

Der Untergang von Pompeji – Foglio riassuntivo (v1.0)

PREPARAZIONE DEL MAZZO

- Rimuovere la carta “A.D. 79” e le 7 carte “Omen”.
- Mescolare le carte Pompei e formare sette pile di 4 carte.
- Mescolare le carte “Omen” nelle rimanenti carte Pompei e piazzare coperto il mazzo.
- Mettere la carta “A.D. 79” in cima al mazzo e due delle quattro pile di 4 carte sopra.
- Ogni giocatore prende una delle pile di 4 carte. Le rimanenti pile sono rimesse nella scatola senza guardarle.

<i>Giocatori</i>	<i>Pedine</i>
2	36
3	30
4	25

FASE 1: NUOVI CITTADINI ARRIVANO A POMPEI

Ordine delle azioni:

- 1) **Giocare una carta.**
- 2) **Piazzare una pedina su uno spazio libero.**
- 3) **Pescare una nuova carta.**

Il Vesuvio trema (prima carta “A.D. 79”)
(mescolare poi la carta nelle ultime 15 carte del mazzo)

Osservare adesso le seguenti regole addizionali:

Parenti

- Per ogni pedina già presente in un *edificio* (indipendentemente dal colore) i giocatori **possono** piazzare lo stesso numero di pedine in un **diverso** edificio dello stesso colore o in un edificio neutro (*1 parente per edificio*).

Carte jolly

- I giocatori possono giocare una carta non utilizzabile come *carta jolly* per piazzare una pedina in un **qualsiasi** altro spazio libero (indipendentemente dal colore dell'edificio). Questo piazzamento **non porta parenti**.

Carte Omen

- Quando si pescano, prendere una pedina di un avversario dal tabellone e gettarla nel vulcano, poi pescare un'altra carta.

Il Vesuvio erutta (seconda carta “A.D. 79”)

- Tutti i giocatori devono mettere immediatamente le restanti pedine nella scatola (**non** dentro il vulcano) e scartare le rimanenti carte.

- *Eccezione*: se un giocatore ha solo carte di edifici non liberi (tutte carte jolly) può in qualsiasi momento (anche nel turno di un altro giocatore) mostrare la sua mano ed esclamare **“Il Vesuvio erutta!”**.

FASE 2: SCAPPARE PER LA PROPRIA SALVEZZA!

Setup iniziale

- Ogni giocatore pesca e piazza una tessera lava sul tabellone, iniziando dal giocatore alla sinistra del giocatore che ha pescato la carta “A.D. 79”.
- Continuare fino a quando 6 tessere sono piazzate.

Ordine delle azioni:

- 1) **Pescare e piazzare una tessera lava.**
- 2) **Muovere 2 pedine.**

Regole di piazzamento tessere

- Le tessere lava sono piazzate **adiacenti** (ortogonalmente) alle altre tessere col simbolo corrispondente.
- La tessera piazzata su un riquadro uccide **tutti** i cittadini presenti. Le pedine sono gettate nel vulcano.
- Le tessere lava possono bloccare le uscite
- I cittadini senza vie di fuga (circondati da mura e/o lava) sono immediatamente gettati nel vulcano.

Regole generali di movimento

- Muovere 2 *differenti* pedine, eccetto che:
 - a) si ha solo una pedina rimasta in città;
 - b) una singola pedina può muovere 2 volte se è mossa per prima.
- Muovere di un numero di riquadri uguale al numero **totale** di pedine (di qualsiasi colore) nel riquadro di partenza.

Fine del gioco:

- Quando l'ultima tessera lava è piazzata sul tabellone.
- Quando tutte le uscite sono bloccate.
- Quando non rimangono cittadini nella città.

Le rimanenti pedine sono gettate nel vulcano.

Il vincitore è il giocatore che ha fatto uscire più cittadini dalla città. In caso di parità vince chi ha meno pedine all'interno del vulcano.