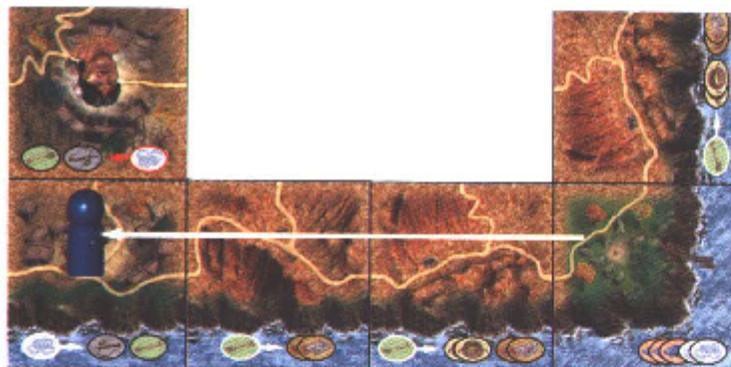
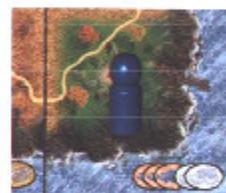


GOLDLAND - Esempi e Spiegazioni

Esempio di 3 turni di gioco di un giocatore

Arno inizia dalla tessera di partenza e può muovere al massimo di 7 spazi



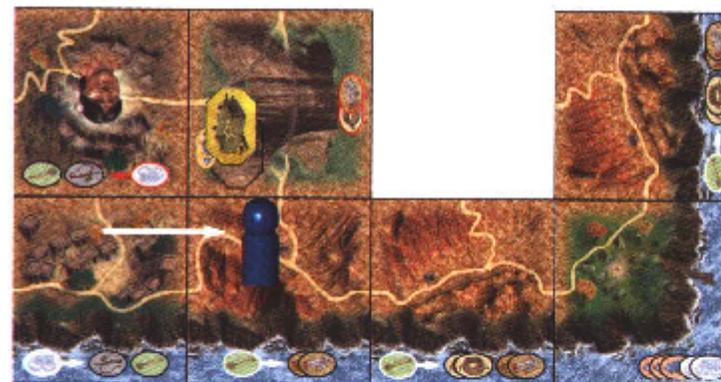
Turno 1

Muovere l'avventuriero: Arno muove di 3 spazi.

Procurarsi articoli di equipaggiamento: Nello spazio dove si è fermato, prende 1 fucile o 1 una vanga se possiede una perla. Sceglie di prendere una vanga e la mette nel suo zaino.

Esplorare: Prende una tessera dalla pila e la posiziona sul tavolo. Guadagna 1 segnalino scoperta. Il suo primo turno è ora finito ed il prossimo giocatore inizia il suo turno.

Nota: Non c'è nessun percorso diretto tra la posizione di Arno e la nuova tessera. Se vuole muovere lì nel prossimo turno può farlo solo attraverso una grande impresa.

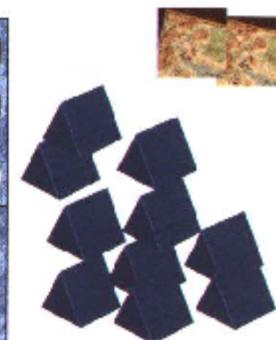


Turno 2

Muovere l'avventuriero: Arno muove indietro di 1 spazio.

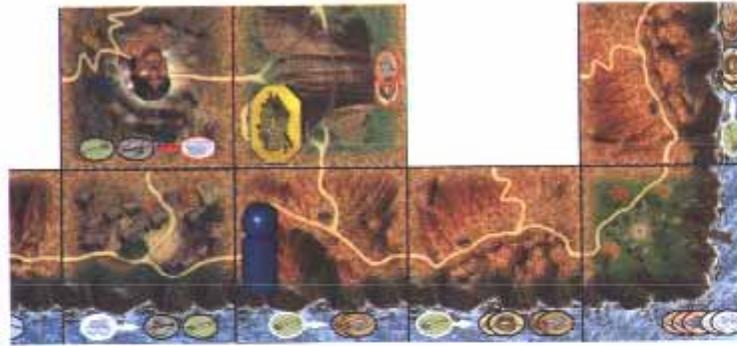
Procurarsi articoli di equipaggiamento: Arno possiede una vanga. Prende 2 legni dalla scorta e li piazza nel suo zaino. Ora nel suo zaino ha 8 oggetti e, nel prossimo turno, potrà muovere al massimo di 4 spazi.

Esplorare: Prende una tessera terreno dalla pila e la posiziona sul tavolo. Guadagna 1 segnalino scoperta. Sulla nuova tessera è raffigurato 1 zona del tesoro perciò 1 segnalino tesoro viene messo su di essa. Il secondo turno di Arno è ora finito ed il prossimo giocatore inizia il suo turno.



Turno 3

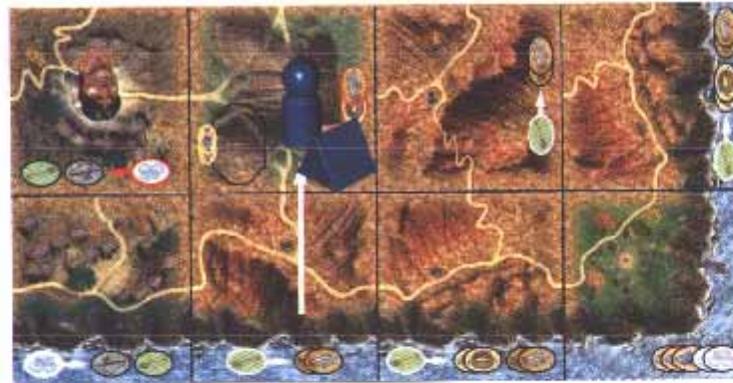
Procurarsi articoli di equipaggiamento: Questa volta Arno inizia il suo turno procurandosi articoli di equipaggiamento. Prende 2 legni e li mette nello zaino. Decide poi di scambiare 2 segnalini scoperta con 1 corda. Ora ha 11 oggetti nello zaino e può muovere al massimo di 1 spazio.



Muovere l'avventuriero: Egli muove di 1 spazio in alto. Siccome questa tessera ha l'avventura "Canyon" deve usare 1 legno e 1 corda. Usa anche 2 provviste per scavare il tesoro e lo mette nello zaino. Sulla tessera posiziona uno dei suoi accampamenti per segnalare che è sopravvissuto una volta a questa avventura. Siccome il segnalino avventura "Canyon" non è stato ancora assegnato lo prende e lo mette di fronte a sé.

Esplorare: Prende una tessera dalla pila, la piazza sul tavolo e prende un segnalino scoperta.

Il suo terzo turno è ora terminato.

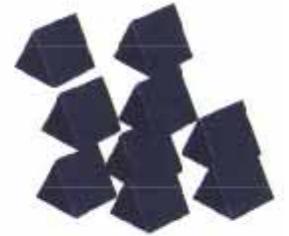


Esempio di una Grande Impresa

Ci sono 8 oggetti nello zaino.

L'avventuriero può muovere al massimo di 4 spazi.

Il giocatore desidera scavare il tesoro nella montagna. Questo richiede un movimento di 3 spazi con una grande impresa alla fine.



Per la grande impresa, sono richiesti 4 oggetti, di cui 2 devono essere corde. Egli muove nella montagna e usa 2 corde e 2 perle per la grande impresa. Poi, per scavare il tesoro, usa 2 provviste.

In questa tessera, erige un accampamento per segnalare che è sopravvissuto una volta all'avventura "Montagna". Se il segnalino avventura "Montagna" non stato ancora assegnato, lo prende e lo mette di fronte a sé.



Domande dei giocatori

1. Mentre mi muovo entro in una tessera "Puma" e uso 2 fucili. Facendo questo, acquisisco 2 provviste e poi vado in una tessera "Nativi". Per entrare in essa uso 1 perla senza, tuttavia, acquisire un fucile o una vanga. E' permesso questo?
Risposta: No, perché il giocatore ha acquisito articoli di equipaggiamento mentre muoveva. I giocatori possono acquisire articoli di equipaggiamento solo sulle tessere dove iniziano o terminano il loro movimento.
2. Nella mia tessera di partenza, acquisisco 1 fucile. Poi inizio il mio movimento con una grande impresa e uso 4 articoli per completarla. Dopodichè continuo in una tessera "Puma" dove uso 2 fucili, ma non acquisisco nessuna provvista nel farlo. E' permesso questo?
Risposta: Sì. Puoi usare diversi articoli mentre sei in movimento, ma puoi acquisire articoli solo una volta per turno. Il tuo turno ha rispettato questo principio, perciò è corretto.
3. Nella mia tessera di partenza, acquisisco 1 canna da pesca. Poi muovo in una tessera "Lago", uso 2 legni e, siccome possiedo una canna da pesca, acquisisco 2 provviste. E' permesso questo?
Risposta: No. Puoi acquisire articoli solo una volta per turno.
4. Nella mia tessera di partenza acquisisco 2 provviste. Poi muovo in una tessera "Deserto" con un tesoro. Una volta qui, uso 3 provviste per sopravvivere all'avventura e poi uso altre 2 provviste per scavare il tesoro. E' permesso questo?
Risposta: Sì. Il tesoro non è un articolo di equipaggiamento. In più, il tesoro non viene acquisito, ma piuttosto, scavato.
5. Mentre mi muovo entro in una tessera "Lago". Scambio segnalini esplorazione per prendere 2 legni che immediatamente uso per sopravvivere all'avventura ed erigere un accampamento su questa tessera. Poi continuo in una tessera "Nativi". Qui uso 1 perla per acquisire 1 fucile. E' permesso questo?
Risposta: Sì. Scambiane segnalini esplorazione per articoli di equipaggiamento non è la stessa cosa di acquisire articoli di equipaggiamento.
6. Posso possedere più segnalini esplorazione di quelli richiesti per scambiarli con un articolo di equipaggiamento?
Risposta: Sì. Puoi possedere quanti segnalini esplorazione vuoi, dal momento che puoi scambiarli con articoli di equipaggiamento quante volte desideri durante il tuo turno.

7. Posso usare i tesori o gli amuleti per una grande impresa?

Risposta: No. I 4 oggetti richiesti per superare una grande impresa devono essere articoli di equipaggiamento. Amuleti e tesori non sono equipaggiamento.

8. Possiedo un amuleto e vorrei passare il turno per prendere un segnalino esplorazione. Prendo lo stesso 1 pezzo d'oro dalla riserva del tempio?

Risposta: Sì. Prendi il pezzo d'oro all'inizio del tuo turno indipendentemente da dove di trovi o da quali azioni eseguirai.

9. Ci sono differenze tra le due grandi imprese raffigurate nelle seguenti situazioni?



Risposta: No. Una grande impresa è causata da un movimento in una tessera senza una connessione diretta di strade. Non importa se una delle tessere ha un pezzo strada.

10. Entro in una tessera avventura completando una grande impresa. Ho già un accampamento su questa tessera da un precedente turno. Posso usare 4 oggetti qualsiasi per la grande impresa ed erigere un nuovo accampamento sulla stessa tessera?

Risposta: No. Quando sopravvivi ad un'avventura puoi erigere un campo solo se usi gli articoli di equipaggiamento bordati di rosso raffigurati sulla tessera.

11. Termino la mia azione "Muovere l'avventuriero" in una tessera avventura che ha ancora un tesoro e dove possiedo un accampamento. Non voglio usare gli articoli bordati di rosso necessari per sopravvivere all'avventura di nuovo. Posso scavare il tesoro comunque?

Risposta: Sì. Per entrare in una tessera avventura devi essere capace di sopravviverci oppure avere già eretto un accampamento sulla tessera. Per scavare il tesoro devi terminare il tuo movimento sulla tessera. Non importa in quale modo ci finisci sopra.