

Belfort di J. Cormier e Sen Foong Lim. I giocatori mandano i loro elfi e nani a compiere azioni per accumulare risorse e denaro. Con questi, costruiscono edifici per aumentare la propria influenza nei 5 quartieri della città. Gli edifici hanno caselle azione che aiutano il proprietario, gli gnomi possono sbloccare altre azioni. In ogni partita si usano 5 gilde diverse e molto potenti. Scegliere dove costruire e quando è basilare per la vittoria. I PV si assegnano 3 volte nella partita e sono dati dalle maggioranze nei quartieri e dal N° di lavoratori posseduti. I tuoi piccoli schiavetti scodinzolano per la città, saprai produrre il perfetto lavoratore Nanelfomo e dominare la città?

Uno sguardo ai materiali, ogni tipo di edificio, le mura e le gilde, hanno un'icona diversa. Il tabellone è circondato da un segna punti che mostra anche la quantità di tasse che si devono pagare ad ogni turno. Il calendario mostra il passare del tempo, gli gnomi disponibili, il mazzo edifici e i prezzi dell'emporio. La collection board, qui vanno i lavoratori per ottenere risorse e vantaggi. La scheda giocatore riporta la sequenza del turno, il costo degli edifici e i PV che si possono guadagnare. Le carte edificio hanno un costo, una casella lavoratore e/o un lucchetto sbloccabile con uno gnomo. Le tessere gilda sono di 3 tipi, se ne mettono in gioco solo 5 a partita, si possono anche costruire per aumentare la propria influenza nei quartieri. I lavoratori elfi e nani hanno anche un lato miglioramento a Mastro. Setup: piazzare 5 gilde, nella modalità normale, metterne 1 Risorsa, 2 Base, 2 Interattive, per le altre modalità, vedi il regolamento completo. Ogni giocatore prende un set del proprio colore, 1 scheda giocatore, 3 nani, 3 elfi lato normale, 1 x legno, pietra, metallo, 5 x oro. Pesca 5 carte edificio, ne tiene 3 e ne scarta 2. 1 stemma ordine di turno casuale. Sul calendario mettere 9/14/18/22 gnomi per 2/3/4/5 giocatori, il segnalino tempo sul 1° mese, il mazzo edifici da cui pesca e gira 3 carte.

Il gioco dura 7 round divisi in 5 fasi: 1 calendario, 2 piazzamento, 3 raccolta, 4 azioni, 5 calcolo PV.

1 Calendario, avanza il segnalino.

2 Piazzamento, 1 lavoratore alla volta partendo da chi ha lo stemma N° 1, si piazza nelle varie azioni disponibili.

Banco assunzioni: sono disponibili tante caselle a seconda del N° di giocatori. Paga 2 ori, metti qui 1 lavoratore, nella fase raccolta ne riceverai 1 dello stesso tipo (max 7 per tipo). Campo reale: solo 1 lavoratore x giocatore, durante la fase raccolta scambiare il proprio stemma ordine di turno con quello di un altro giocatore che sia a faccia in su. Lo stemma che si ottiene va girato a faccia in giù. Finita questa fase, rigirare tutti gli stemmi. Gilde, si risolvono nella fase azioni, se di proprietà non si paga, altrimenti paga 1 oro alla banca o al proprietario. Edifici: si risolvono nella fase azioni, si può piazzare solo su di un proprio edificio già costruito, se presente l'icona, paga 1 oro alla banca. Se c'è un lucchetto, deve essere presente uno gnomo per sbloccare l'azione. Quando un giocatore decide di passare, mette tutti i lavoratori rimasti nell'area risorse che si otterranno nella fase raccolta, i prezzi sono sulla tabella.

3 Raccolta, da sinistra a destra, dall'alto in basso, tanti lavoratori, tante risorse di quel tipo, chi ha la maggioranza ottiene 1 risorsa in più. Se pari nessuno ottiene il bonus. I Mastri nani ed elfi ottengono 1 risorsa in più ma non contano per la maggioranza. Rendita e tasse: 1 oro per ogni moneta sugli edifici costruiti, poi si paga a seconda di dove si trova il segna punti. Si usa l'oro, se non basta si arretra di tanti punti fino a completare il pagamento.

4 Azioni: comincia chi ha lo stemma N° 1 che esegue tutte le sue azioni. Possono essere eseguite in qualsiasi ordine a parte comprare 1 carta edificio che deve essere l'ultima. A) Costruire edifici, anche più volte, paga le risorse, gioca la carta davanti a sé e piazza una casetta sul tabellone, sopra l'icona del corrispondente edificio libero, in un qualunque quartiere. B) Costruire le mura, anche più volte, non servono carte. Paga 3 legno e 3 pietra e piazza una casetta su di un'icona libera di mura. C) Costruire gilde, anche più volte, paga le risorse e piazza una casetta. D) Attivare lavoratori, si devono attivare tutti quelli che si sono piazzati. E) Recarsi all'emporio, 1 volta a turno, fare 1 acquisto e/o 1 vendita, vedi calendario. F) Ingaggiare 1 gnomo, 1 volta a turno, paga 3 ori e piazzalo su un lucchetto. Si ingaggiano solo se si hanno lucchetti chiusi, quando finiscono stop. G) Comprare 1 carta edificio, 1 volta a turno, come ultima azione. Paga 1 oro e prendi una carta scoperta o la prima del mazzo, refilla le carte scoperte, se si hanno più di 5 carte, scartare.

5 Conteggio PV, nei mesi con la croce rossa si effettua un conteggio. Chi ha la maggioranza di casette in un quartiere guadagna 5 PV, il 2° prende 3 PV, in 4/5 giocatori, il 3° prende 1 PV. Se pari entrambi prendono i PV per la posizione inferiore. Per ogni tipo di lavoratore, nano elfo o gnomo, chi ha la maggioranza prende 3 PV, il 2° prende 1 PV, se pari, fare come per i quartieri. Se è il 7° round, passare a fine partita: chi ha più PV vince, se pari, chi ha più risorse (il metallo vale 2), se ancora pari, vincono entrambi.