

Friedemann Friese

Fürstenfeld

Traduzione NON UFFICIALE a cura di Anje76

Un gioco per 2-5 nobili Giocatori a partire dai 12 di età

Materiale di gioco

- 1) 140 Carte (5 set da 28 Carte per Giocatore)
- 2) 5 Carte Riassuntive
- 3) 7 Carte Richiesta Materie per Birrifici
- 4) 6 Carte Costo Palazzo
- 5) Plancia di gioco con:
 - a. 5 Birrifici con aree per Carte Richiesta Materie Prime
 - b. 1 riepilogo dell'Ordine di Turno (con 2 separate Scale di Profitti)
 - c. Spazio per Carte Costo Palazzo
 - d. 5 Depositi per Materie Prime e Monete
- 6) 75 Materie Prime (25 Luppoli, 25 Orzi e 25 Acque di sorgente)
- 7) 5 mini-plance Fürstenfeld (1 per Giocatore, ognuna con 6 lotti edificabili)
- 8) 60 Monete (35 grigie da 1 € e 25 gialle da 5 €)
- 9) 5 segnalini di Costo Palazzo colorati
- 10) 5 segnalini di Ordine Turno (nei rispettivi colori-Giocatore, verde, rosso, blu, viola e arancio)
- 11) questo regolamento



Tema del gioco

Ogni Giocatore rappresenta un nobile imprenditore agricolo e possiede un proprio latifondo ove produce Orzo, Luppolo e Acqua di sorgente. Ad ogni turno venderà le Materie Prime ai diversi Birrifici, in base alle diverse Richieste specifiche di questi ultimi. In questo modo, durante la partita i Giocatori diverranno sempre più ricchi e potranno realizzare il loro obiettivo di costruirsi un Palazzo personale. Cercheranno di emanciparsi dall'agricoltura e, da veri principi, vivranno orgogliosamente delle tasse dei loro sudditi. Dal momento che ogni Giocatore nel suo latifondo ha terreni limitati, ogni parte del Palazzo sostituirà i campi di produzione. A tempo debito, i Giocatori dovranno ottenere abbastanza soldi per poter costruire il proprio Palazzo prima degli altri concorrenti. Chi ci riuscirà, vincerà il gioco.

Introduzione dell'autore

Strutturalmente Fürstenfeld è un gioco molto semplice: si raccolgono Materie Prime, le si vendono e poi si costruiscono edifici e campi. Ciò che è particolare è la costante forzatura a dover costruire edifici su edifici già costruiti. Verso la fine del gioco, si dovrà rinunciare alle proprie coltivazioni per costruire il proprio Palazzo. Il fascino del gioco consiste in questo, nel trovare il momento giusto per farlo. Normalmente si gioca per intero il proprio mazzo circa una volta e mezzo, mettendo le Carte non fondamentali in fondo a questo. Chi saprà meglio gestire questa operazione e saprà meglio ricordarsi l'ordine delle Carte, potrà maggiormente influenzare il gioco a suo favore. Vincerà anche chi sarà stato più abile a gestire le variazioni dei prezzi dei Birrifici. Mi auguro che questa sfida vi diverta.



Il gioco base

Il gioco di base offre ai Giocatori la possibilità di conoscere i meccanismi principali di Fürstenfeld. La sfida consiste nel gestire l'iniziale crescita delle proprie coltivazioni con la successiva diminuzione consapevole della produzione a favore della costruzione del proprio Palazzo e offre molti interessanti spunti strategici.

Preparazione del gioco

1. Ogni Giocatore riceve una plancia Fürstenfeld, 2 Monete (due Monete grigie per un Valore totale di 2), un segnalino Ordine-Turno e un set di 26 Carte del rispettivo colore Giocatore (rosso, blu, verde, viola o arancione). Nel gioco di base le Carte "Reiseführer - Guida Turistica" e "Lumpensammler - Straccivendolo" non sono Richieste (vedi Riepilogo all'ultima pagina del Regolamento). Ogni Giocatore mescola il proprio mazzo di 26 Carte e lo pone coperto accanto alla sua plancia Fürstenfeld. Poi pesca le Prime 3 Carte e le tiene in mano.
2. Posizionate il tabellone del gioco al centro del tavolo, in modo che sia ben accessibile a tutti i Giocatori. Separare per tipo le Monete e le Materie Prime e posizzionarle nei rispettivi Depositi. Qualora durante il gioco un Materie si esaurisse potranno essere utilizzati altri segnalini in sostituzione temporanea.
3. Mescolate le 7 Carte Richiesta Materie a faccia in giù. Pescate tante Carte quanti sono i Giocatori e posizionatele da sinistra a destra sulle Aree di Richiesta Materie dei Birrificici. (Gli eventuali Birrificici privi di Carta Richiesta Materie sono da considerarsi chiusi e non verranno utilizzati nel gioco.) Su ciascuno dei Birrificici attivi, posizionate un Luppolo, un Orzo e un'Acqua di sorgente sugli spazi contrassegnati con l'1 (è il prezzo di partenza delle tre Materie Prime).
4. Prendete e mischiate i segnalini di Ordine Turno. Posizionatevi impilati nell'area Riepilogo Ordine Turno sul campo 0 della Scala dei Profitti a sinistra. Il Giocatore iniziale avrà il segnalino più in alto nella pila.
5. Posizionate le 6 Carte Costo Palazzo nell'apposita area sulla plancia di gioco, ordinate per valore in modo che la carta di valore 18 sia in basso quella di valore 8 in alto.
6. A fianco di questo mazzo posizionate tanti segnalini di Costo Palazzo per quanti sono i Giocatori.

Sequenza di gioco

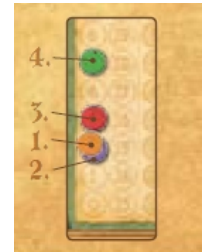


Fürstenfeld si gioca su diversi turni. Un turno è composto dalle seguenti 6 fasi:

- | | |
|--|--|
| 1. Pesca delle Carte | (Le prime due fasi sono giocate da tutti contemporaneamente) |
| 2. Raccolta di Materie Prime | |
| 3. Vendita di Materie Prime | |
| 4. Costruzione delle Carte | (ogni Giocatore gioca queste tre le fasi consecutive prima di passare) |
| 5. Scarto delle Carte | |
| 6. Aggiornamento dei prezzi di mercato | (i Giocatori aggiornano insieme i prezzi dei mercati) |

Ordine di gioco

L'ordine di gioco in ogni turno viene determinato come segue. Il Giocatore con il segnalino di Ordine Turno con la posizione più bassa nella corrente Scala dei Profitti è il Giocatore iniziale, seguito dal Giocatore col secondo Profitto più basso, ecc. In caso di parità (due segnalini sulla medesima posizione) inizia il Giocatore con il segnalino più in alto nella medesima pila.



FASE 1: Pesca delle Carte (tutti i Giocatori pescano le loro Carte)

Ogni Giocatore pesca 3 Carte dal proprio mazzo e ora avrà 4 Carte in mano. (1 carta gli sarà infatti avanzata dal turno precedente NdT)

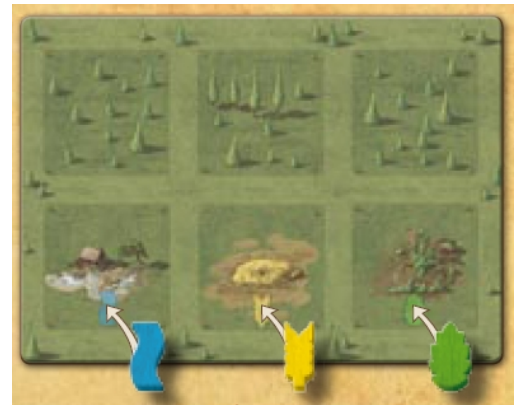
Eccezione: Nel primo turno, ogni Giocatore avrà 6 Carte in Mano (3 iniziali + 3 pescate, NdT).

Nota: Se un Giocatore durante il gioco ha già costruito un *Laboratorium-Laboratorio*, può pescare anche più di 3 Carte in Fase 1 (i laboratori sono 2 nelle 26 Carte).

FASE 2: Raccolta di Materie Prime (tutti i Giocatori raccolgono le proprie Materie Prime prodotte)

Ogni Giocatore riceve tutte le Materie Prime prodotte nei campi costruiti nella propria plancia (anche dai tre stampati direttamente sulle Plance Furstenfeld). I Giocatori prendono le Materie Prime dal deposito e per maggior chiarezza li pongono sui simboli dei rispettivi campi di produzione.

Esempio: All'inizio della partita, i Giocatori ottengono ciascuno un Luppolo, un Orzo e un'Acqua di sorgente. Questi campi di produzione sono già stampati sulle plance.



FASE 3: Vendita di Materie Prime (secondo l'Ordine di Turno, i Giocatori vendono le loro Materie Prime e ottengono denaro extra per ogni banca già costruita)

Il Giocatore vende tutte le Materie che desidera vendere ad **un** Birrificio e ottiene denaro in Monete secondo il prezzo corrente per **ogni** Materia Prima venduta. Se un Giocatore durante la partita ha già costruito una *Bank-Banca*, riceve un Profitto supplementare (le Banche sono due delle 26 Carte).

Birrerie: Le Richieste delle diverse Materie Prime di ogni Birrificio sono indicate nelle Carte Richiesta Materie Prime poste sotto le Scale dei Prezzi. In ogni turno i Giocatori possono vendere ai Birrifici qualsiasi quantità di Materie Prime, anche se la Richiesta effettiva è già coperta. Qualora si vendano merci oltre la Richiesta, il prezzo di ogni materia cadrà, come verrà spiegato più avanti. Qualora vengano vendute da tutti i Giocatori meno Materie di quante ne siano richieste, allora il prezzo aumenterà nella Fase 6 del turno.

Il Giocatore piazza le Materie Prime che ha venduto sui rispettivi spazi colorati delle Carte Richiesta Materie Prime del Birrificio scelto. Queste Materie Prime rimarranno lì fino alla Fase 6. Il Giocatore viene pagato in Monete per ogni Materia Prima venduta, secondo il valore corrente.

Esempio: nel primo turno, il Giocatore riceve 3 Monete, cioè 1 Moneta per la vendita di ognuna delle sue tre Materie Prime (tutte hanno valore corrente 1).

Se in un Birrificio si riempiono tutti gli spazi di Richiesta di una certa Materia Prima, le Materie Prime in eccesso vengono provvisoriamente tolte dall'area Richiesta Materie. Dopo che il Giocatore ha incassato il denaro, egli fa scendere **subito** di 1 spazio l'indicatore del prezzo per ciascuna merce venduta oltre la Richiesta, poi rimette queste Materie nel magazzino. Il prezzo per ogni materia potrà quindi essere inferiore per il Giocatore successivo, sino a scendere a zero.

Esempio: Un Giocatore vende 4 Acqua di sorgente origine al Birrificio e ottiene 4 Monete. Mette Due Materie Prime nei due spazi ancora vuoti della carta Richiesta Materie, mentre le due Materie in eccesso vanno direttamente nel magazzino. Il Giocatore fa quindi immediatamente scendere di due spazi l'indicatore del prezzo per l'Acqua di sorgente.

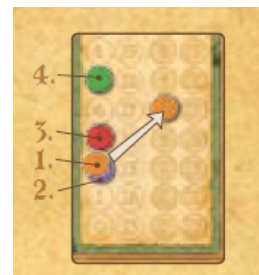


Se l'indicatore del prezzo di una certa materia si trova sullo spazio "0", il Birrificio non acquisterà più Materie Prime di quel tipo, indipendentemente dal fatto che ci siano ancora spazi disponibili per la vendita sulle Carte Richiesta Materie Prime.

Questo varrà fino alla Fase 6, quando il prezzo risalirà ad almeno 1 Moneta.



Infine, il Giocatore prende il suo segnalino di Ordine Turno dalla Scala corrente dei Profitti (al primo turno, si troverà nella scala di sinistra) e lo mette sulle altre scale dei profitti, nello spazio corrispondente al valore totale delle Monete ottenute (nel primo Round è nella scala di destra). Questo valore si stabilisce sommando le Monete ottenute nella vendita delle Materie alle Monete ottenute dalla costruzione delle Banche. Se un altro Giocatore nel turno corrente raggiunge lo stesso Profitto di un Giocatore precedente, metterà il proprio segnalino sopra il precedente (e nel prossimo turno quindi giocherà prima del Giocatore col segnalino sottostante).



Nota: Un Giocatore può volontariamente rinunciare alla vendita di alcune Materie Prime e abbandonarle alla fine del turno, per esempio, al fine di ottenere una migliore posizione nell'ordine di gioco del turno successivo, avendo un più basso livello di Profitto.

FASE 4: Costruzione delle Carte (secondo l'Ordine di Turno, i Giocatori costruiscono le loro nuove Carte)

Ora i Giocatori possono costruire fino a 2 Carte dalla propria mano sulla propria plancia Fürstenfeld.

Ogni plancia Fürstenfeld è composta da 6 lotti edificabili. Inizialmente, ogni Giocatore possiede già tre campi di produzione (Uno per ogni materia prima, Luppolo 🍀, Acqua 🌊 e Orzo 🍷) che sono già stampati sulla plancia Fürstenfeld. Il prezzo di una carta è in alto a sinistra. Se il Giocatore vuole costruire una carta, paga il corrispondente valore in Monete e le mette nell'apposito magazzino.

I Giocatori possono liberamente posizionare qualunque carta in qualunque dei 6 lotti edificabili. Successivamente potranno eventualmente essere costruite altre Carte sopra di esse (anche sopra i campi di produzione iniziali stampati). Solo le Carte visibili su ognuno dei 6 lotti edificabili sono attive e diventano immediatamente utilizzabili, anche nel medesimo turno in cui vengono costruite. Le Carte sopra le quali è stata costruita un'altra carta sono eliminate dal gioco. Il significato delle singole Carte è descritto nell'ultima pagina, nel capitolo "le Carte."

Anche le Carte Palazzo, fondamentali per raggiungere la vittoria, possono essere costruite in qualunque dei 6 lotti edificabili, come le altre Carte. Ma una volta costruite, non si può costruire altre Carte sopra di esse e quindi bloccano i lotti sino alla fine del gioco.

Il Costo delle Carte Palazzo all'inizio del gioco è indicato sulla prima carta Costo Palazzo (8 Monete). Il prezzo aumenta ogni volta di 2 Monete, se complessivamente viene costruito un numero totale di Carte Palazzo pari al numero dei Giocatori. Per miglior chiarezza per ogni carta Palazzo costruita di qualsiasi Giocatore, si metta un segnalino Costo Palazzo in cima alla prima carta Costo Palazzo. Se, in base al numero di Giocatori, viene posto l'ultimo segnalino in cima alla carta Costo Palazzo, questa carta viene eliminata dal gioco e i segnalini vengono nuovamente posti accanto al mazzo. La costruzione della prossima Carta Palazzo da ora costerà 2 Monete in più.




Esempio: se, con 3 Giocatori, viene posto il terzo segnalino sulla corrente carta di Costo Palazzo, si deve riporre questa carta nella scatola e rimettere i segnalini nuovamente vicino al mazzo di Carte Costo Palazzo, in modo che il Costo delle Carte Palazzo salga immediatamente di 2 Monete.




FASE 5: Scarto delle Carte (tutti i Giocatori devono scartare le Carte)

I Giocatori devono mettere tutte le Carte che hanno in mano, **ad eccezione di una**, coperte in fondo al proprio Mazzo di Carte. Possono liberamente scegliere l'ordine con cui mettere le proprie Carte in fondo al mazzo. Se un Giocatore possiede ancora Materie Prime nei propri campi, le perderà e le rimetterà nei Depositi.

Nota: Se un Giocatore durante la partita ha già costruito un *Rathaus-Municipio* nella propria plancia Fürstenfeld, nella fase 5 può conservare più di 1 carta (I Municipi sono due nelle 26 Carte).

FASE 6: Aggiornamento dei prezzi di mercato (i Giocatori aggiornano insieme i Prezzi nei Birrifici)

Dopo che tutti i Giocatori hanno concluso le fasi 3-4-5, si aggiornano i prezzi di mercato delle singole Materie Prime nei Birrifici. In ogni Birrificio salgono i prezzi per ogni spazio vuoto dell'area Richiesta Materie (sono gli spazi vuoti coi simboli ). I rispettivi segnalini di prezzo saliranno di uno spazio per ogni spazio vuoto sulla carta di Richiesta Materie (fino a un aumento massimo di 3 Monete per Materia Prima). Successivamente si rimuovono le Materie Prime dalle aree di Richiesta Materie e si ripongono nel Deposito.

Esempio: Sull'area di Richiesta Materie di un Birrificio vi sono solo 1 Orzo  e 2 Acqua di sorgente , non essendo stato venduto nessun Luppolo  in questo round. I prezzi saliranno in questo modo: c'è uno spazio vuoto nella Richiesta di Luppolo: il prezzo del Luppolo sale di 1 uno spazio nella scala dei prezzi. Ci sono due spazi vuoti nella Richiesta di Orzo: il prezzo dell'Orzo sale di 2 spazi nella scala dei prezzi. La Richiesta di Acqua di sorgente è coperta, quindi, il prezzo di questa materia prima non sale.



Ora inizia un nuovo turno. Inizia il Giocatore con il segnalino di Profitto più in basso sulla nuova scala dei Profitti (il Giocatore con il Profitto più basso nel turno appena concluso - dopo la fine del primo turno, è quello nella scala di destra).

Fine del Gioco

Una volta che un Giocatore ha costruito tutte le sei parti del Palazzo, il gioco termina alla fine di questo turno, seguendo l'ordine di turno dei Giocatori. Se solo un Giocatore termina il suo Palazzo, questo vince la partita. Qualora diversi Giocatori terminino il proprio Palazzo, vince il Giocatore con più soldi rimasti.

Gioco Avanzato

I Giocatori dovranno affrontare la sfida di costruire il proprio Palazzo nell'ordine corretto. Al fine di organizzare un maggiore controllo sulla propria sorte, all'inizio del gioco potranno ordinare un'importante parte del loro mazzo di Carte, così da pianificare per tempo le costruzioni sulla propria plancia.

Alle regole del gioco di base vengono integrate le seguenti varianti:

Preparazione del gioco

Ogni Giocatore riceve altre due Carte, la "Reiseführer-Guida Turistica" e la "Lumpensammler-Straccivendolo", che mischierà insieme alle sue altre 26 Carte. Ogni Giocatore all'inizio del gioco pesca 10 Carte dal proprio mazzo e conserva una sola carta in mano. Le rimanenti 9 Carte vengono rimesse in fondo al mazzo, nell'ordine desiderato. In tal modo ogni Giocatore conosce già l'ordine di un terzo del mazzo delle proprie Carte.

Gioco

Le Carte Palazzo vanno costruite su determinati posti fissati nella plancia. Ciò naturalmente richiede maggior precisione nella pianificazione ed i Giocatori dovranno ricordare con la massima esattezza quando arriveranno le Carte Palazzo nel Mazzo.

Le Carte di Palazzo hanno numeri romani (I - VI) e devono essere costruite secondo quanto segue: sui tre lotti della riga superiore della plancia, vanno costruite da sinistra a destra le Carte Palazzo I, II, III. Sui tre lotti edificabili della riga inferiore, da sinistra a destra vanno costruite le Carte Palazzo IV, V, VI.



Le Carte

Ogni Giocatore ha lo stesso set di Carte. Gli effetti di tutte le Carte sono sommati (ad esempio, se un Giocatore ha costruito entrambi i Municipi, può conservare 3 Carte in più nella propria mano). Le Carte sono attive in tutte le fasi. Così, alcune Carte possono essere già utilizzate nel round di gioco in cui sono state costruite oppure per l'ultima volta nel turno in cui ci si è costruito sopra.



Campi di Produzione: il Giocatore in Fase 2 ottiene per tutti i campi di produzione il corrispondente numero di Materie Prime e li pone sui simboli del Campo di Produzione. Questo vale anche per i campi già stampati sulla plancia Fürstenfeld.



Bank - Banca I e II:

Nella fase 3, il Giocatore ottiene 3 o 5 Monete da queste Carte, senza dover vendere Materie Prime in un Birrificio. Le Monete sono naturalmente aggiunte al Profitto.



Rathaus Municipio I e II:

Nella fase 5, il Giocatore può conservare 1 o 2 Carte in più nella propria mano. Senza una di queste Carte il limite è 1 carta.



Laboratorium - Laboratorio I e II:

Nella fase 1, il Giocatore può pescare 1 o 2 Carte in più. Senza una di queste Carte il limite è di 3 Carte.



Parti del Palazzo:

Attraverso la costruzione delle Carte Palazzo i Giocatori vincono la partita. Il prezzo dipende dalla carta Costo Palazzo corrente. Per ogni carta Palazzo costruita si pone un segnalino di Costo Palazzo sulla carta Costo Palazzo. Se sulla carta Costo Palazzo sono stati posti tanti segnalini Costo Palazzo quanti sono i Giocatori, questa carta sarà rimossa dal gioco ed i segnalini riposti a fianco del mazzo, vale a dire che il prezzo di una carta Palazzo è salito di due Monete.



Kontor - Ufficio Commerciale:

in fase 3, per la vendita il Giocatore riceve per **ogni** materia prima di **un solo tipo** 1 Moneta di più.



Markt - Mercato:

in fase 3 il Giocatore può scambiare fino a 3 Materie Prime dello stesso tipo in un altro tipo e poi utilizzarle.



Baukran - Gru:

In fase 4 il Giocatore spende 2 Monete in meno per costruire tutte le altre Carte. Egli ottiene lo sconto subito dopo la costruzione della gru, quindi anche per la costruzione di una seconda carta nello stesso turno e anche per la carta che verrà eventualmente costruita sopra alla gru.



Lagerhaus - Magazzino:

Il lettore può conservare fino a 3 Materie Prime e venderle in uno dei turni successivi. In ogni round il Giocatore può immagazzinare nel deposito qualsiasi (nuova) Materie Prime.



Magistrat - Magistrato:

Dopo che il Giocatore nella fase 3 ha ricevuto il suo Profitto e piazzato il suo Segnalino di Ordine Turno in corrispondenza dell'altra Scala del Profitto, si segnerà tre Monete in meno di quelle ricevute. Così al prossimo turno il Giocatore potrà (forse) essere avvantaggiato nell'ordine di turno.

Gioco Avanzato



Reiseführer - Guida Turistica:

Il Giocatore in fase 3 ottiene 2 Monete per ogni carta Palazzo già costruita.



Lumpensammler - Straccivendolo:

in fase 5 il Giocatore può rimuovere dal gioco fino a 2 delle sue Carte in mano senza rimetterle di nuovo in fondo al suo mazzo.



Autore: Friedemann Friese

Elaborazione delle regole: Henning Kröpke & Friedemann Friese

Illustrazione e grafica: Bertrand Frédéric & Kalusky Maura

© 2010 2F-Spiele, Made in Germany

Avvertenza: Il gioco include piccoli segnalini e non è adatto ai bambini sotto i 3 anni.

2F-Spiele, Am Schwarzen Meer 98 • 28.205 Bremen

tel. 0421-2414902 • fax: FON 0421-2.414.903

Contatti: h.kroepke@2f-spiele.de • www.2f-spiele.de

(* nonostante il parere contrario del suo psichiatra)