

The Castles of Burgundy

L'unico gioco di costruzione

sui pascoli, mercanzie e dadi

Introduzione al Gioco

La Valle della Loira nel corso del 15° secolo. I giocatori impersonano potenti principi che dedicano i loro sforzi al commercio ed alla costruzione al fine di ottenere la supremazia delle loro proprietà su quelle degli avversari.

Due dadi indicano le opzioni di azione, tuttavia sono sempre i giocatori a dover prendere le decisioni finali. Il commercio, l'allevamento, la costruzione di città o la ricerca scientifica, molti sono i percorsi che possono portare i giocatori a prosperare ed ad ottenere la supremazia!

In questo gioco, le diverse strade che permettono di guadagnare punti vittoria, richiedono un'attenta pianificazione a lungo termine, turno dopo turno. La grande varietà di situazioni, oltre a donare una grande longevità di gioco, pone di fronte ai giocatori ardue sfide; questo perchè è praticamente impossibile che si verifichino due situazioni di gioco uguali.

VINCE IL GIOCATORE CHE OTTIENE PIU' P.V. ALLA FINE DEL GIOCO.

Idea di Gioco:

I giocatori assumono il ruolo di principi della Borgogna durante il quindicesimo secolo.

Nel corso delle 5 fasi di gioco, i giocatori ottengono Punti Vittoria tramite il commercio, l'allevamento, la costruzione di città e la ricerca scientifica.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria alla fine del gioco sarà il vincitore.

Componenti di Gioco

164 tessere esagonali:

- _ 7x 8 palazzi (beige, 16x dal dorso nero)
 - _ 7x 4 animali (verde chiaro, 8x dal dorso nero)
 - _ 26x "conoscenza" (giallo, 6x dal dorso nero)
 - _ 16 castelli (verde scuro, 2x dal dorso nero)
 - _ 12 miniere (grigio, 2x dal dorso nero)
 - _ 26 navi (blu, 6x dal dorso nero)
- 42 tessere merci (quadrato, 7 in ognuno dei 6 colori)
- 20 pepite (ottagoni)
- 30 tessere lavoratore (quadrato)
- 12 tessere bonus (quadrato, 1 piccola ed 1 grande nei 6 colori)
- 4 tessere P.V. (da 100/200 punti in ognuno dei 4 colori dei giocatori)
- 8 pedine di gioco (2 in ognuno dei 4 colori dei giocatori)
- 9 dadi (2 in ognuno dei 4 colori dei giocatori più 1 dado bianco)
- 1 tabellone di gioco
- 6 plance dei giocatori (fronte-retro, 4x No. 1, 1 per ogni No. 2-9)



Se state leggendo queste regole per la prima volta, si consiglia di ignorare il testo nella colonna di destra di ogni pagina. Questi testi costituiscono una sintesi delle norme utili per ripassare le regole in modo rapido, soprattutto se non lo si è giocato per parecchio tempo.

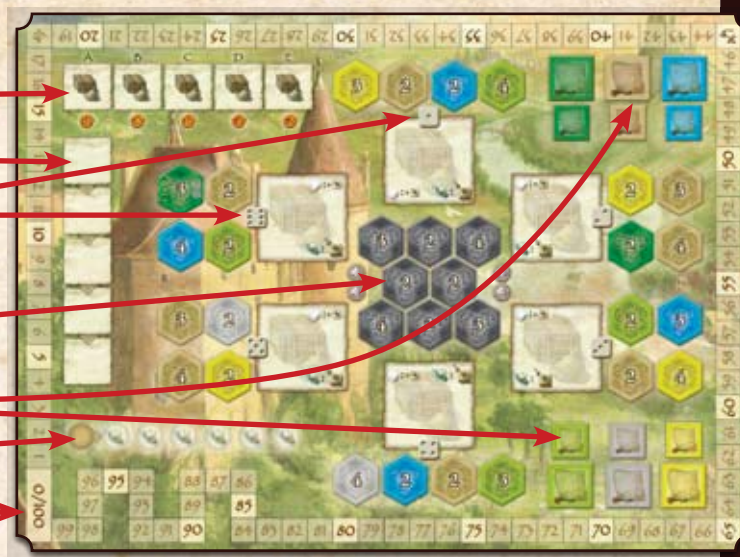
Preparazione del Gioco

(Per prima cosa, defustellare con attenzione tutte le tessere)

Posizionare il tabellone di gioco al centro del tavolo.

Esso riporta:

- 5 spazi fase (A-E)
- 5 spazi round
- 6 depositi numerati (1-6) con quattro spazi ognuno per le tessere esagonali.
- 1 spazio grande per le merci.
- 1 deposito centrale nero.
- 12 spazi per le tessere bonus.
- 1 tracciato per l'ordine di turno.
- 1 tracciato per i Punti Vittoria (0-100).



Posizionare le 20 Pepite, le 30 tessere lavoratore ed il dado bianco a fianco della plancia di gioco.

Ordinare, a faccia coperta, le 164 tessere esagonali a seconda del colore del loro dorso. Esse rappresentano la scorta, vanno piazzate a fianco della plancia di gioco.

Mischiare le 42 tessere merci (quadrate) a faccia coperta. dividerle in 5 pile coperte da 5 tessere ciascuna. Piazzare una di queste pile in ognuno dei 5 spazi fase segnati con le lettere da "A" ad "E" sul tabellone di gioco. Le 17 tessere rimaste rimangono a faccia coperta e rappresentano la scorta.

Posizionare le 12 tessere bonus (quadrate) sui corrispondenti spazi del tabellone di gioco.

Ogni giocatore riceve:

- 1 plancia di gioco, con il Numero "1" visibile di fronte a sé (per le plance con i valori numerici da 2 a 9 consultare le informazioni aggiuntive a pagina 12);
- 1 castello (tessera esagonale di colore verde scuro), da collocare a faccia scoperta sullo spazio centrale color verde scuro (con valore di dado 6) della propria plancia;
- 3 tessere merci prese casualmente dalle 17 rimaste. Devono essere piazzate a faccia in su sui tre spazi di stoccaggio merci in alto a sinistra sulla plancia del giocatore. Tessere merci dello stesso tipo (= colore) vanno impilate assieme. Tipi diversi di merce vanno raggruppati separatamente (eventuali tessere merci inutilizzate non vengono utilizzate nella partita e devono essere riposte nella scatola);
- 2 dadi del proprio colore;
- 1 pedina del proprio colore, da piazzare sul segnapunti (spazio 0/100);
- 1 Pepita, da collocare nell'appropriato magazzino in alto a sinistra della propria plancia, visibile a tutti gli altri giocatori;
- 1 tassello punto vittoria (con 100/200) da collocare, per adesso, a fianco della propria plancia di gioco.

Preparazione del Gioco

Piazzare le 20 Pepite, le 30 tessere lavoratore, le 164 tessere esagonali (divise in base al colore) ed il dado bianco a fianco del tabellone.

Piazzare 5 pile di 5 tessere merci ciascuna a faccia coperta sugli spazi fase segnati con le lettere A-E.

Piazzare 2x6 tessere bonus sui corrispondenti spazi del tabellone di gioco.

Dare ad ogni giocatore:

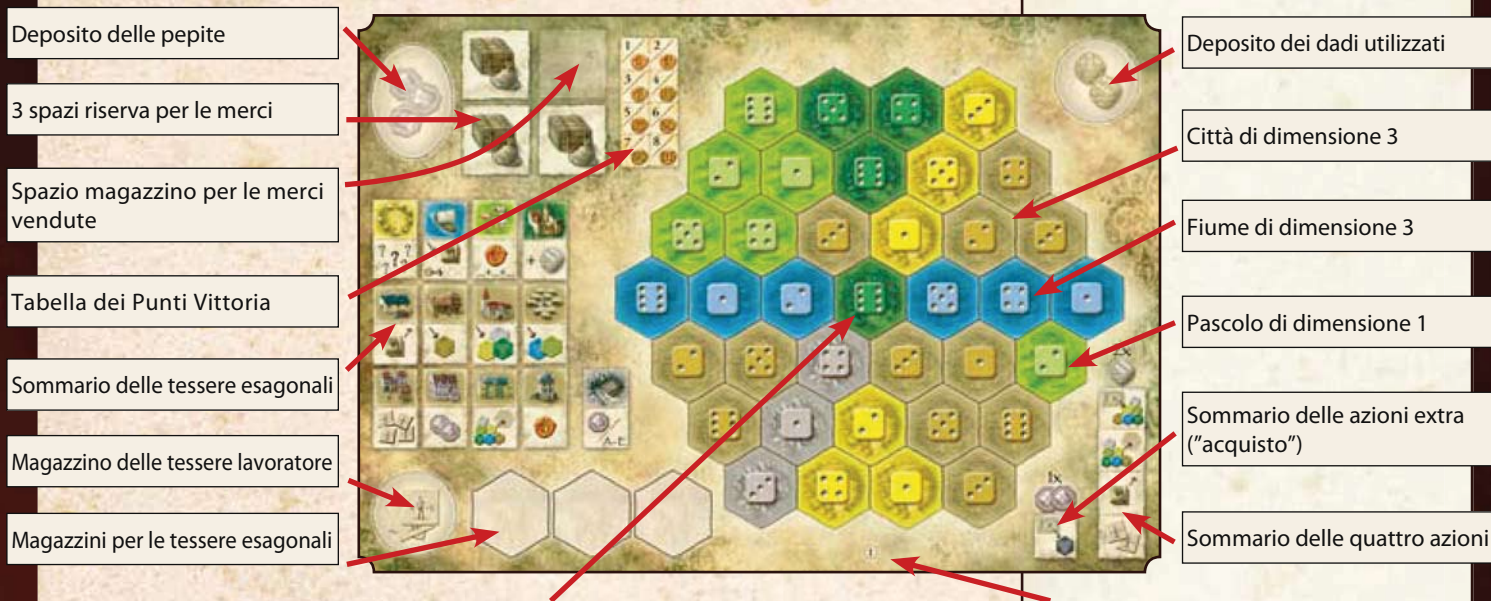
- 1 plancia di gioco
- 1 castello di partenza
- 3 tessere merci scelte a caso
- 2 dadi dello stesso colore
- 1 pedina di gioco (punti vittoria)
- 1 pedina di gioco (ordine di gioco)
- 1 tessera punti vittoria
- 1 Pepita

Determinare il giocatore iniziale tirando i dadi. Quel giocatore riceve una tessera lavoratore che piazza nell'apposito spazio magazzino nell'angolo inferiore sinistro della sua plancia, visibile a tutti gli altri giocatori. Proseguendo in senso orario, il 2° giocatore prende due tessere lavoratore, il 3° ne riceve tre ed il 4° ne riceve quattro. Ogni giocatore utilizza la seconda pedina a disposizione per segnare l'ordine di turno appena determinato mettendola sul primo spazio del tracciato. La pedina del giocatore iniziale deve essere in cima alla pila e quella dell'ultimo giocatore deve trovarsi in fondo. Il giocatore iniziale ottiene il dado bianco.

Determinare il giocatore iniziale e dare ad ogni giocatore 1-4 tessere lavoratore a seconda dell'ordine di turno marcato sul relativo tracciato.

Il giocatore iniziale ottiene il dado bianco.

La Plancia del Giocatore



La proprietà, con un totale di 37 spazi suddivisi in regioni di vari colori (come ad esempio i pascoli -verde chiaro-, i fiumi -blu-, le città -beige, etc.).

Il numero della proprietà (ci sono quattro proprietà da "1" ed una proprietà con i numeri da "2" a "9").

Il gioco ha una durata di 5 fasi (da A ad E). Ogni fase è composta da 5 round.

Meccaniche di Gioco

Setup per ogni fase

All'inizio di ogni fase, bisogna effettuare il setup seguente:

- Rimuovere tutte le tessere esagonali rimaste sul tabellone e riporle nella scatola (naturalmente ciò non è richiesto nella prima fase). (nota: le tessere Nave, Miniera e Castello possono essere lasciate al loro posto in quanto hanno sempre la stessa immagine! Eventuali tessere merci avanzate rimangono sul tabellone!).
- Pescare le nuove tessere esagonali e piazzarle, a faccia scoperta, negli spazi esagonali del relativo colore, sui sei magazzini numerati: in una partita a due giocatori si usano solo gli spazi contrassegnati con "2" (12 spazi), in una partita a 3 giocatori si usano gli spazi contrassegnati con "2" e "3" (18 spazi) e in una partita a 4 giocatori tutti gli spazi avranno tessere collocate sopra di essi (24 spazi).



Ricorda

Nota: c'è un'eccezione nelle partite a 3 giocatori per quanto riguarda lo spazio verde scuro nel magazzino n°6: nelle fasi A, C ed E vi si posizionerà sopra un castello, come al solito, ma nelle fasi B e D verrà occupato da una miniera! (grigia)

Meccaniche di Gioco

All'inizio di ogni fase:

- TUTTE le tessere esagonali rimanenti vanno scartate (non nella prima fase).
- le merci negli spazi "magazzini delle merci" rimangono al loro posto.
- aggiungere nuove tessere esagonali a faccia scoperta dalla scorta (dipende dal numero dei giocatori).
- aggiungere 5 nuove tessere merci a faccia scoperta sopra gli spazi round.

- Pescare a caso le tessere esagonali a dorso nero e piazzarle a faccia scoperta nel deposito nero al centro del tabellone (pescare da 4 a 8 tessere, a seconda del numero dei giocatori).
- Prendere le 5 tessere merci per la fase attuale e piazzarle, a faccia scoperta, nei cinque spazi round quadrati appena sotto gli spazi fase.

I CINQUE ROUND DI GIOCO

Dopo la fase di setup, seguono cinque round di gioco; ciascuno di essi viene svolto nello stesso modo:

In primo luogo, tutti i giocatori tirano i due dadi, con il giocatore iniziale che aggiunge al suo lancio anche il dado bianco. Successivamente tutti i giocatori piazzano i dadi lanciati di fronte a se stessi, in modo che tutti quanti possano vederne i risultati.

(nota: lanciare i dadi contemporaneamente permette a tutti i giocatori di cominciare a pianificare il round prima che arrivi il loro turno di gioco).

Il giocatore iniziale comincia. In primo luogo, egli prende la tessera merci più in alto e la piazza all'interno dello spazio merci del magazzino il cui numero corrisponde al valore del dado bianco. Facendo questo, la funzione del dado bianco per questo round è completa; tale dado non può essere utilizzato dal giocatore iniziale per aiutarlo nel suo turno vero e proprio (e non può mai essere modificato tramite le tessere lavoratore!).

Successivamente, il giocatore iniziale svolge il proprio turno. In ordine di turno, segue il giocatore successivo (si muovono da destra a sinistra nel tracciato dell'ordine di turno e dall'alto verso il basso nella pila). Dopo che ogni giocatore ha svolto il turno, ha inizio un nuovo round.

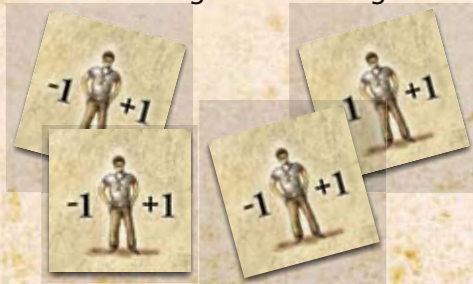
Siccome 5 tessere merci vengono aggiunte al gioco in ogni fase e dal momento che solo una tessera si aggiunge al magazzino all'inizio di ogni round, è facile intuire quale round si sta svolgendo e quanto durerà la fase attuale (e di conseguenza l'intera partita).

IL TURNO DEL GIOCATORE

... consiste nell'effettuare esattamente due azioni, una per dado. Quando il dado è stato utilizzato, deve essere riposto nello spazio del deposito dei dadi, in alto a destra nella plancia del giocatore.

Tessere lavoratore: queste tessere possono essere utilizzate in un qualsiasi momento (una tessera, una volta utilizzata, viene riposta nella riserva generale) per modificare il risultato di un dado di +1 o -1. Cambiare il risultato di un dado da "1" a "6" o da "6" a "1" è un'azione valida e costa sempre una tessera lavoratore. I giocatori possono usare più tessere lavoratore per cambiare il risultato di un dado più volte.

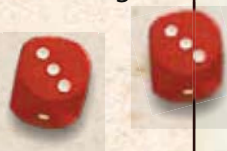
Esempio: pagando due tessere lavoratore, Anna può trasformare un "2" in "6" per poi ottenere una tessera esagonale dal magazzino n° 6.



I cinque round

Tutti i giocatori lanciano i dadi contemporaneamente.

Il giocatore iniziale piazza la tessera merci nello spazio indicato dal risultato del dado bianco.



A partire dal giocatore iniziale e proseguendo secondo l'ordine di turno, ogni giocatore utilizza i propri dadi per svolgere due azioni.

Ogni tessera lavoratore può essere utilizzata per modificare il risultato di un dado di +/- 1 (incluso la possibilità di passare dal risultato di "6" ad "1" e viceversa).

LE AZIONI

Per ogni azione è richiesto un dado. Le due azioni del turno possono essere effettuate con qualsiasi combinazione ed ordine (anche ripetute).



➡ Azione: "Prendi la tessera esagonale dal tabellone"

Il giocatore può prendere una tessera esagonale di propria scelta dal magazzino il cui numero corrisponde al risultato del dado utilizzato per eseguire l'azione. La tessera scelta è collocata su di uno spazio magazzino vuoto nell'angolo in basso a sinistra della plancia di gioco (mai direttamente nella sua proprietà!). Nel caso tutti gli spazi di stoccaggio siano pieni, il giocatore deve prima scegliere una tessera da scartare (rimuovendola dal gioco). I giocatori, durante il gioco devono cercare di minimizzare quanto possibile il numero di scarti.



➡ Azione: "Mettila tessera esagonale nella tua proprietà"

Il giocatore può prendere una tessera esagonale dal proprio magazzino in basso a sinistra della plancia personale ed aggiungerla alla sua proprietà. Il valore del dado scelto per svolgere questa azione indica il valore dello spazio corrispondente in cui può essere piazzata la tessera. Quando una tessera viene giocata, deve sempre venire posizionata adiacente ad almeno una tessera precedentemente posizionata. Il colore della tessera deve sempre corrispondere a quella dello spazio su cui viene piazzata. La prima tessera deve sempre essere collocata in uno dei sei spazi adiacenti al "castello di partenza".

A seconda della tessera collocata, ci possono essere diverse "attivazioni":

"Conoscenza" (giallo): Ci sono 26 diverse tessere gialle, le cui funzioni sono descritte in dettaglio alle pagine 10 ed 11.

Navi (blu): Ogni volta che un giocatore aggiunge una tessera nave nella sua proprietà (fino ad un massimo di 6 volte), avvengono subito due diverse "attivazioni":

1. Il giocatore prende tutte le tessere merci da un deposito a scelta e le aggiunge alla sua riserva di merci in alto a sinistra della propria plancia. Importante: il deposito scelto è completamente separato ed è indipendente dal risultato del dado che è stato utilizzato per posizionare la nave!

Ogni giocatore può raccogliere fino a tre diversi tipi di merce (= colori) nella propria riserva delle merci. Le tessere dello stesso colore sono sempre impilate l'una sopra l'altra; le tessere di colore diverso sono impilate l'una accanto all'altra. Se, a causa di questa limitazione, un giocatore non è in grado di stoccare tutte le tessere merci presenti nel deposito scelto, non ritirerà le merci che non è in grado di immagazzinare.

Esempio: Carla ha aggiunto una nave nella sua tenuta e prende delle tessere merci da uno spazio deposito: una turchese (che si aggiunge a quella già presente) ed una marrone o rosa (una di esse si aggiungerà nell'unico spazio ancora a disposizione).

2. Il giocatore muove la propria pedina di uno spazio a destra sul tracciato dell'ordine di turno. Se lo spazio è occupato la pedina viene posizionata sopra gli altri pezzi. Il giocatore più a destra diverrà il primo giocatore.

➡ Prendi la tessera esagonale dal tabellone

Il dado indica da quale deposito prelevare; piazzala in uno spazio magazzino vuoto nell'angolo in basso a sinistra della plancia del giocatore.

➡ Mettila tessera esagonale nella tua proprietà

Il dado indica in quale spazio vuoto piazzare la tessera; la tessera deve essere adiacente ad almeno un'altra tessera piazzata in precedenza ed essere dello stesso colore dello spazio.

"Conoscenza" (giallo):
leggere pagine 10 + 11



Navi (blu):
1. Il giocatore prende tutte le tessere merci del deposito scelto e le aggiunge alla sua riserva di merci.



2. Il giocatore muove la propria pedina di uno spazio a destra sul tracciato dell'ordine di turno.

Animali (= una regione con spazi verde chiaro interconnessi): Ogni volta che un giocatore aggiunge una tessera di questo tipo nella sua proprietà (ciò può verificarsi fino a 6 volte), riceve immediatamente Punti Vittoria (e muove la sua pedina sul tracciato del P.V. in avanti).

Ogni tessera, contenente da 2 a 4 animali, fornisce al giocatore il medesimo numero di Punti Vittoria.

Se il giocatore ha già nel pascolo animali dello stesso tipo (= una o più tessere, di colore verde chiaro), e vi aggiunge una nuova tessera, ri-conteggia gli animali già presenti sommandoli a quelli della tessera appena piazzata (vedi esempio sotto).

Importante: le tessere animale devono essere parte del pascolo stesso, ma non hanno bisogno di essere immediatamente adiacenti alle tessere animali piazzate in precedenza. Le tessere con lo stesso animale in pascoli differenti non vengono conteggiate.

Esempio: Benno aggiunge alla sua proprietà la tessera contenente 4 mucche (quella più in alto). Egli riceve $4+3=7$ punti per essa. Se in futuro aggiungerà a questo pascolo un'altra tessera da 4 mucche otterrà $4+4+3=11$ Punti Vittoria per esso.



Animali (verde chiaro):

forniscono punti vittoria in base a quanti animali ci sono sulla tessera.



Quando un pascolo esistente si espande, gli animali presenti vengono riconteggiati.

Castello (verde scuro): Ogni volta che un giocatore aggiunge una tessera castello nella sua proprietà (ciò può verificarsi fino a 3 volte) deve svolgere, immediatamente, un'azione aggiuntiva a sua scelta, come se si avesse a disposizione un dado extra di un valore a propria scelta. Si potrebbe, ad esempio, aggiungere immediatamente un'altra tessera esagonale alla proprietà, oppure ...

Miniera (grigio): Queste tessere sono (con l'eccezione di alcune tessere di colore giallo) le uniche a non avere un effetto immediato nel momento in cui vengono piazzate (ciò può verificarsi fino a 3 volte). Tuttavia, alla fine di ogni fase, il giocatore riceverà 1 Pepita per ogni miniera presente nella sua proprietà.

Edificio (beige): Ogni volta che un giocatore aggiunge una tessera edificio nella sua proprietà (ciò può verificarsi fino a 12 volte), ottiene, immediatamente, la possibilità di sfruttare il bonus fornito dall'edificio stesso.

Importante: Ciascuno degli 8 tipi di edificio può essere costruito nella città solo una volta (una zona della plancia del giocatore contenente spazi di colore beige collegati tra loro). A seconda delle proprietà, ci possono essere tra 2 e 6 città di diverse dimensioni (da 1 a 8 spazi).

La proprietà n° 1, ad esempio, ha 4 città: una di 1 spazio, una di 5 e due di 3. Ogni edificio fornisce un bonus subito dopo essere stato costruito. La simbologia di questi bonus è indicata all'interno della plancia di ogni giocatore (sulla sinistra).



Castelli (verde scuro):

Il giocatore effettua subito un'azione extra a sua scelta.



Miniere (grigio):

Forniscono 1 pepita al termine di ogni fase di gioco.



Edifici (beige):

I loro diversi utilizzi dipendono dal tipo di edificio.



Ricorda

Nessun edificio identico in ogni singola città!



Gli Edifici

Magazzino

Quando un giocatore aggiunge un magazzino alla sua proprietà, può immediatamente (senza dover utilizzare un dado!) vendere un tipo di merci di sua scelta proveniente dalla propria scorta, come se avesse svolto l'azione di "vendita merci" (vedi pagina 9).

Bottega del Carpentiere

Quando un giocatore aggiunge la Bottega del Carpentiere alla sua proprietà, prende immediatamente una tessera edificio beige a sua scelta. La tessera deve provenire da un deposito numerato (non dal deposito nero!) e va piazzata in uno spazio magazzino libero della propria tenuta (in basso a sinistra sulla plancia).

Chiesa

Quando un giocatore aggiunge la Chiesa alla sua proprietà, prende immediatamente una tessera miniera (grigia) o "conoscenza" (giallo) o un castello (verde scuro). La tessera deve provenire da un deposito numerato (non dal deposito nero!) e va piazzata in uno spazio magazzino libero della propria tenuta (in basso a sinistra sulla plancia).

Mercato

Quando un giocatore aggiunge il Mercato alla sua proprietà, prende immediatamente una tessera nave (blu) o animale (verde chiaro). La tessera deve provenire da un deposito numerato (non dal deposito nero!) e va piazzata in uno spazio magazzino libero della propria tenuta (in basso a sinistra sulla plancia).

Pensione

Quando un giocatore aggiunge la Pensione alla sua proprietà, prende immediatamente 4 tessere lavoratore dalla riserva generale. Le tessere vanno aggiunte alla riserva personale del giocatore.

Banca

Quando un giocatore aggiunge la Banca alla sua proprietà, prende immediatamente 2 pepite dalla riserva Generale (aggiungendole alla propria).

Municipio

Quando un giocatore aggiunge il Municipio alla sua proprietà, può subito aggiungere una seconda tessera esagonale di sua scelta alla sua proprietà. La tessera deve provenire dalla propria scorta e può essere di un qualsiasi colore (inoltre include tutti i suoi effetti!).

Torre di Guardia

Quando un giocatore aggiunge la Torre di Guardia alla sua proprietà, avanza immediatamente di 4 spazi la propria pedina sul tracciato dei Punti Vittoria.

Magazzino

Il giocatore vende un tipo di merce a sua scelta.



Bottega del Carpentiere

Il giocatore prende una tessera edificio a sua scelta dal tabellone di gioco.



Chiesa

Il giocatore prende una tessera miniera o "conoscenza" o castello a sua scelta dal tabellone di gioco.



Mercato

Il giocatore prende una tessera nave o animale a sua scelta dal tabellone di gioco.



Pensione

Il giocatore prende 4 tessere lavoratore.



Banca

Il giocatore prende 2 pepite.



Municipio

Il giocatore aggiunge alla sua proprietà una tessera esagonale addizionale a sua scelta.



Torre di Guardia

Il giocatore riceve 4 Punti Vittoria.



Fondamentalmente, quando tutti gli edifici vengono piazzati:

* I loro bonus aggiuntivi sono "attivati" attraverso la loro collocazione, l'utilizzo del dado (= azione) non è richiesto!

* Se un giocatore non è in grado di sfruttare il bonus di un edificio (per esempio dopo aver piazzato il mercato, le tessere blu e verde chiaro nei depositi numerati sono esaurite), l'edificio può comunque essere costruito (anche se, in questo caso, si perde il bonus).

* la riserva di tessere lavoratore e pepite è da considerarsi illimitata. Nel raro caso che vadano esaurite, sostituirle con materiale qualsiasi.

Ulteriori regole per il piazzamento delle tessere esagonali:

* Ogni volta che un giocatore prende una tessera esagonale dal tabellone di gioco, per prima cosa deve sempre immagazzinarla sulla propria plancia (nello spazio in basso a sinistra). La procedura non cambia anche se si usa subito la seconda azione per piazzare la tessera appena presa all'interno della proprietà.

* Le tessere esagonali, una volta piazzate sulla proprietà, non possono mai essere spostate o rimosse.

* Non appena una regione colorata -indipendentemente dalle sue dimensioni- è completamente ricoperta dalle tessere, essa è considerata completa e viene conteggiata per i punti vittoria in due modi diversi:

1) A seconda della dimensione (da 1 ad 8 spazi) si ottengono da 1 a 36 punti da aggiungere subito sul tracciato dei punti.

2) A seconda della fase si ottengono da 10 a 2

punti vittoria: Lo spazio vuoto della fase (A-E, in alto a sinistra nel tabellone) indica quanti ulteriori punti vittoria vengono assegnati nella fase in corso per ognuna delle regioni completate (a prescindere dalle loro dimensioni). I punti sono in ordine decrescente: si scende da 10 nella prima fase (A) a 2 nell'ultima (E).

* Il giocatore che per primo riesce a coprire con le tessere tutti gli spazi di un colore nella sua proprietà (es: piazzando la terza miniera o il sesto pascolo) prende subito dal tavolo di gioco la tessera corrispondente al bonus maggiore. La tessera riporta i punteggi in base al numero dei giocatori (5 punti con due giocatori, 6 punti in tre o 7 punti in quattro).

Il giocatore che per secondo copre tutte le tessere di quello stesso colore prende la tessera corrispondente al bonus minore (da 2 a 4 punti vittoria). Il terzo ed il quarto arrivato non prendono nulla.

Nota: non appena un giocatore raggiunge o supera i 100 punti vittoria sul relativo tracciato, piazza di fronte a sé la tessera con il lato visibile da 100 punti. La tessera deve essere posta a fianco del deposito dei dadi del giocatore.

Quando un giocatore raggiunge i 200 punti vittoria, gira la tessera sull'altro lato.



I bonus dovuti alla costruzione di un edificio non hanno mai bisogno di un dado per essere attivati.

Non aggiungere mai le tessere direttamente dal tabellone alla proprietà (si deve passare dal magazzino).

Le tessere aggiunte ad una proprietà rimangono al loro posto fino alla fine del gioco.

Non appena una regione è completamente ricoperta dalle tessere, si assegnano i punti vittoria in due modi diversi:

1.) A seconda della dimensione (1-8 spazi): 1-36 punti vittoria.

2.) A seconda della fase (A-E): 10-2 punti vittoria.

Il primo giocatore a coprire tutti gli spazi di un determinato colore sulla proprietà di sua competenza riceve la tessera corrispondente al bonus maggiore con i punti ad essa associati (2-4 giocatori: 5-7 PV).

Il secondo classificato riceve la tessera corrispondente al bonus minore ed i relativi punti (2-4 giocatori: 2-4 PV).



➔ Azione "Vendere merci"

Un giocatore può decidere di vendere tutte le merci di un tipo provenienti dalla propria scorta. Il dado utilizzato per svolgere questa azione indica il tipo di merce (= colore) che sarà venduto. Tutte le tessere corrispondenti di quel colore sono accatastate in una pila, nella zona della plancia del giocatore destinata a tale scopo: Per aver svolto l'azione, il giocatore riceve:

- Esattamente una pepita dalla riserva, indipendentemente dal numero di tessere vendute (= girate a faccia in giù) così come 2,3 o 4 PV per tessera (a seconda del numero dei giocatori).

Nota: Un giocatore è costretto a vendere tutte le tessere di un tipo se decide di effettuare questa azione (non può trattenerne una parte).



➔ Azione: "Prendere tessere lavoratore"

Infine, un giocatore può scegliere di utilizzare qualsiasi risultato del dado allo scopo di ottenere 2 tessere lavoratore dalla riserva generale. In questo caso il risultato del dado è privo di significato.

Il deposito centrale nero

Il deposito centrale nero, oltre all'azione standard tramite l'utilizzo dei dadi, permette ai giocatori di acquistare, una volta per turno, una tessera esagonale presente al suo interno. I giocatori possono svolgere questa azione a loro discrezione prima, dopo o durante una loro azione di dado. Per fare questo, il giocatore deve restituire alla riserva 2 pepite. La tessera esagonale appena ottenuta, come qualsiasi altra tessera del tabellone, deve essere immagazzinata in uno spazio vuoto all'interno della plancia del giocatore (in basso a sinistra).



Fine della fase:

Una fase di gioco termina alla fine del quinto round. I giocatori che possiedono delle miniere ricevono il corrispondente numero di pepite. Alcune tessere di colore giallo "conoscenza" possono essere attivate. A questo punto la fase successiva ha inizio.

Fine del Gioco

Il gioco termina dopo che la quinta fase di gioco è stata completata. Ogni giocatore riceve PV in base a questo schema:

Ogni giocatore riceve ...

... per ogni tessera merce invenduta: 1 PV

... per ogni pepita rimanente: 1 PV

... per ogni due tessere lavoratore: 1 PV

... per ogni bonus di punteggio per le tessere gialle (vedi pagina 10 e 11).

Nota: le tessere esagonali rimaste nella scorta dei giocatori non vengono conteggiate!

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore con il maggior numero di spazi vuoti all'interno della sua proprietà. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore più indietro nell'ordine di turno.

➔ Vendere Merci

Il risultato del dado indica il tipo di merce: TUTTE le merci di quel tipo DEVONO essere vendute (capovolte):

- + 1 pepita per la vendita
- + 2-4 PV per tessera (con 2-4 giocatori)

➔ Prendere le tessere lavoratore:

Indipendentemente dal risultato del dado, il giocatore riceve 2 tessere lavoratore dalla riserva generale.

UNA volta per turno, ogni giocatore può pagare 2 pepite per acquistare una tessera a scelta dal deposito nero.

Una fase si conclude dopo 5 round: tutti i giocatori che posseggono delle miniere riceveranno nuove pepite (controllare anche ogni tessera "conoscenza").

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina alla fine della quinta fase (= 25 round/ 50 azioni)

Calcolo del punteggio finale:

- tessere merci rimaste: 1 PV
- pepite rimaste: 1 PV
- ogni 2 tessere lavoratori: 1 PV
- tessere gialle: X PV

Il giocatore con più Punti Vittoria è il vincitore.

Le tessere gialle "Conoscenza":

Ci sono 26 tipi di tessere gialle nel gioco. Molte di esse si attivano subito dopo il loro piazzamento, cambiando alcune regole.

Altre si attivano durante il punteggio finale:

1) Il giocatore può ignorare la regola per cui non si possono costruire edifici uguali nella stessa città. Grazie a questa tessera è possibile aggiungere tutti gli edifici che si desiderano, senza restrizioni.

2) Il giocatore che aggiunge questa tessera alla sua proprietà, riceve, alla fine di ogni fase, una tessera lavoratore dalla riserva generale in aggiunta alla pepita per ognuna delle proprie miniere.

3) Il giocatore riceve, dalla riserva generale, 2 pepite anzi che 1 ogni volta che svolge l'azione "vendere merci" (sia con l'azione di dado che tramite l'utilizzo del Magazzino della sua proprietà).

4) Il giocatore riceve, dalla riserva generale, una tessera lavoratore (oltre la pepita) ogni volta che svolge l'azione "vendere merci" (sia con l'azione di dado che tramite l'utilizzo del Magazzino della sua proprietà).

5) Il giocatore può, quando aggiunge una nave alla sua proprietà, scegliere di prendere tessere merce non da uno ma da due spazi merce confinanti e di aggiungerle alla propria riserva.

6) Il giocatore può acquistare una tessera esagonale al costo di 2 pepite anche negli altri sei spazi deposito (non solo in quello nero) del tabellone. La limitazione di un solo acquisto per round rimane sempre valida.

7) Il giocatore riceve 1 PV in più per ogni tessera animale (n.b. non per ogni singolo animale!). Questo punteggio si calcola ogni volta che una tessera animale viene aggiunta ad un pascolo:

Esempio: Benno aggiunge una tessera da 3 pecore ad un suo pascolo che contiene già una tessera da 4 pecore. Ottiene $(3+1) + (4+1) = 9$ PV. Nel caso aggiunga una tessera da 2 maiali otterrà 3 PV $(2+1)$.

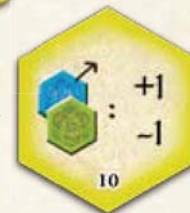
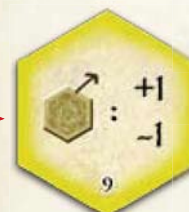
8) Il giocatore può modificare il valore dei dadi di +/- 2 per ogni lavoratore che spende.

Esempio: per ottenere un "3" da un "6", sono necessarie solo 2 tessere lavoratore.

9) Il giocatore può modificare tutti i risultati dei dadi utilizzati per il piazzamento degli edifici (tessere beige) di +/- 1, come se si fosse utilizzata una tessera lavoratore.

10) Il giocatore può modificare tutti i risultati dei dadi utilizzati per il piazzamento di navi e pascoli (tessere blu e verde chiaro) di +/- 1, come se si fosse utilizzata una tessera lavoratore.

Le tessere gialle



11) Il giocatore può modificare tutti i risultati dei dadi utilizzati per il piazzamento di castelli e "conoscenza" o miniera (verde scuro, giallo e grigio) di +/- 1, come se si fosse utilizzata una tessera lavoratore.



12) Il giocatore può modificare tutti i risultati dei dadi utilizzati per l'acquisto di nuove tessere esagonali di +/- 1, come se si fosse utilizzata una tessera lavoratore.

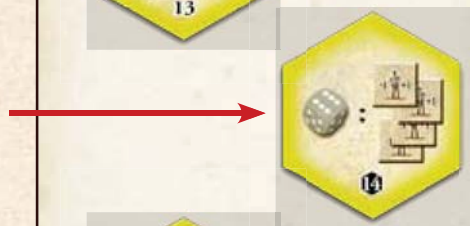


13) Il giocatore, quando decide di svolgere l'azione "prendere le tessere lavoratore", ottiene anche una pepita addizionale.

Nota: questa tessera non ha effetto quando si aggiunge una Pensione.



14) Il giocatore, quando decide di svolgere l'azione "prendere le tessere lavoratore", ottiene 4 tessere lavoratore invece delle normali 2.



15) Alla fine del gioco il giocatore riceve 3 PV per ogni tipo di merce che ha venduto (almeno un tipo). Le merci invendute sono ignorate.

Nota: i giocatori possono guardare le merci che hanno venduto in qualsiasi momento.

Esempio: Dario ha venduto le seguenti merci: 4x rosso, 3x viola, 3 x rosa e 1x arancione = 4 tipi di merci diverse x 3 punti = 12 PV.



16-23) I giocatori che aggiungono queste tessere alla loro proprietà ricevono 4 PV alla fine del gioco per ogni edificio corrispondente che è stato costruito all'interno della proprietà.

Esempio: Benno ha piazzato nella sua proprietà le tessere gialle n° 17 (Torri di Guardia) e la 22 (Banche). Al termine della partita, avendo costruito 2 Torri di Guardia e 4 Banche, egli riceve $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$ PV.



24) Il giocatore che aggiunge questa tessera alla sua proprietà riceve 4 PV alla fine del gioco per ogni tipo di animale che è stato aggiunto nella proprietà.

Esempio: Anna, alla fine del gioco, ha tessere con 1 mucca, 1 pollo e 3 pecore. Ottiene 4 punti x 3 tipi di animali. $(3 \times 4) = 12$ PV.



25) Il giocatore che ha aggiunto questa tessera riceve, alla fine del gioco, 1 PV per ogni tessera merce venduta. Le merci invendute si ignorano.

Nel caso Dario avesse posseduto questa tessera, egli avrebbe ricevuto 11 PV per essa (vedi esempio della tessera 15).



26) Il giocatore che ha aggiunto questa tessera riceve, alla fine del gioco, 2 PV per ogni tessera bonus che ha ottenuto, a prescindere dalla loro grandezza.



Per chi conosce bene il gioco...

... si possono effettuare le seguenti modifiche durante la preparazione del gioco: al termine del normale set-up e dopo aver determinato l'ordine di gioco, ogni giocatore riceve una plancia di gioco casuale. I giocatori sono liberi di scegliere quale dei due lati (anteriore o posteriore) della plancia utilizzare, così come potranno decidere da quale spazio castello (verde scuro) cominceranno a costruire. I giocatori dovrebbero concordare in anticipo se queste decisioni devono essere pubbliche (un giocatore dopo l'altro, in ordine di turno) oppure no (tutti i giocatori contemporaneamente).

Autore e produttore vogliono ringraziare i molti playtester per il loro impegno e per i loro suggerimenti, in particolare:

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann as well as game groups in Bacharach Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte and Siegsdorf

Traduzioni a cura di Patrick Korner

Traduzione in Italiano a cura di Francesco "Corsaro" Tamagnone
Revisione a cura di Claudio "dmc977" De Simone

Il presente manuale non vuole in alcun modo sostituirsi a quello contenuto nella confezione, ma intendersi come aiuto alla comprensione per i giocatori di lingua Italiana. Tutti i diritti del gioco ed il suo regolamento appartengono ai rispettivi proprietari. Questa traduzione è offerta da www.giochicorsari.it a titolo completamente gratuito.

Per critiche, suggerimenti e domande riguardo a questo gioco, contattateci presso:

alea
Postfach 1150
83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720
Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

visitate il nostro sito internet:
www.aleaspiele.de

© 2010 Stefan Feld
© 2011 Ravensburger Spieleverlag



228846