non va rivelata e le informazioni che essa riporta non vanno condivise con gli altri giocatori. Le carte obiettivo determinano la fine della partita e le condizioni di vittoria (vedi Vittoria). Rimettete tutte le carte che non sono state scelte dentro la scatola; non saranno usate durante la partita.



Vedi le regole per 2 giocatori alla fine del regolamento.

→ Ora potete iniziare il primo turno.

FASE 3: EFFETTI POPOLAZIONE



Meeple della popolazione della colonia: tiene nota della popolazione dell'intera colonia, ossia, del numero totale di meeples presenti sull'arcipelago in ogni momento.

Cittadino: un membro della colonia, rappresentato da un meeple colorato sull'arcipelago.



Meeple della ribellione: tiene nota del malcontento e della frustrazione sull'isola.



Meeple dei lavoratori disoccupati: i lavoratori disoccupati non sono ancora parte della colonia e non sono rappresentati fisicamente sull'arcipelago. Questo meeple tiene nota del livello dei lavoratori disponibili che aspettano di essere impiegati nella colonia, che siano indigeni o immigranti.

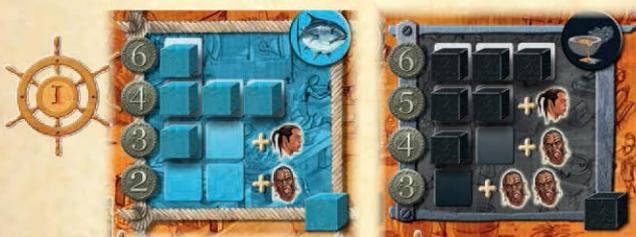
Applica gli effetti della popolazione a ogni tabella, nell'ordine I-IV, spostando i meeples lavoratori disoccupati e ribellione sulle corrispettive tabelle, come segue:

TABELLA I: MERCATO DOMESTICO



Il mercato domestico è rifornito di risorse prodotte nell'arcipelago. Quando ne sono disponibili troppe, sono necessari meno lavoratori, e ciò farà conseguentemente salire il livello dei lavoratori disoccupati, o peggio, il livello della ribellione.

Per ognuna delle zone delle 6 risorse, la fila che contiene la risorsa più in basso a destra indica con la quantità di simboli di lavoratori disoccupati o di ribelli, di quanto spostare i rispettivi meeples dei lavoratori disoccupati o della ribellione . Ripeti il procedimento per ognuna delle 6 zone.



Esempio: 5 risorse pesce sul mercato domestico fanno avanzare di 1 il meeple dei lavoratori disoccupati sulla tabella lavoratori disoccupati (IV). 6 risorse di ferro faranno avanzare di 1 il meeple della ribellione sulla tabella stabilità della colonia (III).

TABELLA II: MERCATO DI ESPORTAZIONE



Il mercato di esportazione è un mercato di scambio con il continente. Le risorse sono sui moli, pronte a essere spedite. Quando il mercato è saturo, il livello dei lavoratori disoccupati sale.

Sposta il meeple dei lavoratori disoccupati usando lo stesso procedimento della tabella I.

TABELLA III: STABILITÀ DELLA COLONIA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Ogni turno di gioco rappresenta grossomodo 15 anni di vita dei cittadini. La tabella stabilità della colonia mostra come la ribellione guadagna punti sulla popolazione di tempo in tempo. Una popolazione in aumento incrementa il livello dei lavoratori disoccupati e della ribellione.

La fila che contiene il meeple della popolazione indica con una determinata quantità di simboli di ribelli e di lavoratori disoccupati di quanto si devono spostare il meeple dei lavoratori disoccupati e della ribellione .



Esempio: Una popolazione della colonia tra gli 11 e i 20 farà avanzare il meeple dei lavoratori disoccupati di 1. Una popolazione tra i 31 e i 40 farà invece avanzare il meeple dei lavoratori disoccupati di 1, e quello della ribellione, di 1.

TABELLA IV: LAVORANTI DISOCCUPATI

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

La tabella lavoratori disoccupati mostra il livello dei lavoratori che attendono di essere impiegati nella colonia. Mano a mano che il livello sale, i lavoratori disoccupati diventano sempre più scontenti.

La fila che contiene il meeple dei lavoratori disoccupati indica di quanto avanza o indietreggia il meeple ribellione .



Esempio: con un livello di lavoratori disoccupati fra 13 e 17, fa avanzare di 2 il meeple ribellione.



FASE 4: BILANCIAMENTO DELL'ARCIPELAGO

Saltate questa fase nel turno #1.

Il bilanciamento dell'arcipelago è minacciato dai bisogni dei suoi abitanti e dalla domanda di risorse del continente. La natura della crisi è determinata dal retro della carta in cima al mazzo evoluzione.

Crisi di consumo del mercato domestico



Crisi di consumo del mercato d'esportazione



Entrambe le crisi devono essere risolte per preservare il bilanciamento dell'arcipelago.



IMPORTANTE: in questa fase, ignorate ogni zona colorata di rosso eventualmente presente sulla carta (vedi Fase 6). La crisi corrispondente non va risolta durante questa fase.

CRISI DI CONSUMO DEL MERCATO DOMESTICO

La metà superiore della carta indica il tipo di risorsa da consumare e quanti cittadini possono essere sostenuti da una sola di quelle risorse.

Nell'esempio riportato, ogni risorsa pietra consumata può sostenere 6 cittadini.

 Per risolvere la crisi, stendete sulla schiena tutti i cittadini di tutti i giocatori e nell'intero arcipelago. Le navi non sono coinvolte nella crisi.

 Partendo dal primo giocatore, e continuando secondo l'ordine di gioco, ogni giocatore cercherà di soddisfare le necessità dei beni di consumo dell'arcipelago provvedendo a reperire le risorse necessarie, prendendole o dalla tabella mercato domestico (I) - partendo dalla risorsa più in basso a destra nella zona appropriata e risalendo verso la risorsa più in alto a sinistra - o direttamente dal retro del suo schermo. Una volta che la responsabilità di soddisfare la richiesta dei beni è passata a un altro giocatore, i giocatori precedenti non possono più

far nulla per aiutare a risolvere la crisi.

Ovviamente, il primo giocatore propenderà per usare per prime le risorse del mercato domestico (I). Fatto ciò, userà le proprie risorse, se lo desidera. Tutte le risorse consumate fanno ritorno alla banca.



Per ogni risorsa consumata - non importa da dove - il giocatore di turno rimette in piedi il corrispondente numero di cittadini di sua scelta, includendo potenzialmente cittadini di altri giocatori.

Nello stesso esempio di prima, il giocatore deve rimettere in piedi 6 cittadini per ogni pietra.



Ancora una volta, è questo un momento ideale per negoziare con gli altri giocatori cercando così di ricambiare un determinato favore già reso. Il giocatore che ha consumato la risorsa deve rialzare il numero di cittadini indicato a meno che non ve ne siano più a terra, anche in caso di trattative fallite.

Quando tutti i cittadini sono di nuovo in piedi, la crisi è passata e il bilanciamento dell'arcipelago è mantenuto. Passate direttamente alla risoluzione della crisi del mercato d'esportazione.



Una volta che tutti i giocatori, nel proprio turno, hanno avuto modo di partecipare alla risoluzione della crisi, se si troveranno ancora a terra dei cittadini, questi diventeranno **cittadini ribelli**, e resteranno tali sino alla fase 1 del turno seguente. Fa' avanzare il meeple ribellione  del numero di cittadini ribelli.

CRISI DEL MERCATO D'ESPORTAZIONE

La metà inferiore della carta indica il numero e il tipo di risorse di cui deve essere rifornito il mercato d'esportazione.

Ancora nello stesso esempio, devono essere consumate dal mercato d'esportazione 3 risorse bestiame.

 Partendo dal primo giocatore, e procedendo nell'ordine di gioco, ogni giocatore cercherà di soddisfare la domanda di risorse del continente provvedendo le risorse necessarie, prelevandole direttamente dalla tabella mercato d'esportazione (II) o da dietro il proprio schermo. Tutte le risorse

consumate fanno ritorno alla banca.



Una volta che tutti i giocatori, nel proprio turno, hanno avuto modo di partecipare alla risoluzione della crisi, se non è stato raggiunto il numero di risorse indicate, fa' avanzare il meeple ribellione  di 1 per ogni risorsa mancante.

EVENTO

Il retro di alcune carte evoluzione mostra un evento invece di una crisi di consumi del mercato domestico o d'esportazione.



Evento: fa' indietreggiare il meeple ribellione  di 2 per ogni tempio nell'arcipelago.



IMPORTANTE: in questa fase, ignorate ogni evento colorato di rosso eventualmente presente sulla carta (vedi Fase 6).

Se l'evento non è rosso, è risolto in questo momento del gioco.

Nota: se la carta resta visibile in cima al mazzetto evoluzione per più di un turno, l'evento è risolto nella fase 4 di ognuno di quei turni.



RIBELLI E CITTADINI ATTIVI

Ribelli: rifiutano di lavorare. Non possono svolgere nessuna attività. Non possono usare o controllare edifici, e non forniscono denaro durante l'azione tasse.

Cittadini attivi: cittadini che non sono ribelli. Lavorano a vantaggio della loro colonia, e possono svolgere qualunque azione, oltre a poter usare e controllare edifici.



Ribelli
Meeple steso sul dorso



Cittadini
Meeple posizione retta

INDIPENDENZA



Se in qualunque momento il meeple ribellione sorpassa quello della popolazione , segue una rivolta, e l'arcipelago proclama la sua indipendenza. **Il gioco termina immediatamente.**

Tutti i giocatori hanno perso, a meno che uno di loro non abbia la carta obiettivo del Separatista, nel qual caso sarà l'unico vincitore (vedi fine del gioco).

Nota: l'indipendenza non è dichiarata se il meeple ribellione è nella stessa casella di quello popolazione.

TRASFORMAZIONE GETTONE ESPLORAZIONE



Un gettone esplorazione può essere trasformato in una singola risorsa di qualunque tipo nella fase di risoluzione di una crisi. Il gettone è quindi rimosso dal gioco (non va rimesso nel contenitore).

Un gettone esplorazione può essere trasformato soltanto durante una crisi o quando un giocatore svolge un'azione che richieda una o più risorse. Una risorsa così ottenuta contribuisce al requisito di risorse di un'azione indusa, per esempio, la vendita. Più di un gettone esplorazione può essere convertito in risorsa durante la stessa azione o crisi.

FASE 5: AZIONI

La ruota delle azioni mostra 13 diverse azioni possibili identificate da varie zone, incluse 6 zone nelle quali si possono guadagnare i diversi tipi di risorse.

Raccolta Risorse



Round: partendo dal primo giocatore, e continuando nell'ordine di gioco, ogni giocatore sfrutta un round per piazzare uno dei suoi dischi azione (AD) sulla ruota delle azioni per eseguire l'azione corrispondente. I giocatori continuano a giocare un round ognuno, sino a quando o tutti hanno usato i propri dischi azione, o non possono più giocare niente; finito con le azioni, si procede alla fase 6.



A inizio partita, ogni giocatore riceve 3 dischi azione. Una volta che la prima pila dei gettoni esplorazione si esaurisce (vedi Esplorazione), ogni giocatore riceve immediatamente un 4° disco azione del proprio colore che potrà essere usato sino alla fine del gioco, a partire dal turno stesso. Una volta che si esaurisce anche la seconda pila dei gettoni esplorazione, ogni giocatore riceverà immediatamente un 5° disco azione del proprio colore che potrà essere usato sino alla fine del gioco, a partire dal turno stesso.

Zone di azioni illimitate: le seguenti azioni possono essere eseguite più di una volta dallo stesso o da diversi giocatori: le 6 azioni di raccolta risorse, l'arruolamento, la costruzione, la transazione, e la migrazione. Impilate semplicemente i vari dischi azione sulla stessa zona d'azione (non coprite il simbolo dell'azione). Non c'è limite al numero di dischi azione che possono essere impilati in queste zone.



Zone di azioni limitate: tasse, riproduzione ed esplorazione possono ricevere solo una quantità limitata di dischi azione, come indicato dai cerchietti colorati all'interno delle zone di azione. Un giocatore che desidera eseguire una di queste azioni deve piazzare uno dei propri dischi azione sul cerchietto corrispondente al suo colore se non è ancora occupato. Se è occupato, dovrà piazzare il suo disco azione su uno dei cerchi multicolori, qualora ve ne sia uno libero.



Il porto e il mercato non sono considerate zone di azioni. Esse ricevono fiorini invece di dischi azione (vedi Porto, Mercato).

RACCOLTA RISORSE



Per ogni unità schierata, il giocatore riceve dalla banca una sola risorsa corrispondente e la piazza dietro il suo schermo.

Non c'è limite alla quantità di risorse che possono essere raccolte durante una singola fase di raccolta risorse. Tuttavia, una singola azione di raccolta può riguardare un solo tipo di risorsa.

Le unità che partecipano alla raccolta devono restare sui simboli delle risorse che hanno raccolto sino alla successiva fase di Disimpegno. Esse sono considerate *ingaggiate*.

Scegli una risorsa da raccogliere. Il giocatore attivo schiera quante unità attive desidera, e non già impegnate, presenti sull'intero arcipelago, su simboli liberi di quel tipo, un'unità per simbolo. Ogni unità deve rimanere nella regione (esagono) che occupava prima dell'azione.

Le risorse pesce possono essere raccolte solo dalle navi. Le altre risorse possono essere raccolte solo da cittadini attivi.



Unità ingaggiate: alcune azioni come la raccolta, la costruzione di un edificio, usare un porto o un mercato, impegnano le unità usate per effettuare le azioni. Ciò significa che esse non sono in grado di effettuare azioni addizionali che richiedono il loro spostamento. Tuttavia, esse possono ancora riprodursi e reclutare nella loro regione.

Un giocatore non può raccogliere risorse in una regione controllata da un altro giocatore, a meno che non abbia il permesso di quel giocatore (vedi Villaggi).

Nota: le risorse sono in quantità limitata. Se una risorsa è quasi esaurita alla banca, è possibile che il raccolto non porterà risorse in quantità pari al numero di locazioni sfruttate.

TASSE



TRANSAZIONI



Transazione: acquisto o vendita di un solo cubetto risorsa sul mercato domestico o sul mercato d'esportazione.

Il prezzo della transazione è determinato dalla fila dalla quale la risorsa è prelevata, o inserita. Il denaro corrispondente va o viene dalla banca.

Nota: se una sezione risorse è saturata su uno dei mercati, non è più possibile vendere quella risorsa a quel mercato.



Esempio: comprare una risorsa pesce costerà 4f, una seconda, sempre 4f, una terza, 6f. Vendere una risorsa pesce farebbe guadagnare 4f, venderne una seconda, 3f.



Non piazzate il disco azione su questo simbolo!

Giocatore attivo: il giocatore di turno

Unità: ogni nave o cittadino (attivo o ribelle)

Unità Attive:

un cittadino attivo o una nave

(le navi sono sempre considerate attive in quanto non possono ribellarsi).



L'azione tasse può essere effettuata solo un numero limitato di volte per turno.

Fa' avanzare il meeple ribellione di 1 ogni volta che un giocatore effettua quest'azione. Per ogni cittadino attivo, nave, villaggio e tempio sotto il suo controllo, il giocatore attivo riceve dalla banca il numero di fiorini indicato sulla tabella delle tasse.

Ricorda: i ribelli non contribuiscono con denaro nella fase tasse.

Il giocatore attivo può effettuare una transazione sul mercato domestico o su quello d'esportazione. Per un acquisto, prendi la risorsa più in basso a sinistra nella zona risorse scelta. Per una vendita, piazza la risorsa nello spazio più in alto a destra disponibile nella zona risorse scelta.





ESPLORAZIONE



L'azione di esplorazione può essere effettuata solo un numero limitato di volte per turno.



Il giocatore attivo decide dove piazzare il primo esagono visibile del mazzo degli esagoni della mappa. Se non lo fa, lo scarta nella pila degli scarti e ne pesca il secondo. Deve fare la propria scelta senza sapere prima quale sarà l'esagono seguente e senza mai spiare qual è la seconda faccia dell'esagono visibile. Il mazzo di esagoni della mappa deve restare nell'apposito contenitore per tutta la durata della partita. Una volta che un giocatore ha scelto, può guardare entrambi i lati dell'esagono e decidere quale regione usare.

Nota: se il mazzo degli esagoni nel contenitore si svuota, mischia tutti gli esagoni scartati e crea un nuovo mazzo da piazzare di nuovo nell'apposito contenitore.

Condizioni da rispettare

- La nuova regione dev'essere piazzata adiacente ad almeno altre due regioni.
- Piazza la regione così da creare un paesaggio coerente per tutto ciò che riguarda mare, campi e collegamenti montuosi.



- Una delle regioni adiacenti deve contenere almeno un'unità attiva, non ingaggiata del giocatore (vedi Unità ingaggiate).
- Quell'unità è spostata nella nuova regione scoperta, e dev'essere in grado di arrivarci via mare, se nave, o via terra, se cittadino (non sono permessi convogli marittimi, vedi Migrazione). Solo un'unità viene spostata nella nuova regione per ogni esplorazione.

Effetti dell'esplorazione

- Se il giocatore attivo non può piazzare il nuovo esagono, la sua esplorazione fallisce e l'esagono è scartato.
- Se l'esplorazione ha successo, il giocatore attivo riceve un gettone esplorazione dalla prima pila disponibile di gettoni esplorazione e lo piazza dietro il suo schermo.
- Quando quella pila si svuota, ogni giocatore riceve immediatamente un altro disco azione (DA) del proprio colore (massimo 5).



→ Il giocatore attivo sceglie una delle risorse tra quelle che la nuova regione è in grado di produrre, e ne prende una dalla banca, che piazza sul mercato domestico.

→ Se ci sono altri simboli sulla regione, il giocatore riceve dalla banca una risorsa a sua scelta fra quelle che la nuova regione è in grado di produrre. Se la regione produce solo una risorsa, essa va al mercato domestico. Al giocatore non andrà nulla.

Esempio 1: la regione ha due simboli risorsa: uno del legno, l'altro della frutta esotica. Il giocatore piazza una risorsa frutta esotica nel mercato domestico. Dato che non ci sono più simboli di frutta esotica, mette dietro lo schermo una risorsa legno.

Esempio 2: la regione ha due simboli risorsa bestiame. Una risorsa bestiame va al mercato domestico, l'altro al giocatore.



Incrementa il livello dei lavoratori disoccupati del numero di capanne riportate sulla regione.



RIPRODUZIONE



L'azione riproduzione può essere effettuata solo una volta per turno per giocatore.

Su ogni regione nella quale un giocatore controlla esattamente 2 cittadini, ne può aggiungere 1 del proprio colore, prelevando un meeple dalla scatola. Fa' avanzare il meeple della popolazione ☁ del numero di nuovi cittadini..

Ricorda: il meeple popolazione ☁ deve in ogni momento indicare la quantità totale di cittadini presenti sull'arcipelago

I ribelli non possono riprodursi; invece, cittadini attivi e ingaggiati, sì.

Un giocatore non può mai controllare più di 10 cittadini del proprio colore. Un giocatore non può sfruttare quest'azione in una regione nella quale ha già 3 cittadini, siano essi attivi o ribelli.

Limite dei 3 cittadini:



Non possono mai esserci più di 3 cittadini, attivi o ribelli, controllati dallo stesso giocatore, su una singola regione. Possono esserci unità di diverso colore sulla stessa regione a patto che sia sempre rispettato il limite di 3 cittadini per giocatore. Non c'è invece limite al numero di navi.



RECLUTAMENTO



Il giocatore attivo può reclutare quanti lavoratori desidera in una singola azione, a patto che abbia denaro a sufficienza per poterli pagare e spazio per disporli. Il costo di reclutamento di un lavorante è indicato sulla tabella lavoratori disoccupati (IV), in prossimità della riga che ospita il meeple lavoratori disoccupati ⚙. Il costo di reclutamento è pagato alla banca.

4	1	2	3	⚙ = +
3	4	⚙	6	

Esempio 1: se ci sono 5 lavoratori disoccupati prima del reclutamento, il giocatore attivo può reclutarne uno per 3f, e un secondo per altri 3f. Un terzo lavorante costerebbe 4f.

Il giocatore prende dalla riserva tanti meeple del suo colore quanti sono i lavoratori reclutati e li piazza su aree di terra di regioni a sua scelta sulle quali egli è presente con almeno un'unità attiva, ingaggiata o meno. Non può piazzarli in regioni dove abbia già 3 cittadini (vedi limite dei 3 cittadini).

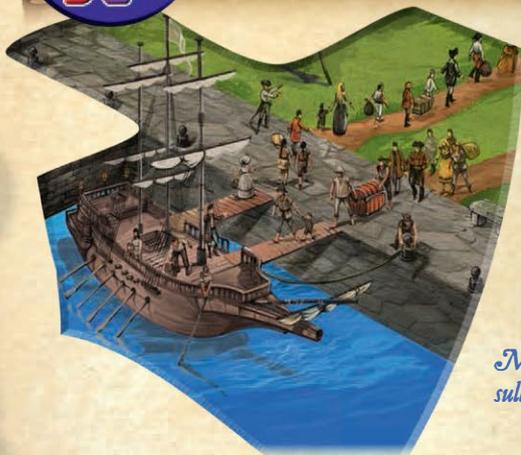
Fa' indietreggiare la posizione del meeple lavoratori disoccupati ⚙ del numero di lavoratori reclutati, e fa' avanzare quello della popolazione ☁ dello stesso numero.

Ricorda: il meeple popolazione ☁ deve in ogni momento indicare la quantità totale di cittadini presenti sull'arcipelago.

Nota: il reclutamento non può avvenire se il livello dei lavoratori disoccupati è pari a zero!



MIGRAZIONE



Migra  per costruire sulla stessa regione

Il giocatore attivo può muovere *tutte le sue unità attive e non ingaggiate*. Ogni unità può spostarsi in una regione adiacente o in un edificio non occupato sulla stessa regione. Le navi si spostano solo per mare e non possono entrare aree di terra. I cittadini si devono muovere su terra e non possono attraversare il mare se non su navi dello stesso giocatore (vedi *Convoglio marittimo*).

Al termine della propria azione di migrazione, un giocatore non può avere più di **3** cittadini in una singola regione (vedi *limite dei 3 cittadini*).

Convoglio Marittimo



Una nave può fare attraversare il mare a uno o più cittadini. Una migrazione di cittadini mediante convoglio marittimo non brucia l'azione di migrazione della nave. Tuttavia, i cittadini che sono trasportati via nave bruciano la loro azione di migrazione quando decidono di essere imbarcati.

Per un convoglio marittimo, piazza la nave che partecipa al convoglio sulla linea di giunzione fra la regione di partenza e quella di arrivo, sulla regione nella quale già si trova, o su uno stretto che separa due aree di terra sulla stessa regione. La nave può eseguire la propria migrazione prima o dopo il convoglio marittimo.

Catena di convogli: usando più navi nella stessa catena di convogli, è possibile spostare un cittadino di più di una sola regione con una singola azione di migrazione



Migra arrivando alla regione adiacente

Convoglio Marittimo verso una regione adiacente

Convoglio Marittimo attraversa l'insenatura nella stessa regione; poi muove le navi

Convoglio Marittimo: 2 navi trasportati attraverso 2 regioni



COSTRUZIONE



Costruire un villaggio, un mercato, un porto o un tempio

Il giocatore attivo può costruire un edificio al prezzo indicato sulla tabella dei costi di costruzione, qui sopra. Si può costruire in una regione che contenga come minimo un cittadino attivo e non ingaggiato del colore del giocatore, o alternatively, una nave del colore del giocatore, se si costruisce un porto.



Si può costruire solo un tipo di costruzione per regione. Perciò, ogni regione può contenere al massimo un villaggio, un porto, un mercato e un tempio. Le costruzioni sono limitate dalla quantità di segnalini forniti dal gioco.

Una volta che il costo della costruzione, in risorse e in fiorini, è stato pagato alla banca, piazza nella regione un segnalino di quella costruzione. Villaggi, templi e mercati sono piazzati su aree di terra, in modo che non coprano simboli di risorse. I porti sono piazzati in mare, in contatto con la linea costiera.

L'unità che ha eseguito la costruzione è piazzata sul meeples e viene considerata ingaggiata.



Costruire una nave



Il giocatore attivo può costruire una nave del proprio colore in una regione che contenga un'area marina. La nave dev'essere costruita da un cittadino attivo e non ingaggiato.

Costruire una nave non rende ingaggiato il cittadino che l'ha costruita.

La nave appena assemblata è piazzata nella zona di mare ed è immediatamente utilizzabile.

Nota: Ogni giocatore è limitato a un massimo di 4 navi.

Controllare un edificio

Un giocatore controlla un edificio se ha una sua unità su di esso.

Se un'unità lascia un edificio, l'edificio non è più controllato, e la prima unità che lo raggiunge durante una migrazione, anche se fosse di un avversario, ne prende il controllo.





Porti

Un cittadino attivo non ingaggiato o una nave possono costruire un porto, occuparlo e attivarlo.

Ogni porto dà al giocatore che lo controlla la possibilità di effettuare due transazioni sul mercato di esportazione (vedi Transazione) senza usare dischi azione. Per controllare un porto, il giocatore deve occuparlo con un'unità attiva, o controllarlo da un villaggio.



Ogni giocatore può usare un porto o un mercato durante ognuno dei suoi turni. Per far ciò, spende il preso da dietro il suo schermo sulla ruota delle azioni sulla zona di porto del suo colore. Ogni porto controllato può essere usato soltanto una volta durante la fase azioni. Per esempio, un giocatore che controlli 2 porti può usare ogni porto una volta a un costo totale di 2f da piazzare sull'area del porto del proprio colore.



Un'unità che sfrutti i vantaggi garantiti dal porto è da considerare ingaggiata e non è quindi in grado di effettuare altre azioni che richiedano di ingaggiarla o di spostarla.



Villaggio

Un cittadino attivo non ingaggiato può costruire un villaggio, occuparlo e attivarlo.

Un villaggio dà al giocatore il controllo della regione sulla quale il villaggio è collocato sino a quando ha al suo interno un proprio cittadino attivo. Controllare una regione significa che quel giocatore controlla tutti gli altri edifici nella regione - porto, mercato, tempio - anche senza avere unità attive ingaggiate su di essi. Il giocatore può pertanto godere dei benefici di quelle strutture costruite nella regione sino a quando controlla il villaggio. Gli avversari non possono prendere controllo di nessun porto, mercato o villaggio di quella regione.



Mercati

Un cittadino attivo non ingaggiato può costruire un mercato, occuparlo e attivarlo.

Ogni mercato dà al giocatore che lo controlla la possibilità di effettuare due transazioni sul mercato domestico (vedi Transazione) senza usare dischi azione. Per controllare un mercato, il giocatore deve occuparlo con un cittadino attivo, o controllarlo da un villaggio.



Un mercato funziona esattamente come un porto. Il giocatore spende il preso da dietro al suo schermo sulla ruota delle azioni sulla zona del mercato del suo colore.



Un cittadino che sfrutti i vantaggi garantiti dal mercato è da considerare ingaggiato e non è quindi in grado di effettuare altre azioni che richiedano di ingaggiarlo o di spostarlo.



Usare un porto o un mercato: se un giocatore usa i vantaggi di un porto o di un mercato dal villaggio, il cittadino che controlla il villaggio diventa ingaggiato e non è quindi in grado di effettuare altre azioni che richiedano di spostarlo. Egli può però usare un porto in un turno, e un mercato nell'altro.



Controllo del raccolto: un villaggio permette di controllare anche la produzione dell'intera regione. Se gli altri giocatori desiderano raccogliere risorse da quella regione, devono chiedere a chi la controlla il permesso. Anche questa procedura permette di effettuare negoziazioni e chiedere favori dagli avversari per il piacere reso.

Più giocatori nella stessa regione: se il giocatore A costruisce un villaggio in una regione che ha un porto, un mercato o un tempio che è occupato, e quindi controllato dal giocatore B, il giocatore B resta in controllo del proprio edificio sino a quando la sua unità vi resta dentro e non si ribella:



Templi

Un cittadino attivo non ingaggiato può costruire un tempio, occuparlo e attivarlo.



Un cittadino in un tempio non sarà mai steso sulla schiena durante la risoluzione di una crisi. Inoltre, in quella fase, quando sarà il turno del giocatore che ha il cittadino nel tempio, egli potrà rimettere in piedi tutti i cittadini presenti nella regione senza pagare alcun prezzo - che essi siano del proprio colore o meno.

Per controllare un tempio, il giocatore deve occuparlo con un cittadino attivo, o controllarlo da un villaggio.

Caso particolare: se un giocatore controlla un tempio da un villaggio, ma il cittadino nel villaggio diventa un ribelle, il tempio non è più da considerare controllato. Per poterlo usare, il giocatore dovrà prima essere in grado di rialzare il cittadino del suo villaggio per poter poi rialzare gli altri cittadini presenti nella regione.

Nota tattica: molti eventi sul retro delle carte evoluzione fanno indietreggiare il meeple ribellione di una quantità di spazi proporzionata alla quantità di templi nell'arcipelago.

→ Appena il giocatore B abbandona il porto/mercato/tempio, il giocatore A assume controllo immediato della struttura abbandonata.

→ Al termine della fase di risoluzione di una crisi, se l'unità che appartiene al giocatore B che occupa il porto/mercato/tempio diventa ribelle, il giocatore A può scegliere di cacciarlo dalla struttura e di assumerne il controllo, a patto che egli controlli il villaggio della regione. Rimuoverà pertanto il ribelle dalla struttura e lo sposterà dove vorrà in un altro punto della regione, lasciandolo steso sulla schiena (ribelle).

Il giocatore B può prendersi il rischio di costruire un porto/mercato/tempio in una regione che contenga un villaggio controllato dal giocatore A. In questo caso, si applicano le stesse regole, e cioè il giocatore B resterà in controllo della struttura sino a che vi resta una sua unità; se però la abbandonerà o se la sua unità si ribellerà, sarà il giocatore A a prenderne il controllo.



FASE 6: ACQUISTO CARTE EVOLUZIONE

Restituite tutti i dischi azione usati ai rispettivi giocatori. Le monete da 1f sulle zone dei porti e dei mercati della ruota delle azioni tornano alla banca.

In ogni momento, la barra evoluzione contiene 5 carte: esse rappresentano il set di carte evoluzione che in quel momento sono acquistabili. Partendo dal primo giocatore e continuando nell'ordine di gioco,

ogni giocatore deve:

prima acquistare una carta evoluzione e poi ruotare una delle altre

oppure

ruotare due carte diverse.

 I triangoli che si trovano sulla barra evoluzione puntano in direzione del costo di ogni carta (indicato in fiorini). Quando si acquista una carta, il giocatore paga alla banca il costo indicato dal vertice del triangolo; fatto ciò, prende la carta e la pone davanti a sé, *visibile a tutti i giocatori*.

 Quando ruotate una carta, è sempre a 90° in senso orario.

 Il costo di una carta cambierà, salendo o scendendo, a seconda della carta. Se la punta del triangolo indica l'icona del teschio dopo che la carta è stata ruotata, scartate quella carta.

Una volta comprata una carta e/o ruotate altre carte, se uno o più spazi sulla barra evoluzione sono rimasti vuoti, pescate nuove carte dal mazzo evoluzione, una alla volta, per riempire tutti i vuoti. Ogni nuova carta è orientata in su, così che possa esser letta senza problemi, come il Mercante nell'esempio riportato qui sotto.



Esempio: il primo giocatore sceglie di ruotare due carte invece di fare acquisti. Ruota la carta del Pirata e del Commercio Locale.



Due altri giocatori ruotano la carta del Pirata. Il triangolo rosso punta ora sul simbolo del teschio, e il Pirata viene scartato.



Lo spazio lasciato vuoto viene riempito dalla carta in cima al mazzo evoluzione. La nuova carta è l'Esportatore. È piazzata nello spazio vuoto, orientata in modo da poter essere letta normalmente. Il dorso della successiva carta in cima al mazzo evoluzione riporta una zona rossa, una crisi sul mercato domestico, da risolvere immediatamente.



IMPORTANTE: se, come conseguenza della pesca di una carta, la carta successiva include una zona rossa sul dorso, la crisi o l'evento corrispondente vanno risolti immediatamente, secondo le regole della Fase 4. Le zone non rosse sono invece ignorate in questa circostanza. Entreremo in gioco all'inizio della Fase 4 del turno seguente.

Crisi immediata sul mercato domestico



Crisi immediata sul mercato di esportazione

Evento immediato: fa' indietreggiare il di 1 per ogni tempio nell'arcipelago.



Evento immediato: fa' avanzare il meeple ribellione di 1 per ogni villaggio dell'arcipelago.

Nota: è assolutamente possibile che siano da rimuovere dalla barra evoluzione due carte allo stesso tempo: ciò causerà due crisi/eventi che si attiveranno durante la stessa fase di acquisto.

Nota tattica: a differenza della gestione delle crisi di Fase 4, in una crisi immediata, conta soltanto il numero totale di cittadini che si trovano ancora stesi all'inizio della crisi, in quanto essi alzano il livello di ribellione. Non importa a chi appartengano, in quanto tutti i cittadini torneranno attivi nella Fase 1 del prossimo turno.



COME USARE LE CARTE EVOLUZIONE

Le carte evoluzione (personaggio o progresso) possono essere usate solo nella fase azioni. Di conseguenza, non è possibile usare una carta immediatamente dopo l'acquisto poiché la fase azioni è già terminata.

Ogni giocatore può usare una sola carta evoluzione durante ognuno dei suoi Round. Paga il costo dell'attivazione, la attiva ruotandola di 45° in senso orario, e ne applica gli effetti. Una volta attivata, la carta non potrà esserla di nuovo nello stesso turno. Dovrà essere prima disimpegnata all'inizio del turno successivo nell'apposita fase.

Carta Progresso



Esempio: il giocatore A vuole raccogliere legno. Usa la segheria del giocatore B per raddoppiare il suo raccolto, pagando 2f al giocatore B, il normale costo di 1f e un'addizionale 1f (vedi glossario Simboli), attivando così la carta. Se invierà 3 cittadini a 3 diversi simboli di risorse legno dell'arcipelago, otterrà 6 risorse legno invece di 3. Adesso, il giocatore B non potrà più usare la sua segheria sino a che questa non sarà disimpegnata nel turno successivo.

Carta Personaggio



Esempio: il giocatore B vuole usare la sua carta Pirata. Solo lui può farlo. La impegna, colloca un disco azione su di essa e ne applica gli effetti.

GLOSSARIO ICONE



Solo il giocatore che possiede la carta può attivarla per usarne gli effetti. Paga il prezzo in fiorini e in risorse alla banca.



Qualunque giocatore può attivare la carta per usarne gli effetti. Paga il prezzo in fiorini, più il supplementare al proprietario della carta. Se non è indicato un prezzo in fiorini, comunque va sborsato al proprietario 1f. I prezzi in risorse sono pagati alla banca. Se è il proprietario a usare la carta, paga normalmente il prezzo in fiorini e in risorse alla banca.



Spendi il numero indicato di dischi azione, piazzandoli sulla carta.



Paga il prezzo in fiorini indicato.



Paga il prezzo come descritto sulla carta. Ogni riferimento a un prezzo minimo è a quello più basso, in fiorini, come indicato sulla carta fra i tre prezzi mostrati negli angoli della carta.



Paga alla banca il prezzo in risorse indicato.



Una qualunque risorsa. Vedi il testo sulla carta per maggiori chiarimenti.



Fa' avanzare o indietreggiare il meeples ♠ ribellione del numero indicato dai simboli.



Fa' avanzare o indietreggiare il meeples ♠ lavoratori disoccupati del numero indicato dai simboli.



Durante il raccolto di quella particolare risorsa, raddoppia il numero di risorse ricevute.



Il giocatore riceve 1PV/medaglia alla fine del gioco. Se la carta è una meraviglia, deve prima essere costruita.



Rifarsi al glossario carte per maggiori informazioni.

COSTRUZIONE DELLE MERAVIGLIE



Le carte progresso con un simbolo costruzione sono meraviglie. Le carte meraviglia non hanno frecce di attivazione, poiché non sono attivate, ma costruite.

Durante il proprio turno, invece di usare una normale carta evoluzione, il giocatore attivo può costruire una delle proprie meraviglie acquistate in uno dei turni precedenti.

Paga il prezzo di costruzione, e applica i suoi effetti monouso; una volta costruita, una meraviglia non può essere costruita di nuovo.

Fatto ciò, rimuove uno dei suoi cittadini attivi e non ingaggiati da una qualunque parte dell'arcipelago e lo piazza sulla meraviglia appena costruita. Fa' indietreggiare di 1 il meeples della popolazione.

Una meraviglia costruita dà al giocatore che la controlla dei PV alla fine della partita, così come indicato sulla carta.

Nota: meraviglie che non sono state costruite non danno PV al giocatore. Tuttavia, contano come carte progresso quando si procede coi conteggi.



Esempio: il giocatore deve controllare come minimo un porto per poter costruire il Grande Faro. Spendì 1 risorsa di ferro, 2 risorse di pietra, un disco azione, e piazza sulla carta un cittadino attivo e non ingaggiato. Ogni giocatore aggiunge una nave in ogni regione dove controlli un porto. Il Grande Faro, a fine partita, darà 1PV al suo controllore.

Il gioco finisce in uno di questi due casi:

Guerra di indipendenza:

il meeple ribellione sorpassa il meeple popolazione sulla tabella stabilità della colonia (III). Il gioco termina immediatamente.

Condizioni di fine partita verificate:

Un giocatore rivela la propria carta obiettivo appena si verifica la condizione di fine partita indicata sulla carta. Il gioco termina alla fine del round del giocatore attivo.

Per una lista di tutte le condizioni possibili di fine partita: vedi la lista delle carte obiettivo a fine regolamento.



CHI VINCE ?

→ Se una guerra di indipendenza è dichiarata, e nessuno ha la carta obiettivo del Separatista, hanno perso tutti.

Se una guerra di indipendenza è dichiarata, e un giocatore → ha la carta obiettivo del Separatista, ha vinto lui. Tutti gli altri hanno perso.

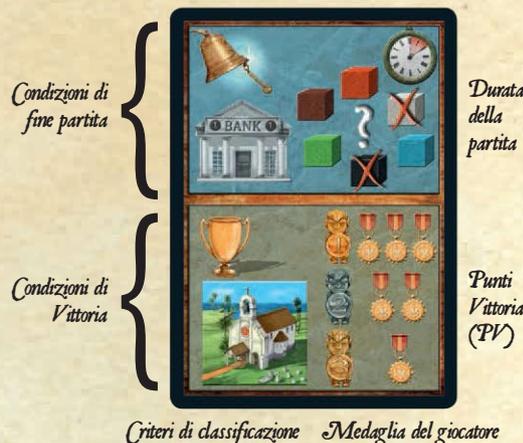
Se il gioco termina in quanto si è verificata una delle → condizioni di fine partita, tutti i giocatori hanno vinto. I giocatori, quindi, contano i punti vittoria per eleggere il **gran vincitore**.

Nota: il Separatista e il Pacifista partecipano al conteggio dei Punti Vittoria e possono vincere il gioco indipendentemente dall'aver raggiunto il proprio obiettivo.

PUNTEGGIO DELLE CARTE OBIETTIVO



Mettete una accanto all'altra le carte obiettivo di ogni singolo giocatore. Mettete da parte, se ci sono, le carte del Separatista e del Pacifista. Le carte rimanenti contengono obiettivi che riguardano tutti i giocatori. Una carta alla volta, classificate i giocatori secondo gli obiettivi specificati nella zona delle condizioni di vittoria della carta. Chi ha fatto più punti riceve **3PV**, il secondo, **2PV**, e il terzo **1PV**.



Criteri di classificazione Medaglia del giocatore

I giocatori che non hanno niente da contare nelle condizioni di vittoria non si classificano. Se due giocatori pareggiano, ricevono entrambi i punti della loro medaglia. **Chi segue nel punteggio, non scende al gradino inferiore, ma riceve il posto che gli spetta di diritto.** I giocatori guadagneranno PV solo se si qualificano fra i primi 3.

Esempio: il giallo e il rosso pareggiano al primo posto, e guadagnano quindi 3PV l'uno. Il blu è al secondo posto e riceve 2PV, e il verde al terzo per 1PV.



Obiettivo del Pacifista: se, alla fine della partita, la differenza fra il meeple popolazione ☺ e il meeple ribellione ☹ è maggiore di 10, il solo Pacifista riceve **3PV**.

Per una lista di tutte le condizioni di vittoria possibili: vedi la lista delle carte obiettivo a fine regolamento.



PUNTEGGIO DELLA CARTA TENDENZA

Ogni giocatore viene classificato anche secondo il criterio indicato dalla carta tendenza, ricevendo da **2 a 4 PV**.



Punti Vittoria (PV)

Criteri di classificazione

Benefattore

La carta Benefattore è diversa dalle altre carte tendenza. Essa è divisa in 5 zone, una per ogni colore di giocatore. Quando un giocatore spende una risorsa o un gettone esplorazione preso da dietro il suo schermo per aiutare a risolvere una crisi, preleva if dalla banca e lo piazza sulla carta Benefattore nella zona corrispondente al suo colore. Farà lo stesso ogni volta che costruisce un tempio. Alla fine della partita, il giocatore che ha più fiorini nel proprio settore della carta Benefattore otterrà **4PV**, il secondo, **3PV**, e il terzo, **2PV**. I giocatori possono, se necessario, sostituire cinque monete da if per una da 5f durante la partita.



FAR PUNTI CON LE CARTE EVOLUZIONE

Alcune carte personaggio, come il Re e il Papa, assegnano PV ai giocatori a fine partita, così come indicato sulle carte stesse. Tutte le meraviglie costruite assegnano PV ai giocatori.

E IL GRAN VINCITORE E'...



Ogni giocatore aggiunge i PV ottenuti. Il giocatore che ne ha di più è dichiarato il gran vincitore della partita. In caso di pareggio, vincerà tra chi ha pareggiato, colui che dimostrerà di possedere più fiorini dietro il proprio schermo.





ESEMPIO DI CALCOLO PUNTEGGIO



Questo gioco da 4 termina con due risorse che si esauriscono. Uno dei giocatori ha l'obiettivo del Separatista, ma non è stato in grado di causare una guerra d'indipendenza, e pertanto non riceve PV dalla sua carta, che trovate riprodotta in formato ridotto nell'esempio. Le carte obiettivo degli altri 3 giocatori sono messe fianco a fianco insieme alla carta tendenza.



Tendenza Templi: il Verde controlla 4 templi, il Blu ne controlla 3, il Rosso, 2, e il Giallo, solo 1. Il Verde è primo e ottiene 4PV, il Blu è secondo e ottiene 3PV, il Rosso è terzo e ottiene 2PV. Il Giallo è quarto e non riceve PV.

Obiettivo Ferro: il Giallo rivela 6 risorse ferro nascoste dietro il suo schermo, è primo, e ottiene 4PV. Il Rosso è secondo con 4 risorse ferro e ottiene 2PV. Il Blu e il Verde non hanno ferro o non sono classificati.

Obiettivo Tempio: come per la carta Tendenza - Templi, il Verde è primo e ottiene 3PV (meno punti di quelli della carta tendenza), il Blu è secondo e ottiene 2PV, il Rosso è terzo e ne ottiene 1.

Meraviglie: il Blu ha costruito il Grande Faro e ottiene 1PV.

Carte personaggio: il Verde controlla il Re, e ottiene 1PV.

Gran Vincitore: il totale dei punteggi indica che il Blu è il primo fra tutti con 9PV, il Verde è secondo con 8PV, il Rosso è terzo con 7PV, e il Giallo è quarto con 6PV.

Nota: poiché c'erano due carte che riguardavano i templi (tendenza ed economia), i giocatori hanno ottenuto PV due volte con lo stesso criterio.

Suggerimento: per velocizzare e semplificare il punteggio, usate unità di tutti i colori dei giocatori, prese dalla riserva o, se la riserva è vuota, direttamente dall'arcipelago a patto che non siano collegate a determinati obiettivi, e piazzatele su ogni carta alla linea corrispondente al loro punteggio, come mostrato nell'esempio. Questo metodo renderà più facile aggiungere fra loro i vari punteggi dei giocatori per tutti gli obiettivi. In alternativa, girate sull'altro lato la barra evoluzione, e usa il segnapunti stampato sul retro e i segnapunti per tenere nota dei vari punteggi.



Il gioco viene così modificato:

- Rimuovete Pacifista e Separatista dalle carte obiettivo,
- Ogni giocatore pesca e gioca con 2 carte obiettivo.
- Un giocatore controlla i colori caldi (giallo e rosso), e un altro i freddi (verde e blu). Se esauriscono navi o cittadini del loro primo colore, possono iniziare a usare quelli del secondo colore. Ciononostante, i giocatori restano limitati a 5 dischi azione, e non a 10.

In caso di un pareggio mentre si determina l'ordine di gioco, non c'è una seconda puntata. L'ordine resta invariato.



Le seguenti varianti possono rendere un gioco molto diverso dal solito e molte di esse possono essere combinate tra loro per una diversità ancora maggiore.

PARTENZA DAL DESERTO



Usa la regione dell'insediamento nel deserto come regione di partenza. I giocatori cominciano la partita senza navi. Ogni giocatore inizia invece con 2 cittadini nel deserto. Dato che nella regione ci sono 5 capanne, il meeple lavoranti disoccupati inizia da 5. Giocate il turno #0 come quello giocato partendo dal mare aperto. Dopo aver piazzato il primo esagono proprio, ogni giocatore sposta uno dei suoi due cittadini nella regione appena scoperta. Il resto del gioco prosegue come di consueto.

NIENTE SEGRETI TRA AMICI

I giocatori non pescano carte obiettivo a inizio partita. Rimuovete dal mazzo il Separatista e il Pacifista. Rivela tanti obiettivi quanti sono i giocatori. Lasciali sul tavolo così che siano visibili a tutti i giocatori per l'intera durata della partita. Le carte mostreranno condizioni di vittoria e di fine partita comuni a tutti i giocatori. Non usate carte tendenza se giocate con questa variante.



MAGGIOR CONTROLLO

Rivela due carte tendenza a inizio partita.



SCelta DELLA CARTA TENDENZA



All'inizio del turno #0, prima che i giocatori ricevano i loro 3 esagoni, tutti discutono e decidono insieme quale carta tendenza usare.

BENEFATTORE

Usate la carta tendenza Benefattore, e pescate una seconda carta tendenza dal mazzo. Rimuovete le carte obiettivo del Separatista e del Pacifista dal mazzo. Scegliete questa variante per ridurre le possibilità di una guerra di indipendenza. I giocatori pescano normalmente carte obiettivo. Questa variante è consigliata in una partita tra 2 giocatori.



PIU' SPEZIE

Ogni giocatore pesca due carte obiettivo a inizio partita, ne sceglie una, e scarta l'altra.



GLOSSARIO CARTE



Anfiteatro

Guadagna 2f dalla banca e fa' indietreggiare di 1 il segnalino ribellione ♣.



Reclutatore

Il costo di redutamento di un lavorante è determinato dalla tabella lavoranti disoccupati (IV) come in una normale azione di redutamento.



Emigrazione

Fa' indietreggiare il segnalino lavoranti ♣ disoccupati di 1 per ogni porto dell'arcipelago.



Barbaro

La moneta resta tra le risorse saccheggiate per il resto della partita, a indicare che esse non possono più essere raccolte.



Ladro

Se il giocatore bersaglio possiede solo una risorsa, la prende in una mano e lascia l'altra vuota. Se non ne ha nessuna, deve alzare lo schermo per provarlo.



Arcivescovo

Fa' indietreggiare il segnalino ribellione ♣ di un numero di spazi determinato dalla quantità di templi nell'arcipelago:

- 0-2 templi: indietro di 1
- 3-4 templi: indietro di 2
- 5 templi o più: indietro di 3



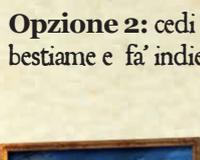
Esploratore/Mercante

Il prezzo di ogni cubetto risorsa è determinato dalla fila nella quale esso è piazzato o dalla quale è prelevato, come in una regolare azione di transazione.



Donazioni dal clero

Opzione 1: cedi alla banca una risorsa frutta esotica e fa' indietreggiare il segnalino ribellione ♣ di 1, **OPPURE:**



Opzione 2: cedi alla banca una risorsa frutta esotica e una bestia e fa' indietreggiare il segnalino ribellione ♣ di 2.



Grande Faro

Devi controllare almeno un porto per poter costruire il Grande Faro. Spendi 1 risorsa ferro, 2 pietre, e un disco azione. Ogni giocatore aggiunge una nave in ogni regione nella quale controlla un porto. Il Grande Faro premierà il suo controllore con 1PV a fine partita.



Cattedrale

Devi controllare almeno un tempio per poter costruire la Cattedrale. Spendi 3 pietre e 2 dischi azione. Fa' indietreggiare il segnalino ribellione ♣ di 1 per ogni tempio nell'arcipelago. La Cattedrale premierà il suo controllore con 2PV a fine partita.



Colosso

Spendi 3 risorse di ferro e 1 disco azione. Fa' indietreggiare di 1 il segnalino lavoranti ♣ disoccupati. Il Colosso premierà il suo controllore con 1PV a fine partita.



Cacciatore di teste / Ricercatore

Ignora ogni eventuale zona rossa sulle 5 carte rivelate. Tuttavia, se appare una zona rossa sulla sesta carta che si trova ora in cima al mazzo evoluzione, risolvila immediatamente.



Papa

Fa' indietreggiare il segnalino ♣ ribellione di 1 per ogni tempio presente sull'arcipelago. Il Papa premierà il suo controllore con 1PV a fine partita.



Pirata

La nave distrutta torna alla riserva del giocatore e potrà essere successivamente ricostruita.



Piramide

Spendi 5 risorse pietra e 2 dischi azione. Fa' avanzare il segnalino ribellione di 2. La Piramide premierà il suo controllore con 2PV a fine partita.



CREDITI



RINGRAZIAMENTI

Siamo molto grati a tutti i playtester che ci hanno seguito e hanno contribuito all'evoluzione di Archipelago sin dall'inizio. Siete così tanti che sarebbe impossibile stilare una lista qui. Grazie a tutti!

Grazie agli artisti: Vincent Boulanger, Ismaël, e Chris Quilliams, che hanno dato vita al progetto con il loro talento e la loro passione.

Grazie alla sensazionale traduttrice verso il tedesco oltre che campionessa di Dungeon Twister: Saskia 'Puk' Ruth

Grazie ai nostri diligenti revisori delle regole: Cecilia Mouray, Alexandre Figuière, Fabrice Wiels (Sherinford), Xavier Saissy, Eric Franklin, Olivier Grassini, Henri Bendelac, Vesna Six, Christian Senksis.

Grazie a Mops, Phal, Guido di Tric Trac, e a tutti i loro lettori, per il loro supporto ed entusiasmo.

Grazie a Stefan Blessing di Ludofact per la sua efficienza e la sua cordialità. Grazie a Léonidas Vesperini per il suo supporto.

Grazie a Stéphane Burgunder e alle sue settimane di sci e di giochi a Valmeinier, dove Archipelago è stato principalmente creato, rifinito, e testato insieme a giocatori sciatori ;)

Grazie a te, o lettore, che sei ancora qui a leggere... Ma faresti meglio a giocare! C'è un intero arcipelago da esplorare...

Traduzione in Italiano di: Daniele Giardino
Impaginazione: Francesco Neri

Per gli ultimi aggiornamenti su
Archipelago e altri giochi:

www.ludically.com
mail: contact@ludically.com

Ludically



INDICE DEI CONTENUTI

Componenti	2	Fase 5: Azioni	8	Regole per 2 giocatori	16
Preparazione	3	Tasse	9	Varianti	16
Turno #0: alla scoperta dell'Arcipelago!	4	Raccolta risorse	9	Glossario delle carte	17
Vittoria	5	Esplorazione	10	Crediti	18
<i>Indipendenza dell'arcipelago</i>	5	Riproduzione	10	Lista delle carte obiettivo	19
<i>Negoziazione</i>	5	Reclutamento	10	DEFINIZIONI	
Turno di gioco	5	Migrazione	11	<i>Meeple</i>	2
Fase 1: Disimpegno	5	Costruzione, navi	11	<i>Regione</i>	4
Fase 2: Ordine di gioco	5	Mercati, Porti, Templi, Villaggi	12	<i>Segnalini</i> ★★☆☆	6
Fase 3: Effetti della popolazione	6	Fase 6: Acquisto carte evoluzione	13	<i>Cittadini</i> ★★☆☆☆☆	6
Fase 4: Bilanciamento dell'arcipelago	7	<i>Come usare le carte evoluzione</i>	14	<i>Ribelli e cittadini attivi</i> ★	8
<i>Crisi del mercato domestico</i>	7	<i>Glossario simboli</i>	14	<i>Giocatore attivo, Unità, Unità attiva</i>	9
<i>Crisi del mercato d'esportazione</i>	7	<i>Costruzione delle meraviglie</i>	14	<i>Unità ingaggiata</i>	9
<i>Evento</i>	7	Fine partita	15	<i>Transazione</i>	9
<i>Indipendenza</i>	8	<i>Vittoria, punteggio, il gran vincitore</i>	15	<i>Limite dei 3 cittadini</i>	10
<i>Trasformazione gettone esplorazione</i>	8	<i>Benefattore</i>	15		
		<i>Esempio di calcolo punteggio</i>	16		

unofficial translation



OBIETTIVI LUNGA DURATA

Condizioni Fine Gioco



Numero totale di villaggi in gioco: 5 in una partita a 2, 6 in una partita a 3, ecc.

Condizioni Vittoria



Numero di gettoni esplorazione dietro gli schermi dei giocatori



Numero totale di porti in gioco: 5 in una partita a 2, 6 in una partita a 3, ecc.

Quantità di denaro dietro gli schermi dei giocatori



Numero totale di mercati in gioco: 5 in una partita a 2, 6 in una partita a 3, ecc.



3 risorse qualunque esaurite dalla banca



Numero totale di carte progresso e personaggio in gioco: 12 in una partita a 2, 16 in una partita a 3, ecc.



Numero totale di templi in gioco: 5 in una partita a 2, 6 in una partita a 3, ecc.

Ogni giocatore mette insieme il numero totale di risorse frutta esotica nelle regioni da lui controllate con un villaggio



Tutte le 3 pile di gettoni esplorazione si esauriscono



Numero totale di navi in gioco: 6 in una partita a 2, 8 in una partita a 3, ecc.



Lavoranti disoccupati ☹️ oltre 21

Pacifista: se la differenza fra il segnalino ☁️ popolazione e il segnalino ribellione ☠️ è maggiore di 10, il solo Pacifista riceve 3PV



La banca finisce i soldi

Separatista: se il segnalino ribellione ☠️ sorpassa il segnalino popolazione ☁️, il Separatista è l'unico a vincere





OBIETTIVI BREVE DURATA



2 pile di gettoni esplorazione si esauriscono

Quantità di denaro dietro gli schermi dei giocatori



Numero totale di templi in gioco: 2 in una partita a 2, 3 in una partita a 3, ecc.

Numero di carte personaggio controllate dai giocatori



Numero totale di villaggi in gioco: 3 in una partita a 2, 4 in una partita a 3, ecc.

Numero di porti controllati da ogni giocatore



Numero totale di porti in gioco: 3 in una partita a 2, 4 in una partita a 3, ecc.

Numero di carte progresso controllate dai giocatori

Condizioni Fine Gioco



2 risorse qualunque esaurite dalla banca

Condizioni Vittoria



Numero di templi controllati da ogni giocatore



Numero totale di carte progresso in gioco: 4 in una partita a 2, 5 in una partita a 3, ecc.



Numero di mercati controllati da ogni giocatore



Numero totale di carte personaggio in gioco: 4 in una partita a 2, 5 in una partita a 3, ecc.

Numero di gettoni esplorazione dietro gli schermi dei giocatori



Numero totale di mercati in gioco: 3 in una partita a 2, 4 in una partita a 3, ecc.

Quantità di risorse ferro dietro gli schermi dei giocatori



Il segnalino popolazione raggiunge o supera: 15 in una partita a 2, 22 in una partita a 3, ecc.

Pacifista: se la differenza fra il segnalino popolazione e il segnalino ribellione è maggiore di 15, il solo Pacifista riceve 3PV



Tutte le 3 pile di gettoni esplorazione si esauriscono

Separatista: se il segnalino ribellione sorpassa il segnalino popolazione , il Separatista è l'unico a vincere



OBIETTIVI MEDIA DURATA



Numero totale di mercati in gioco: 4 in una partita a 2, 5 in una partita a 3, ecc.

Ogni giocatore mette insieme il numero totale di risorse legno nelle regioni da lui controllate con un villaggio



Numero totale di templi in gioco: 4 in una partita a 2, 5 in una partita a 3, ecc.

Numero totale di carte progresso e personaggio in gioco controllate da ogni giocatore

Condizioni Fine Gioco



Numero totale di carte personaggio in gioco: 5 in una partita a 2, 6 in una partita a 3, ecc.

Condizioni Vittoria



Quantità di risorse pesce dietro gli schermi dei giocatori



Tutte le 3 pile di gettoni esplorazione si esauriscono

Ogni giocatore mette insieme il numero totale di risorse ferro nelle regioni da lui controllate con un villaggio



Numero totale di porti in gioco: 4 in una partita a 2, 5 in una partita a 3, ecc.

Numero di templi controllati da ogni giocatore



Numero totale di carte progresso in gioco: 5 in una partita a 2, 8 in una partita a 3, ecc.

Quantità di denaro dietro gli schermi dei giocatori

Condizioni Fine Gioco



3 risorse qualunque esaurite dalla banca

Pacifista: se la differenza fra il segnalino popolazione e il segnalino ribellione è maggiore di 12, il solo Pacifista riceve 3PV



La banca finisce i soldi

Separatista: se il segnalino ribellione sorpassa il segnalino popolazione , il Separatista è l'unico a vincere