



STEFAN FELD

BRÜGGE



per 2-4 giocatori



da 10 anni



ca. 60 minuti



Preparazione del gioco

Materiali

- 1 Plancia di gioco
- 4 tessere 50/100 punti
- 6 tessere Statua
- 165 carte
- 60 Lavoratori
- 20 Monete da 1-Fiorino
- 24 Monete da 3-Fiorini
- 45 tessere minaccia
- 40 tessere canali
- 4 Sigilli giocatori grandi
- 4 Sigilli giocatori piccoli
- 8 Pedoni (2 per 4 colori in gioco)
- 12 tessere maggioranza
- 9 Carte Player Aid
- 1 segnalino Primo Giocatore
- 5 dadi

Ora la partita può iniziare.

8. Giocatore Iniziale

Il giocatore che per ultimo ha fritto qualcosa sarà il giocatore iniziale. Questi prende l'indicatore del Primo Giocatore e i 5 dadi.



7. Area Personale

I giocatori hanno bisogno di una zona per giocare le carte e altro materiale durante la partita. Questa zona si chiama **Area personale**.

Ogni giocatore sceglie un colore. (Ecco un esempio di giocatore rosso.)

Prende il sigillo grande del colore scelto e lo mette nella sua Area personale per mostrare il suo colore. Il piccolo sigillo dello stesso colore, viene messo sulla plancia nel corpo di guardia, accanto a dove siede.

Prende entrambi i pedoni del proprio colore, uno dei quali viene posto sul Municipio accanto alla Traccia Prestigio posta al centro della plancia di gioco. L'altro viene messo nel segnapunti sul **valore 5**

Quindi prende le 3 tessere maggioranza e le mette con il lato grigio in vista.

Ora, ogni giocatore prende 1 lavoratore in ciascuno dei 5 colori e 5 fiorini dalla riserva e mette tutto nella sua Area Personale.

Ogni giocatore prende altre 2 carte riassunto (turno di gioco e azioni). La mini mappa per la griglia di partenza serve solo per facilitare i giochi successivi.

I giocatori non hanno carte in mano, Le pescano all'inizio del primo turno.

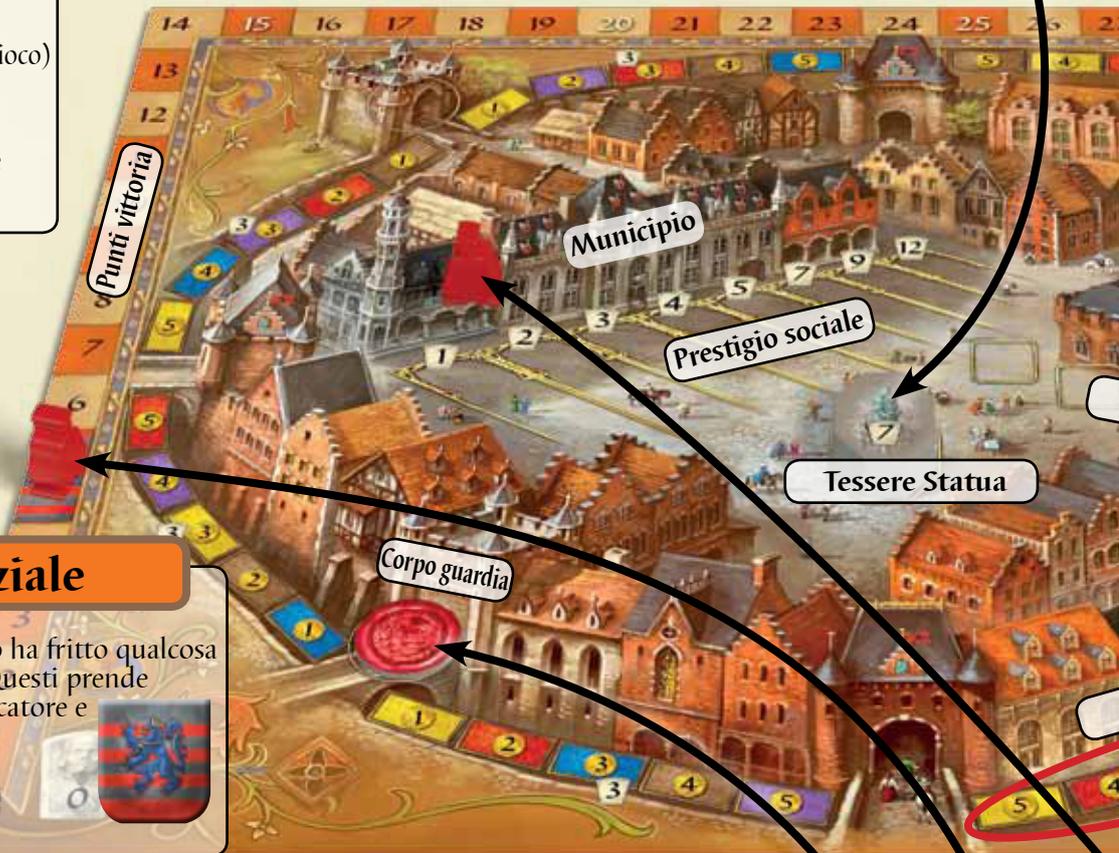
1. Plancia di Gioco

La plancia viene messa al centro del tavolo, in modo che per tutti i giocatori sia facilmente visibile e accessibile.

Le tessere 50/100 punti vengono messe a lato della plancia vicino al numero 49 del segnapunti.



Le tessere statua ottagonali vengono ordinate in modo che la tessera con valore 2 sia sul fondo, seguita da quella di valore 3 e via di seguito. Sulla parte superiore della pila deve apparire la tessera con valore 7



2. Carte

Le 165 carte, a seconda del caso vengono utilizzate in molto modi diversi.

In primo luogo, tutte le carte (a prescindere dal loro dorso) vengono mescolate insieme e suddivise in 5 mazzi quasi uguali.

Di questi 5 mazzi ne vengono presi tanti quanti il numero dei giocatori, e di nuovo mescolati insieme. (Con 3 giocatori 3 mazzi su 5 vengono scelti) Quindi, questo nuovo mazzo viene diviso in due metà approssimativamente uguali. Questi mazzi vengono disposti accanto alla plancia in modo da essere accessibili a tutti i giocatori.

Tutti gli altri mazzi (con 3 giocatori rimangono 2 mazzi) sono ora sovrapposti e formano un mazzo che viene messo da parte. Questo mazzo supplementare è richiesto solo alla fine del gioco.



Dadi

Canale

Sezione Canali



2 Mazzi uguali

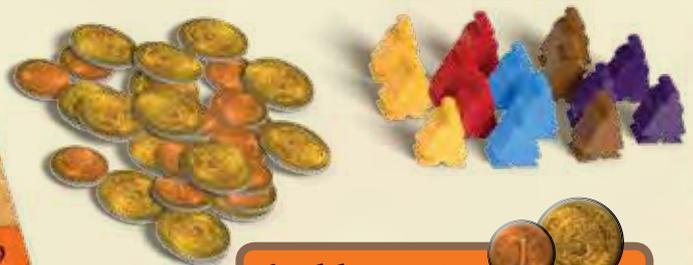


Mazzo extra

3. Lavoratori



160 lavoratori sono utilizzati per svolgere le azioni di tutti i giocatori e vengono messi in un posto accessibile vicino alla plancia di gioco. (1 colori dei lavoratori non hanno nulla a che fare con i colori dei giocatori).



4. Monete



1 denari (20 monete da 1 fiorino e 24 del valore di 3 fiorini) vengono messi in una riserva generale in una posizione accessibile vicino alla plancia di gioco.



6. Tessere Canale

Le 40 tessere canale vengono disposte in una posizione accessibile vicino alla plancia di gioco.

5. Tessere Minaccia

Le 45 tessere minaccia vengono disposte in una posizione accessibile vicino alla plancia di gioco.



Svolgimento

Il gioco si sviluppa in più turni.
Ogni turno è composto da 4 fasi consecutive:

Fase 1: Pescare le carte - Prepararsi per la Fase 3

Fase 2: Dadi - Distribuire le tessere minaccia e avanzamento di un passo nella Traccia Prestigio

Fase 3: Giocare le carte ed eseguire le azioni

Questa è la parte principale di ogni turno.

Fase 4: Esaminare le 3 maggioranze e cambio Primo Giocatore

Fase 1: Pescare le carte - Prepararsi per la Fase 3

All'inizio di ogni turno, i giocatori pescano le carte per riempire la propria mano.

Il primo giocatore inizia pescando una carta dal mazzo. Il giocatore prende la carta senza guardarla. Lo ripete fino a che non ha 5 carte in mano. Con ogni nuova carta deve decidere da quale dei due mazzi verrà pescata (sono visibili solo i dorsi colorati). Una volta che il giocatore ha completato la sua mano egli può, naturalmente, guardare le sue carte.

Il gioco procede in senso orario con i restanti giocatori che riempiono la loro mano di 5 carte nello stesso modo.



Ogni giocatore pesca carte da entrambi i mazzi finchè ha 5 carte in mano.

Se uno dei due mazzi si esaurisce

Se uno dei due mazzi si esaurisce durante questa fase, posizionare le carte extra che sono state messe da parte durante la preparazione al posto del mazzo esaurito. I giocatori poi completano la mano come descritto sopra.

Se il mazzo viene formato in questo modo, allora **questo è l'ultimo turno di gioco**. Quando accade, il turno finisce e si passa al **punteggio finale**.

Nel caso che anche l'altro mazzo si esaurisse nella stessa fase/turno, creare un secondo mazzo dividendo a metà il mazzo rimanente. In questo modo, dovrebbero essere sempre disponibili due mazzi al momento di pescare le carte.

Nota: Normalmente, un mazzo verrà esaurito solo durante la fase 1, "Pescare le Carte". Può accadere che uno dei mazzi si esaurisca nella fase 3. In questo caso, il mazzo supplementare viene immediatamente messo in gioco. Se questo accade, allora il turno successivo è l'ultimo.



Uno dei due mazzi è esaurito. Il mazzo extra viene immediatamente posto in gioco e il giocatore pesca successivamente fino a 5 carte nel modo consueto.

Fase 2: Dadi - Distribuire le tessere minaccia e avanzamento di un passo nella Traccia Prestigio



Il **primo giocatore** lancia i 5 dadi colorati. Poi mette i dadi sul tavolo nella zona dadi designata. Per convenienza, è utile disporre i dadi in ordine crescente.

Dopo il lancio dei dadi, le seguenti **due operazioni** vengono eseguite nell'ordine indicato.

Esempio: il giocatore tira i dadi e li posiziona nell'apposita area in ordine crescente.



Primo Passo: Distribuire le tessere minaccia



Per **ogni dado** che indica 5 o 6, il giocatore iniziale distribuisce 1 tessera minaccia per **ciascun giocatore** (compreso se stesso) del colore del dado.

Tutte le tessere minaccia devono essere organizzate in base al colore e poste, in modo da essere visibili a tutti gli altri giocatori.

Ogni volta che un giocatore acquisisce il terzo tassello di un particolare colore, si verifica la corrispondente difficoltà. Tutte le difficoltà sono descritte a pagina 12

Esempio: il tiro dei dadi mostra il rosso da 5 e il giallo da 6.



Il primo giocatore consegnerà ad ogni giocatore (incluso se stesso) un segnalino minaccia rosso e uno giallo.



Secondo passo: Avanzare un livello



Ogni giocatore può ora scegliere di avanzare sulla traccia prestigio di **1 spazio**. Il prezzo per avanzare è determinato dai dadi. Sommate tutti i punti sui dadi che mostrano 1 o 2. La somma è il costo in fiorini che il giocatore deve pagare al fine di avanzare sulla Traccia prestigio in questo turno.

Inizia il primo giocatore. Se decide di avanzare, paga il costo in fiorini alla banca e avanza il suo segnalino di un passo sulla Traccia prestigio.

Nota: la prima volta che un giocatore avanza mette il suo segnalino nel municipio sul primo gradino della traccia prestigio.

In senso orario, tutti gli altri giocatori decidono se vogliono avanzare sulla Traccia prestigio.

Se un giocatore non ha abbastanza fiorini per pagare il costo per avanzare egli deve rinunciare. Se un giocatore non vuole avanzare, pur avendo abbastanza fiorini per pagare, può non pagare e quindi non avanza sulla Traccia Prestigio. Ogni giocatore può avanzare **solo 1 livello ogni turno**.

Se nessuno dei dadi in un turno mostra 1 o 2, i giocatori possono non avanzare nel turno.

Nota: i valori dei dadi 3 e 4 non hanno alcun significato in questa fase.

Esempio: il tiro dei dadi evidenzia il dado viola da 1 e quello azzurro da 2.



L'avanzamento di livello costerà in questo turno 3 fiorini.



Esempio: il giocatore rosso vuole migliorare il proprio prestigio. Paga 3 fiorini e avanza di un livello.



Fase 3: Giocare le carte ed eseguire le azioni

Questa è la parte principale di ogni round.

Sequenza generale di questa fase:

1 giocatori iniziano questa fase con 5 carte in mano.

1 giocatori, a turno giocano 1 carta dalla propria mano, e scelgono tra una delle 6 possibili azioni.

Si prosegue, fino a quando ogni giocatore ha giocato 4 carte dalla sua mano, ed eseguito le 4 azioni corrispondenti. (Queste possono essere azioni diverse, le stesse azioni ripetute più volte, o anche le stesse azioni degli altri giocatori.)

A questo punto la fase termina.

Il primo giocatore inizia a giocare **una carta dalla sua mano**.
Con la carta giocata può compiere esattamente **una** delle seguenti **sei azioni**:

- I. Prendere 2 lavoratori**
- II. Prendere 1-6 fiorini**
- III. Eliminare 1 tessera minaccia**
- IV. Costruire 1 tessera canale**
- V. Costruire 1 casa**
- VI. Mettere 1 personaggio**

Dopo che il giocatore iniziale ha giocato 1 carta e ha eseguito l'azione corrispondente, i restanti giocatori seguono in senso orario: giocano 1 carta ed eseguono l'azione corrispondente. Si procede così, fino a quando ogni giocatore ha giocato 4 carte dalla sua mano, ed eseguite le relative 4 azioni.

Quando questa fase si conclude ogni giocatore dovrebbe avere 1 carta rimanente in mano.

Nota: Tutte le 6 azioni possono essere eseguite con ogni carta. Quindi non ci sono carte che permettono solo alcune azioni da eseguire.

Prima di spiegare le varie azioni, cerchiamo di guardare le carte un po' più da vicino:

Composizione delle carte

Colore della carta

Ci sono carte di 5 diversi colori (blu, marrone, giallo, rosso e viola). Ogni carta ha lo stesso colore sulla parte anteriore e posteriore.

Azioni

I simboli sul bordo destro della tessera fungono come promemoria per le prime 5 azioni.

Personaggi

L'illustrazione di ogni carta mostra una persona in particolare, con un prezzo e un testo nella carta. La spiegazione esatta della componente Personaggio segue a pagina 8



Ora, la descrizione di ogni azione:

I. Prendere 2 lavoratori



Il giocatore gioca una carta scoperta sul mazzo degli scarti e prende 2 lavoratori nel colore della carta giocata. Mette i suoi lavoratori nella sua area di gioco (in bella vista).

I lavoratori non sono limitati. Se si dovesse esaurire un colore, i giocatori possono organizzarsi con altri materiali.



Esempio: il giocatore gioca una carta rossa per ottenere 2 lavoratori rossi



II. Prendere 1-6 fiorini

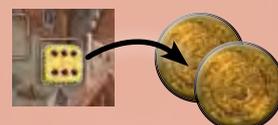


Il giocatore gioca una carta scoperta sul mazzo degli scarti e prende 1-6 fiorini dalla banca. Il numero indicato sul dado dello stesso colore della carta giocata indica il numero di fiorini che il giocatore riceve. Mettere i fiorini nella propria area di gioco.

I fiorini sono illimitati.



Esempio: il giocatore gioca una carta gialla ed ottiene 6 fiorini così come mostra il dado giallo



III. Eliminare 1 tessera minaccia



Il giocatore gioca una carta scoperta sul mazzo degli scarti e restituisce **1 tessera minaccia del colore della carta giocata** dalla sua area di gioco

alla riserva. Successivamente, ottiene subito 1 punto, cioè muove in avanti il proprio segnapunti di 1 spazio sulla traccia punteggio.

Nota: Il giocatore prende 1 punto ogni volta che restituisce una tessera minaccia, anche se lo fa attivando un personaggio (come il carceriere, vedi addendum Pagina 1).



Esempio: il giocatore gioca una carta marrone. Restituisce alla riserva una tessera minaccia marrone e segna immediatamente 1 punto vittoria



IV. Costruire 1 tessera canale



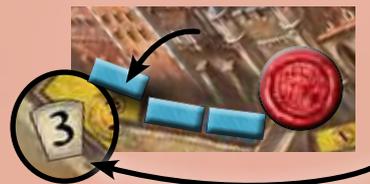
Ogni giocatore ha un piccolo sigillo del proprio colore che viene inserito sul proprio corpo di guardia sulla mappa. Sezioni canale si estendono verso sinistra e destra del corpo di guardia, e ogni sezione consiste di cinque spazi canale individuali. Questi spazi canale 10 (= 2 sezioni di canale) sono disponibili per il giocatore (e solo quel giocatore) per costruire tessere canale.

La costruzione di una sezione del canale deve sempre iniziare da uno dei due spazi canale accanto al proprio sigillo. In un'azione successiva, può anche costruire adiacente ad una delle sue tessere canale precedentemente giocate. Il giocatore ha sempre 2 spazi canale da scegliere durante la costruzione di una tessera canale.

Al fine di costruire una tessera canale, il giocatore scarta 1 carta del colore dello spazio canale. Inoltre, egli deve pagare il numero di fiorini specificati sullo spazio canale. Poi mette la tessera canale sullo spazio.

Se il giocatore ha costruito un tassello canale nel terzo spazio dal suo sigillo (in entrambe le direzioni), egli avrà 3 punti a fine partita. Se un giocatore ha costruito completamente una delle sue due sezioni di canale, prende immediatamente la prima tessera Statua dalla pila che varrà i punti stampati su di essa alla fine della partita.

Esempio: il giocatore gioca una carta blu e costruisce una tessera canale sullo spazio blu adiacente al sigillo giocatore. In aggiunta deve pagare 1 fiorino



Il giocatore guadagnerà 3 punti a fine gioco



Il giocatore prende la tessera statua in cima alla pila sulla plancia e aggiungerà i punti stampati su di essa a fine gioco.

V. Costruire 1 casa



Il giocatore piazza 1 carta con il dorso di fronte a sé, in modo che indichi la casa. Inoltre, egli restituisce alla riserva **un lavoratore dello stesso colore del retro della carta giocata.**

Ogni casa dà 1 punto vittoria al giocatore alla fine del gioco, e può ospitare un solo personaggio (vedi azione successiva).

Esempio: Il giocatore gioca una carta viola e la gira con il dorso in vista disponendola nella propria area personale. In aggiunta restituisce alla riserva un lavoratore viola.



VI. Piazzare 1 personaggio

Il giocatore piazza la carta scoperta leggermente discosta su una delle sue case vuote, in modo che il colore della casa sia visibile. In seguito, deve pagare il prezzo indicato in alto a sinistra della carta. I Fiorini pagati vengono rimessi nella riserva.

Ogni casa ha spazio per 1 personaggio. Il personaggio può avere un colore diverso rispetto alla casa.



Esempio: il giocatore ha una casa vuota. Gioca il Principe in questa casa e paga alla riserva 9 fiorini.



Il giocatore può attivare i suoi personaggi designati per ottenere un vantaggio.

Prima di spiegare come si attivano le persone, osserviamo in modo più dettagliato la parte della carta dedicata al personaggio.

Spiegazione delle carte personaggio

Prezzo: In alto a sinistra della carta è indicato il prezzo per giocare questa persona, espresso in fiorini.

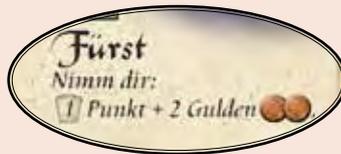


Punti: il piccolo numero direttamente sotto il prezzo indica quanti punti riceverà il giocatore quando il gioco finirà se il personaggio sarà ancora nella sua area di gioco. (Il punteggio è sempre un terzo del prezzo.)

Icona di attivazione: l'icona a sinistra, sotto il ritratto mostra quando e come questa persona potrà essere attivata. I vari simboli e il loro significato sono illustrati nella pagina successiva.



Nome e Beneficio: Il testo sotto il simbolo di attivazione indica il nome del personaggio, ed il beneficio quando il giocatore lo attiva.



Categorie: Ci sono 11 diverse categorie di personaggi con cui una carta può essere associata. Solo alcune carte si riferiscono a questi gruppi. Solo per queste carte importa la categoria di appartenenza.



Giocare il Principe costa 9 fiorini

Il giocatore segnerà a fine partita 3 punti

Il principe ha bisogno di un lavoratore giallo per essere attivato.

Il testo della carta indica l'effetto quando il personaggio viene attivato

E come non aspettarsi che il Principe appartenga alla Nobiltà.

Le 11 diverse categorie di personaggi sono:

- | | |
|-------------|-------------|
| Nobiltà | Uffici |
| Spettacolo | Commercio |
| Artigianato | Corte Reale |
| Chiesa | Arte |
| Difesa | Bassifondi |
| Conoscenza | |



Attivare i personaggi

Nel proprio turno, il giocatore può attivare una o più carte personaggio piazzate.

I personaggi con il "lampo" devono essere attivati immediatamente dopo il posizionamento.

I personaggi con un "lavoratore" o con il simbolo dell' "infinito" , possono essere attivati durante il proprio turno.

I personaggi con la "corona di alloro" sono attivati solo nella fase di punteggio finale.

Attivare un personaggio significa eseguire il testo sulla carta personaggio.

I 4 simboli sono i seguenti:



Le carte Personaggio "lampo" sono attivate subito dopo il posizionamento. Queste carte non possono essere attivate nuovamente nel gioco.

Esempio: il giocatore mette in gioco l'Alchimista. Immediatamente, preleva dalla riserva 6 fiorini



Le carte personaggio con un simbolo "lavoratore" su di esse possono essere attivate solo una volta per turno durante il turno di un giocatore (in fase 3 "Giocare a carte"). Per attivare

una carta personaggio con un lavoratore, il giocatore di turno rimette nella riserva un lavoratore il cui colore corrisponde al colore del simbolo lavoratore (può essere diverso dal colore della carta) ed esegue il testo della carta.

Esempio: il giocatore attiva il Bracciante spendendo un lavoratore rosso. Il Bracciante consente al giocatore di pescare 1 carta.



Per indicare che il personaggio è stato attivato in questo turno, il giocatore ruota la carta di 90 gradi.



Infinito: Ci sono 3 tipi di persone con il simbolo "infinito".

Il primo tipo può essere attivato una volta per round durante il turno di un giocatore (simile a personaggi con un simbolo lavoratore). Il testo di questo tipo di solito inizia con "Prendi una volta per round ..." o "Una volta per round, si può ...".

L'attivazione di questi personaggi non costa nulla. Per indicare che il personaggio è stato attivato in questo round, il giocatore ruota la carta di 90 gradi.

Il secondo tipo migliora azioni del giocatore. I personaggi di questo tipo vengono attivati automaticamente e gratuitamente ogni volta che il giocatore esegue la rispettiva azione (anche più di una volta per round).

Il terzo tipo è simile al secondo. Queste persone danno vantaggi in diverse situazioni di gioco (ad esempio "pescare carte" o "Avanza 1 passo").

I personaggi di questo tipo vengono attivati automaticamente e gratuitamente ogni volta che si verifici l'evento in questione durante il gioco. (Se la situazione può verificarsi più volte per turno, la carta viene attivata più di una volta per turno.)

Nota: I personaggi del secondo e terzo tipo non vengono ruotati di 90 gradi dopo che sono stati attivati.

Esempio del primo tipo:

l'attivazione del contabile consente di ricevere 2 fiorini



Esempio del secondo tipo:

Quando il giocatore decide di svolgere l'azione di prendere 2 lavoratori, prenderà 3 (anziché 2) lavoratori



Esempio del terzo tipo:

Il giocatore durante la fase 1 pescherà 6 carte. Così avrà una carta in più tra cui scegliere.



Corona di alloro: I personaggi con la "corona d'alloro" si attivano automaticamente se sono presenti nell'area di gioco del giocatore alla fine della partita (e solo allora). Il giocatore può prendere i punti secondo il testo sulla carta.

Esempio: il vescovo si attiva automaticamente durante il conteggio finale. Il giocatore ogni 2 lavoratori presenti nell'area personale guadagnerà 1 punto.



Nota generale:

* Il giocatore può attivare personaggi (con il simbolo "lavoratore" o "infinito"), **prima o dopo aver giocato una carta nel suo turno.**

Si possono attivare alcuni prima e altri dopo aver giocato la carta. Cioè il giocatore può anche attivare il personaggio appena messo (con il "lavoratore" o "infinito") nello stesso turno.

* Per l'attivazione di un altro personaggio si applicano le normali regole.

Esempio di attivazione di una persona:

Il giocatore attiva il Cocchiere restituendo un lavoratore giallo alla banca.

Il Cocchiere permette al giocatore (contro le regole normali) di giocare immediatamente una carta in più dalla propria mano, e, quindi, eseguire un'altra azione nello stesso turno.



Così il giocatore avrà una carta in meno per il resto del turno. Pertanto, egli finirà questo turno senza carte in mano (anziché, come di consueto, con una carta rimanente). All'inizio del turno successivo, riformerà la mano di 5 carte nuovamente, come al solito.



Nota: La maggior parte dei personaggi sono auto-esplicativi. Abbiamo spiegato alcune carte in appendice per rispondere a domande che possono sorgere in alcuni casi particolari o con determinate combinazioni di carte.

Fase 4: Esaminare le maggioranze e cambiare il giocatore iniziale

Verificare se uno o più giocatori hanno la maggioranza in una delle aree specificate. I giocatori con una maggioranza girano la tessera maggioranza associata sul lato colorato. I giocatori controllano le maggioranze nelle seguenti 3 aree.



Avanzamento



Persone



Canale

Prestigio

Se un giocatore è più avanti di tutti gli altri giocatori nella Traccia prestigio, il giocatore può girare la propria tessera maggioranza prestigio sul lato colorato.

Esempio: Il giocatore rosso è davanti nella traccia Prestigio. Egli può girare la propria tessera maggioranza Prestigio sulla parte colorata.



Personaggi

Se un giocatore ha più personaggi rispetto ai suoi avversari nella sua area di gioco gira la tessera maggioranza personaggi sul lato colorato. Egli paragona il numero di personaggi con ogni singolo giocatore. Questo quindi non significa che un giocatore debba avere più personaggi di tutti gli altri giocatori messi insieme.

Esempio: Il giocatore Blu ha 6 personaggi nella propria area. Il Giallo 5, Rosso e Verde 4 a pari merito. Il giocatore Blu gira la propria tessera maggioranza personaggi sul lato colorato.



Canale

Se un giocatore ha costruito più tessere canale di tutti i suoi avversari (si sommano entrambe le sue due sezioni di canale), allora può girare la sua tessera maggioranza canale sul lato colorato.

Esempio: Verde ha 7 tessere canale costruite, Rosso 6, Verde 2 e Blu nessuna tessera. Il giocatore Verde gira la propria tessera maggioranza canale sul lato colorato.



Vale per tutte le 3 aree:

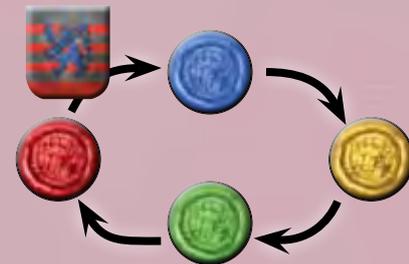
- * Un giocatore deve avere una maggioranza chiara, al fine di girare la tessera sul lato colorato (la maggioranza in parità non conta a questo fine).
- * Tessere precedentemente girate sul lato colorato non vengono più girate per il resto della partita. Pertanto una tessera girata sul lato colorato indica che il giocatore ha ottenuto la maggioranza almeno una volta nel gioco in questa area.
- * Se un giocatore supera un altro giocatore in un round successivo, e che quindi ha la maggioranza gira anche egli la tessera maggioranza sul lato colorato. Così, è possibile che più giocatori abbiano girato la stessa tessera maggioranza sul lato colorato.

Esempio: Rosso e Giallo, sono davanti alla pari nella traccia Prestigio. Nessun giocatore può girare la rispettiva tessera maggioranza sul lato colorato



Nuovo Primo giocatore

Dopo che le 3 maggioranze sono state controllate, la tessera giocatore iniziale passa al giocatore successivo in senso orario, e inizia un nuovo turno.



Fine del gioco e punteggio finale

Alla fine del turno in cui uno dei mazzi è stato vuotato, il gioco finisce e si verifica il punteggio finale. (Eccezione: vedi nota a pagina 4)

Ogni giocatore segna punti per le seguenti categorie:

Persone

Il giocatore prende i punti per tutti i personaggi nella propria area di gioco (in alto a sinistra).



Per il Principe il giocatore guadagna 3 punti

Abitazione

Per ogni casa nella sua area di gioco il giocatore prende 1 punto. Non importa se una persona abita la casa o meno.



Per ogni casa il giocatore guadagna 1 punto

Vantaggi (di personaggi)

Per i personaggi con la "corona d'alloro", il giocatore prende punti in base al testo presente nelle loro carte.

Per il Vescovo il giocatore guadagna 1 punto ogni 2 lavoratori posseduti nella propria area personale



Tessere Maggioranza

Per ogni tessera maggioranza che il giocatore ha girato sul lato colorato, egli prende 4 punti.



= 4 punti

Canale

Per ogni tessera canale costruito sul 3° spazio dal sigillo del giocatore, il giocatore prende 3 punti. Per ogni tessera Statua raccolta, prende i punti segnati su di essa.

Il giocatore a fine partita segna 3 punti per la tessera canale contrassegnata 3 e per la tessera statua segna 7 punti



Avanzamento sulla Traccia Prestigio

Il giocatore prende punti per lo spazio su cui è avanzato sulla Traccia prestigio.



Il giocatore a fine partita segna i punti indicati nella traccia prestigio: 7 punti

Il giocatore tiene conto dei suoi punti sulla traccia punteggio. Se un giocatore supera i 50 punti, prende una delle tessere 50/100 punti e ritorna all'inizio della traccia punteggio (con il lato 50 in vista). Se supera i 100 punti, gira la tessera sul lato 100. Il giocatore con più punti vince la partita. In caso di pareggio, il giocatore che ha più fiorini vince. Se c'è ancora un pareggio, allora i giocatori in parità condividono la vittoria.

Esempio di un punteggio finale: il giocatore ha la seguente area di gioco:



- * Per i personaggi, prende 3 + 1 + 2 + 0 + 2 = 8 punti.
- * Un punto per le 6 case presenti = 6 punti
- * Il Sindaco è una personaggio con "corona d'alloro". Il giocatore prende 2 punti per ogni carta nella propria area di gioco che appartiene al gruppo Governo. Questi sono il Sindaco stesso e il Consigliere. Il giocatore prende 2 x 2 punti = 4 punti.
- * Il giocatore riceve 4 punti per le due tessere maggioranza, Avanzamento e Personaggi, che sono state capovolte sul lato colorato = 8 punti.
- * Ha una tessera canale sullo spazio 3 = 3 punti.
- * Sulla Traccia Prestigio il giocatore è avanzato sullo spazio con 6 punti = 6 punti.



Il giocatore ha ottenuto un totale di 35 punti come punteggio finale.

La minaccia si verifica - ... quel che deve essere ancora detto.

Ogni volta che un giocatore riceve un **terzo tassello minaccia dello stesso colore** nella sua area di gioco e completa così il cerchio, la minaccia associata si verifica.



L'effetto della minaccia dipende dal colore delle tessere.



Inondazione:

Il giocatore deve restituire tutti i suoi lavoratori alla riserva.



Pestilenza:

Il giocatore deve mettere un personaggio a sua scelta dalla sua area di gioco nel mazzo degli scarti.



Rivolta:

Il giocatore restituisce tutti i suoi fiorini alla banca.



Incendio:

Il giocatore deve scartare una casa a sua scelta dalla sua area di gioco e metterla nella pila degli scarti o restituire una sua tessera canale costruita alla riserva. Il giocatore deve rimuovere uno o l'altro se ne ha.

Nota: Se la casa che il giocatore scarta ha una personaggio su di essa, allora il giocatore riprende la carta personaggio nuovamente in mano.

Nota: Se il giocatore rimuove una tessera canale che completa una sezione di 5 tessere canale, il giocatore non deve restituire la tessera statua. Se il giocatore costruisce di nuovo la tessera canale, tuttavia, egli non prende una nuova tessera statua.

Nota: Non sono ammessi spazi vuoti nel canale.



Cospirazione:

Il giocatore perde 3 punti. I giocatori non possono avere meno di 0 punti.



Una volta che si verifica la minaccia, il giocatore restituisce le tessere minaccia corrispondenti alla riserva. Il prossimo tassello di quel colore che riceverà sarà nuovamente il "primo".

Attenzione: In questo caso, il giocatore non riceve punti per la restituzione delle tessere minaccia.

Nota: E' possibile che un giocatore subisca una serie di diverse difficoltà contemporaneamente. In questo caso, il giocatore decide l'ordine in cui si verificano i disagi.

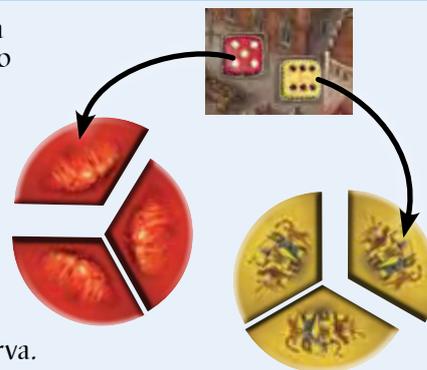
Nota: Se le tessere minacce finiscono, il disagio viene gestito a turno. Dopo che il primo giocatore restituisce i suoi tasselli minaccia alla riserva, vi saranno tasselli sufficienti per continuare.

Esempio: C'è stato un lancio di dadi di 5 rosso e 6 giallo. Il giocatore ha già 2 tasselli minaccia di quei colori. Dal momento che questo è il terzo tassello minaccia (e il cerchio è completato), il disagio si verifica.

Per l'incendio (rosso), il giocatore deve rimuovere una casa o una tessera canale. Egli non ha costruito le tessere canale, quindi deve restituire 1 casa nella pila degli scarti.

A causa di una Rivolta (giallo), il giocatore perde tutte le sue monete d'oro. Così tutti i fiorini di vengono restituiti alla banca.

I suoi tasselli minaccia rossi e gialli vengono restituiti nuovamente alla riserva. Così egli è "sicuro" per un po' prima di ulteriori disagi di quei tipi.



© 2013 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:
info@hans-im-glueck.de oder an
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de
www.cundco.de

Traduzione curata da Faustoxx,
Emaema e Gekki.

Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag bei Frieder Benzing, Ralph Bruhn, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Denis Leonhard, Karl-Heinz Schmiel, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Christoph Toussaint, Hannes Wildner, Andreas Zimmermann sowie den Offenburger-Spiele-Freunden und wie immer ganz besonders bei Dieter Hornung. Regellektorat: Gregor Abraham, Rudi Gebhardt, Hanna & Alex Weiß

LA PRESENTE 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. TUTTI I DIRITTI SUL GIOCO E SULLE IMMAGINI SONO DETENUTI DAL LEGITTIMO PROPRIETARIO.