

WOLFGANG KRAMER AND MICHAEL KIESLING

# THE PALACES OF CARRAIRA



# COMPONENTI E SETUP DEL GIOCO

## PRIMA DELLA 1ª PARTITA:

Montare la ruota: vedere le istruzioni presenti sul retro della scheda obiettivi.

Quando si gioca con 2 o 3 giocatori, rimettere i componenti non necessari nella scatola.

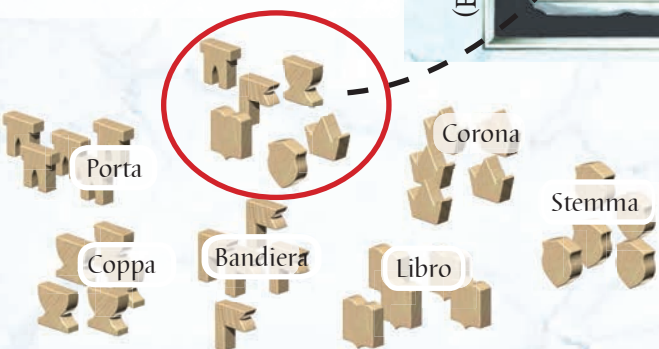
9 Le tessere segnapunti (4x 50/100) vanno posizionate accanto al tabellone.



8 Ogni giocatore prende le 7 pedine del proprio colore e le mette di fronte a se. Quindi, ogni giocatore prende 1 delle proprie pedine e la posiziona sullo spazio 0 della traccia segnapunti. Ognuno dovrebbe avere 6 pedine di fronte a se.



7 Ordinare i 36 oggetti per tipo. Prendere 1 oggetto per tipo e metterlo nel posto riservato sul tabellone (per un totale di 6 oggetti). I restanti 5 oggetti di ogni tipo vanno posti accanto al tabellone.



1 In primo luogo, posizionare il tabellone e la Scheda obiettivi al centro del tavolo.

2 Ogni giocatore ed uno colore. Utilizzare in basso a destra (vedi figura).

PUOI DICHIARARE LA FINE DELLA PARTITA QUANDO HAI COMPLETATO TUTTI E 3 GLI OBIETTIVI:

**OBIETTIVO I: (TOP CARD)**  
CONTEGGIA 4 VOLTE

**OBIETTIVO II: (OBJECT CARD)**  
COLLECT THIS NUMBER OF OBJECTS:  
8 7 6  
PER = 3

**OBIETTIVO III: (BUILDING CARD)**  
1 COSTRUISCI EDIFICI CON UN COSTO TOTALE DI:  
2 3 4  
X = 30 X = 25 X = 20  
X = X

**(BONUS POINTS CARD)**  
BONUS POINTS CARD

Scheda obiettivi: Condizioni di fine partita



Oggetti

**Edifici**  
(Questi sono gli edifici che possono costruire i giocatori.)

6 Mescolare le 30 tessere edificio negli spazi in basso a sinistra del pesca vicino al tabellone. Ci sono 6 (i 20 edifici con uno sfondo arancione-verde).

## Plancia giocatore

(Dove i giocatori costruiscono e conteggiano i propri edifici.)

Il giocatore prende una **plancia schermo** del proprio lato con gli alberi



Un gioco veloce tattico e strategico da 2 a 4 giocatori, dai 14 anni in su.  
60 minuti

3 Ogni giocatore prende monete per un valore totale di 20 e le mette dietro il proprio schermo. Le monete rimanenti si posizionano vicino al tabellone e formano la riserva.



Ci sono un totale di 40 monete nel gioco (20x 1, 10x 5, 10x 10).

Sezione delle Città (le città vengono conteggiate.)

CARRARA

that )

a faccia in giù. Prendere 9 edifici e posizzarli a faccia in su sul tabellone. I restanti edifici andranno a formare il mazzo di tipi di edifici suddivisi in 2 categorie: gli edifici della città e gli edifici di campagna (i 10 edifici con uno sfondo



## Ruota

(Questo è il mercato dove i giocatori acquistano i blocchi.)

4 L'ultimo giocatore ad aver visitato o visto una foto dell'Italia è il **giocatore iniziale**. Egli prende il segnalino giocatore iniziale e un blocco nero. Il secondo giocatore, in senso orario, prende un blocco blu, il terzo, un blocco verde, il quarto ed ultimo un blocco rosso. Ogni giocatore dovrebbe avere un blocco di colore diverso, da posizionare dietro il proprio schermo.



(Ci sono 42 blocchi in totale, 7 per ognuno dei 6 colori.)

5 La ruota è divisa in 6 sezioni (I-VI). Allineare la sezione della ruota con la freccia alla sezione V. Prendere 1 blocco di ogni colore e metterlo sulla sezione I della ruota.

Sacchetto:

Mettere i blocchi rimanenti nel sacchetto.

## PANORAMICA DEL GIOCO

Ogni giocatore è a capo di una ricca famiglia. Il re ha ordinato alle famiglie di costruire edifici magnifici nelle varie città e di arricchirli con gli oggetti più insoliti. In occasioni speciali, le famiglie inviteranno il re in modo che possa controllare i loro progressi. A seconda di dove hanno costruito i loro edifici, alle famiglie saranno concessi punti vittoria, o monete, che utilizzeranno per acquistare altri materiali da costruzione. Alla fine, solo la famiglia con più punti vittoria potrà reclamare la vittoria!

## GIOCARE AI "PALAZZI DI CARRARA"

A partire dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, **ogni giocatore** esegue **una** azione durante il suo turno. Egli può scegliere tra le seguenti azioni:

**I. Comprare blocchi**

**II. Costruire edifici**

**III. Conteggiare (punti e monete)**

Dopo l'azione del giocatore corrente, è il turno del giocatore successivo alla sua sinistra, e così via.

### AZIONE I: COMPRARE BLOCCHI

Questa azione permette di comprare blocchi dalla ruota che saranno utilizzati in seguito per costruire.

Costo dei blocchi quando sono nella Sezione I



*All'inizio della partita: c'è un blocco di ogni colore nella Sezione I. (Nella sezione I, il costo è di: 6 monete per un blocco bianco, 5 monete per un blocco giallo, 4 monete per un blocco rosso, ecc.)*

**1** Quando scegli l'azione "Comprare blocchi", **devi** prima girare la ruota in senso orario di **una** sezione.



**2** Dopodiché, devi pescare blocchi dal sacchetto, senza guardare, finché non ci sarà **un totale di 11 blocchi** sulla ruota. Questi nuovi blocchi vanno messi sulla Sezione I.



*Esempio della primissima azione "Comprare blocchi" del gioco*

*Dopo aver girato la ruota in senso orario, il giocatore pesca 5 blocchi dal sacchetto, senza guardare, e li mette sulla Sezione I. Vi è ora un totale di 11 blocchi sulla ruota.*

**3** Adesso puoi comprare uno o più blocchi a scelta da **una** sezione. Ogni sezione mostra il costo di acquisto per ognuno dei colori dei blocchi.

Se un colore **non** è visualizzato, puoi prendere **gratuitamente** i blocchi di quel colore.

**Devi comprare almeno un blocco.** Prendere un blocco gratuitamente **equivale** ad averne comprato uno.

(**Nota:** se un giocatore non ha monete a sufficienza per effettuare un acquisto e non ci sono blocchi gratuiti, si prega di fare riferimento alle **situazioni speciali** a pagina 5.)

Se puoi comprare i blocchi, paghi alla banca le monete necessarie.

Adesso puoi mettere i blocchi acquistati dietro lo schermo, poi il tuo turno termina.

*Esempio della primissima azione "Comprare blocchi" della partita*

*Il giocatore compra 3 blocchi dalla Sezione II:*

*1 verde  per 2 monete  , 1 blu  for 1 moneta  , e*

*1 blocco nero  gratuitamente. Mette quindi le 3 monete nella banca.*

*Nota: il giocatore poteva scegliere di acquistare dalla Sezione I al posto della sezione II.*



### Esempio dell'azione "Comprare blocchi" che si verifica più avanti nella partita



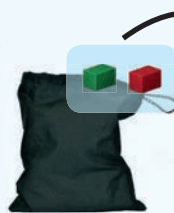
Prima di girare

Attualmente, ci sono 9 blocchi sulla ruota. Il giocatore inizia l'azione girando la ruota in senso orario di una sezione.

Dopo aver girato la ruota, il giocatore pesca 2 blocchi dal sacchetto, e li mette sulla sezione 1 della ruota. Adesso ci sono 11 blocchi sulla ruota.



Il giocatore compra quindi 2 blocchi dalla Sezione VI. Egli paga 1 moneta alla banca (il blocco bianco costa 1, e il blocco giallo è gratuito).



Dopo aver girato

Quindi, ogni azione "Comprare blocchi" segue l'ordine: **1. Il giocatore gira la ruota in senso orario di una sezione, 2. Il giocatore aggiunge blocchi alla ruota in modo che ce ne siano 11 in totale e, infine, 3. Compra i blocchi.**

Ci sono **5 situazioni speciali**. Puoi saltare la lettura di questa sezione, per ora. Fai riferimento a questa sezione se si verifica una di queste situazioni durante il gioco:

#### 1. Che cosa succede se una sezione della ruota contenente blocchi ritorna nella posizione della Sezione I?

Quando un giocatore gira la ruota e i blocchi vengono spostati dalla Sezione VI alla Sezione I, la ruota viene riempita fino ad avere 11 blocchi come al solito. I blocchi che erano nella Sezione VI ed ora si trovano nella Sezione I sono diventati più costosi.

#### 2. Cosa succede se un giocatore non può pagare?

Se, dopo aver scelto l'azione "Comprare blocchi" ed aver girato la ruota, il giocatore non può comprare alcun blocco (perché non ha abbastanza monete o perché non ci sono blocchi gratuiti), si verifica quanto segue: il giocatore deve alzare il suo schermo per mostrare che non ha abbastanza monete per comprare i blocchi. Poi, prende 2 monete dalla banca. Quindi termina il suo turno; non gli è permesso comprare blocchi dopo aver preso monete dalla banca.

#### 3. Cosa succede se il sacchetto è vuoto (non ci sono più blocchi)?

Quando il sacchetto è vuoto, nessun blocco viene aggiunto alla ruota. Il giocatore può comunque scegliere l'azione "Comprare blocchi". Il giocatore girerà la ruota di una sezione in senso orario e potrà quindi comprare i blocchi che sono già presenti sulla stessa. Egli può anche mostrare che non ha abbastanza monete per comprare blocchi, prenderne 2 dalla banca e metterle dietro il proprio schermo.

#### 4. Cosa succede se la ruota è vuota e non ci sono blocchi nel sacchetto?

Se la ruota è vuota e non ci sono blocchi nel sacchetto, il giocatore deve scegliere un'altra azione. Se il giocatore non può scegliere un'altra azione, deve alzare la schermo e mostrare che non può eseguire un'altra azione, quindi prende 2 monete dalla banca. Non appena un giocatore costruisce un palazzo e rimette alcuni blocchi nel sacchetto, la ruota potrà essere riempita come al solito.

#### 5. Cosa succede quando la banca finisce le monete?

Anche se ci dovrebbero essere abbastanza monete, è possibile che si rimanga senza. In questo caso, per tenere il conto delle proprie monete, i giocatori devono utilizzare altri oggetti a loro scelta.

## AZIONE II: COSTRUIRE EDIFICI 1 2 3 4 5

Con questa azione, un giocatore può utilizzare i blocchi per costruire uno degli edifici presenti sul tabellone. Una volta costruito, il giocatore mette l'edificio scelto sulla sua plancia. I giocatori, per costruire gli edifici, pagano restituendo i blocchi mettendoli nel sacchetto. Prima di vedere nel dettaglio l'azione di costruzione, la sezione seguente descrive i **tipi di palazzo** e la **plancia del giocatore** nel dettaglio. Queste informazioni sono molto importanti per capire correttamente le regole di costruzione.

Ogni **Tessera edificio** mostra il tipo di edificio, un oggetto, e il numero di blocchi necessari per costruirlo (cioè, il costo).



Costi di costruzione

Oggetti associati a questo tipo di edificio

Tipo di edificio



19 edifici scelti a caso vanno piazzati in questi spazi sul tabellone

## Tipologie degli edifici

Ci sono 6 tipologie differenti di edifici. Ci sono 5 palazzi per ognuna di queste... con un costo variabile da 1 a 5.



4 Edifici di città (arancioni): Biblioteca (Library), Palazzo (Palace), Porta (Gate), e Cattedrale (Cathedral).

2 Edifici di campagna (verdi): Castello (Castle) e Villa (Villa).

## La plancia del giocatore

La plancia del giocatore mostra le 6 città: **Livorno**, **Pisa**, **Lucca**, **Viareggio**, **Massa**, e **Lérida**. Il valore di ogni città è indicato nella sezione superiore (x3, x3, ecc.)

Siete voi a decidere in quale città costruire gli edifici.

La sezione inferiore mostra i 6 tipi di edificio. La città, i suoi valori e la sezione inferiore vengono utilizzati durante il conteggio. (Vedere "Azione III: Conteggio" a pagina 7.)



I giocatori mettono i loro edifici sopra le città (qui a **Pisa**).



Le città, i loro colori, e i loro valori



Valore in punti (usato per il **Conteggio**)

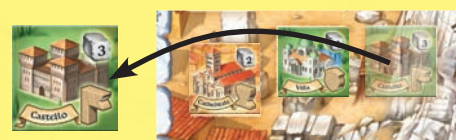
Valore in monete (usato per il **Conteggio**)

Blocchi accettati per costruire in questa città

Tipologie di edifici (usato per il **Conteggio**)

## Come si effettua l'azione "Costruire edifici"?

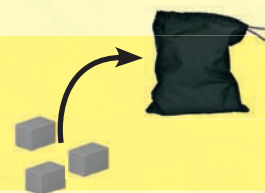
1. Prendete 1 dei 9 edifici presenti sul tabellone (non dalla pila, dove si pescano), come il **Castello** che ha un costo pari a 3



2. Costruite l'edificio in una delle città della vostra plancia, for example in **Pisa**.



3. Pagate il costo con i blocchi. Rimettete nel sacchetto un numero di blocchi pari al numero indicato sull'edificio. In questo caso, 3 blocchi.



4. Riempite lo spazio del tabellone con un nuovo edificio preso dalla pila, ponendolo a faccia in su. Se la pila è vuota, non vengono aggiunti nuovi edifici. Una volta che il giocatore ha finito di costruire, il suo turno termina.



## In quali città possono costruire i giocatori?

La città in cui il giocatore può mettere l'edificio dipende dal colore dei blocchi utilizzati per pagarlo.

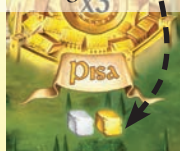
I giocatori possono utilizzare blocchi di colori differenti, anche se non è necessario.

Un giocatore può costruire in...

**Livorno** solo con blocchi bianchi.



**Pisa** solo con blocchi bianchi e gialli.



**Lucca** solo con blocchi bianchi, gialli e rossi.



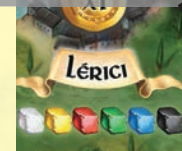
**Viareggio** solo con blocchi bianchi, gialli, rossi e verdi.



**Massa** solo con blocchi bianchi, gialli, rossi, verdi e blu.



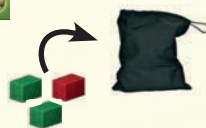
**Léricsi** con blocchi di qualsiasi colore.



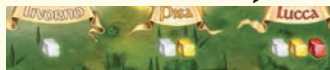
### Esempio: il giocatore costruisce una villa.

Il giocatore prende la Villa con un costo di 3 dal tabellone e la costruisce a **Viareggio**.

Paga il costo (3) con 1 blocco rosso e 2 blocchi verdi. Prende questi blocchi da dietro il proprio schermo e li rimette nel sacchetto.



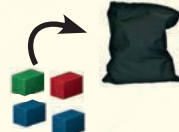
**Nota:** Visto che ha usato blocchi verdi, il giocatore **non avrebbe potuto** costruire a **Lucca**, **Pisa** o **Livorno** perché queste città non accettano blocchi verdi.



### Esempio: il giocatore costruisce un Palazzo.

Il giocatore prende il Palazzo con un costo di 4 dal tabellone e lo costruisce a **Léricsi**.

Egli paga il costo (4) con 1 blocco rosso, 1 blocco verde e 2 blocchi blu. Li prende da dietro il proprio schermo e li rimette nel sacchetto.



**Nota:** Il giocatore avrebbe potuto costruire anche a **Massa** in quanto i blocchi meno costosi utilizzati erano blu.



Ci sono molte ragioni per cui un giocatore dovrebbe voler costruire in una città "più economica". Per esempio, potrebbe voler monete, invece di punti vittoria durante il conteggio. (Vedere **Azione III: Conteggio**). Qui sotto

## AZIONE III: CONTEGGIO (PUNTI E MONETE)

Questa azione permette ai giocatori di ricevere denaro, punti vittoria (VP), e oggetti.

Ogni giocatore ha 6 pedine per il conteggio punti. Di conseguenza, un giocatore può effettuare questa azione solo 6 volte durante la partita.

Cosa può conteggiare un giocatore?

• Può conteggiare gli edifici (per tipo).



• Può conteggiare una città.



**IL GIOCATTORE CONTEGGIA UN TIPO DI EDIFICIO.**  
**Vengono conteggiati solamente gli edifici sulla propria plancia.**

**1** Scegli il tipo di edifici che vuoi conteggiare. Devi avere almeno 1 edificio di quel tipo, la cui tipologia non sia già stata conteggiata. Poi, conteggia tutti gli edifici di quel tipo. *Per esempio, 2 "Biblioteca".*  
 Quindi, ricevi immediatamente monete e/o punti vittoria, a seconda delle città in cui hai costruito gli edifici della tipologia conteggiata.



**2** Determina il numero di monete o punti vittoria che devi ricevere: per farlo, moltiplica il costo di ogni edificio di questo tipo per il valore della città in cui è stato costruito.

es.:  $3 \times 3 = 9$  monete  
 Costo di 3 x 3 monete = 9 monete  
 Questo giocatore riceve 9 monete per la sua Biblioteca a **Pisa**.

$2 \times 1 = 2$  PV  
 Costo di 2 x 1 PV = 2 PV  
 Questo giocatore riceve 2 PV per la sua Biblioteca a **Massa**.



Per questa azione di conteggio, il giocatore riceve un totale di 9 monete e 2 PV.  
 Per ogni edificio conteggiato, prendi 1 oggetto del tipo appropriato.  
 Qui, 2 libri (l'oggetto associato alla tessera della Biblioteca).

**Nota:** Un giocatore riceve 1 solo oggetto per edificio, non importano il costo né la città dell'edificio conteggiato. Se non ci sono più oggetti di quel tipo nella riserva, non si riceve nulla (o si ricevono solamente quelli ancora disponibili). **In ogni caso, il giocatore riceve sempre punti vittoria o monete!**

Posizioni quindi una delle tue **pedine** segnapunti sulla tua plancia, sul tipo di edifici appena conteggiato.

Continuando l'esempio, qui la pedina andrebbe posizionata sulla Biblioteca.



**Esempio: Il giocatore conteggia i suoi 2 Palazzi.**

1 2 Palazzi sono posizionati a **Massa**.

$5 \times 1 = 5$   
 Costo di 5 x 1 PV = 5 PV

Per questo Palazzo con un costo di 5, il giocatore riceve 5 PV.

$1 \times 1 = 1$   
 Costo di 1 x 1 PV = 1 PV

Per questo Palazzo con un costo di 1, il giocatore riceve 1 PV.

Quindi, il giocatore riceve un totale di 6 PV.  
 Il giocatore riceve anche 1 corona per ogni Palazzo, per un totale di 2 corone .

Posiziona una delle sue **pedine** segnapunti sullo spazio del Palazzo nella sua plancia.



**3** I punti vittoria vanno aggiunti immediatamente muovendo la pedina sulla traccia segnapunti. Le monete e gli oggetti vanno posizionati dietro il proprio schermo.

Ogni giocatore può conteggiare una tipologia di edifici **una sola volta per partita**.  
 Un giocatore **non può mai** effettuare un'azione Conteggio usando la plancia di un altro giocatore.



## IL GIOCATORE CONTEGGIA UNA CITTÀ.

Il conteggio di una città viene eseguito utilizzando la sezione Città del tabellone. (La Sezione della città viene utilizzata solo per il conteggio. Non è possibile costruirvi.)

1. Sei tu che scegli la città che vuoi conteggiare. Tuttavia, ci sono 2 condizioni che devono essere soddisfatte:

**Primo**, la città non deve ancora essere stata conteggiata (da nessuno). Cioè, non ci deve essere **nessuna** pedina in quella città sul tabellone.

**Secondo**, devi aver costruito almeno 2 edifici (in **Livorno**, **Pisa** o **Lucca**) o 3 edifici (in **Viareggio**, **Massa** o **Lérici**) nella città da conteggiare sulla tua plancia.

Se le due condizioni sono soddisfatte, ricevi punti o monete, a seconda della città conteggiata.



La città di **Massa** (sul tabellone) non è ancora stata conteggiata. Solo una città senza pedina può essere conteggiata. Il giocatore ha costruito 3 edifici a **Massa** (come mostra la sua plancia). Il giocatore può conteggiare **Massa** in quanto entrambe le condizioni sono soddisfatte.

2. Per determinare quante monete o punti vittoria ricevi, devi prima sommare il costo di tutti i tuoi edifici nella città che stai conteggiando, quindi devi moltiplicare il risultato per il valore della città.

$$\text{In } \mathbf{Massa}: (1 + 3 + 5) \times 1 = 9$$

(1+3+5) costi × 1 PV = 9 PV

Inoltre prendi anche 1 oggetto per ogni edificio nella città conteggiata.

Nell'esempio: 1 corona, 1 Porta e 1 bandiera



**Nota:** Un giocatore riceve sempre 1 solo oggetto per edificio, indipendentemente dal costo o dalla città in cui si trova.

Se nella riserva non ci sono più oggetti del tipo richiesto, non ricevi nulla (o comunque solamente gli ancora disponibili).

**Il giocatore riceve sempre punti vittoria o monete!**



Posizioni quindi una tua **pedina** segnapunti sul tabellone, nella città che si è appena conteggiata.



**Esempio: Il giocatore conteggia Pisa.**



Le due condizioni sono soddisfatte: non c'è alcuna pedina segnapunti in **Pisa** e il giocatore ha 2 edifici (il minimo richiesto) in **Pisa** sulla sua plancia. Somma i costi di costruzione degli edifici e moltiplica il risultato

$$\text{per il valore della città: } (2 + 4) \times 3 = 18$$

(2+4) costi × 3 monete = 18 monete

Prende monete per un valore totale di 18 e le mette dietro il suo schermo. Inoltre

riceve 1 oggetto per ciascuno dei suoi edifici in **Pisa**:



Mette una delle sue pedine segnapunti in **Pisa** sul tabellone. Poi, il suo turno finisce. Nessun altro giocatore potrà conteggiare **Pisa** durante la partita.

3. I punti vittoria vanno immediatamente aggiunti spostando la pedina sulla traccia segnapunti. Le monete e gli oggetti vanno messi dietro il proprio schermo. Ogni città può essere conteggiata **una sola volta** per partita. Quando il giocatore ha finito il conteggio, il suo turno termina.

## ACQUISTO SUPPLEMENTARE

Dopo **ogni azione** (I: Comprare blocchi, II: Costruire edifici, III: Conteggiare), puoi effettuare un ulteriore acquisto. Puoi acquistare solamente 1 oggetto di quelli che si trovano sul tabellone. Per farlo, è sufficiente prendere uno degli oggetti disponibili, metterlo dietro il proprio schermo, e pagare 10 monete alla banca. Se non ci sono oggetti sul tabellone, allora nessun oggetto può essere acquistato. Gli oggetti non vengono mai aggiunti al tabellone (nessun rimpiazzo).



## FINE DELLA PARTITA

La partita può terminare in due modi:

### 1. Viene costruito l'ultimo edificio del tabellone.

Il gioco finisce quando l'ultimo edificio (cioè il 30° edificio) viene rimosso dal tabellone per essere costruito da un giocatore. Si completa il giro per consentire ad ogni giocatore di effettuare lo stesso numero di turni. Dopo la fine dell'ultimo giro, i giocatori procedono con il conteggio finale.

OPPURE

### 2. Un giocatore ha completato i 3 obiettivi dalla scheda di obiettivi e ha proclamato la fine del gioco.

#### I TRE OBIETTIVI

Sulla "Scheda obiettivi" sono stampati tre obiettivi. Questi riguardano la fine del gioco e i punti vittoria che i giocatori riceveranno durante il conteggio finale.

**Molto importante: i valori contenuti in ogni obiettivo rappresentano sempre un requisito minimo!**

#### Obiettivo I (Top Card - "Carta superiore", marrone):

Devi avere effettuato almeno 4 azioni di conteggio.

Questo è solo un obiettivo di fine partita. I giocatori **non** ricevono punti vittoria a fine partita per questo obiettivo.

#### Obiettivo II (Object Card - "Carta obiettivo", viola):

Devi aver raccolto un certo numero di oggetti:

- 6 oggetti con 4 giocatori,
- 7 oggetti con 3 giocatori,
- 8 oggetti con 2 giocatori.

Durante il **conteggio finale**, ogni giocatore riceve 3 punti vittoria per oggetto raccolto. (Si vedano gli esempi di conteggio finale alle pagine 11 e 12.)

#### Obiettivo III (Building Card - "Carta edifici", grigia)

Devi avere costruito edifici con un costo totale di:

- 20 blocchi con 4 giocatori,
- 25 blocchi con 3 giocatori,
- 30 blocchi con 2 giocatori.

Durante il **conteggio finale**, riceve un numero di punti vittoria pari alla somma del costo dei suoi edifici. (Si vedano gli esempi di conteggio finale alle pagine 11 e 12.)

Le Carte Bonus Punti (verdi) **non sono utilizzate** nella versione base del gioco!

YOU CAN ANNOUNCE THE END OF THE GAME WHEN YOU HAVE COMPLETED ALL 3 OBJECTIVES!

OBJECTIVE I:  
(TOP CARD)



OBJECTIVE II:  
(OBJECT CARD)



OBJECTIVE III:  
(BUILDING CARD)



(BONUS POINTS CARD)



## Dichiarare la fine della partita:

1. Come al solito, il giocatore esegue una delle 3 azioni. Dopo aver completato **tutti e 3 gli obiettivi** (vedi la pagina precedente), può dichiarare la fine della partita. Alza lo schermo per mostrare che ha raccolto il numero di oggetti necessari. I giocatori possono vedere chiaramente gli altri due obiettivi (**4 conteggi** e **i costi di costruzione totali**) (Un giocatore potrebbe aver già completato i 3 obiettivi all'inizio del suo turno. Egli può aver però deciso di non dichiarare la fine della partita in precedenza. Indipendentemente da ciò, il giocatore può anche dichiarare la fine della partita, all'inizio del suo turno.)
2. Il giocatore riceve immediatamente **5 PV** per aver dichiarato la fine della partita.
3. Quindi, si finisce il giro corrente, in modo che ogni giocatore abbia effettuato lo stesso numero di turni.  
**Nota:** I giocatori che devono ancora effettuare il loro turno non devono per forza effettuare un'azione. Nessun altro giocatore può dichiarare la fine della partita, anche se ha completato tutti e 3 gli obiettivi.
4. La partita è finita e i giocatori possono procedere al **conteggio finale**.

A questo punto può verificarsi un'altra situazione speciale:

### *Cosa succede quando un giocatore dichiara la fine della partita, ma non ha completato tutti e tre gli obiettivi?*

*Se un giocatore dichiara la fine della partita, alza lo schermo, e mostra di non aver ancora completato tutti e 3 gli obiettivi, il gioco continua normalmente. Il gioco termina quando un giocatore (lo stesso o un altro) dichiara la fine della partita, ed ha raggiunto tutti e tre gli obiettivi. In alternativa, il gioco può anche finire quando viene rimosso l'ultimo edificio dal tabellone per essere costruito.*







### Promemoria:

- Per poter dichiarare la fine della partita, un giocatore **deve aver completato tutti e 3 gli obiettivi**. Un obiettivo è considerato raggiunto, anche quando è superato.
- **Ogni** giocatore conteggia i punti alla fine, indipendentemente dal numero di obiettivi che ha completato.
- Il conteggio finale avviene sempre alla fine della partita, indipendentemente che sia stato innescato dall'ultimo edificio costruito o da un giocatore che ha dichiarato la fine della partita.

## CONTEGGIO FINALE

Alla fine del gioco, tutti i giocatori ricevono punti.

Ogni giocatore riceve punti per:

- 3 PV per ogni oggetto raccolto (come mostra la carta obiettivo viola),  = 
- la somma dei costi dei suoi edifici in PV (come mostra la carta obiettivo grigia),  = 
- ogni 5 monete = 1 PV.  = 

### Fine della partita - Esempi di conteggio finale

#### *Esempio di una partita in quattro giocatori:*

Il giocatore ha **completato tutti e 3 gli obiettivi** e ha dichiarato la fine della partita.

1. Ha conteggiato 4 volte    , ma **non riceve punti vittoria (PV)** per questo.

2. Ha raccolto **7 oggetti**       .

$$\text{Riceve 3 PV per ogni oggetto: } 7 \times \text{} = \text{$$
$$7 \text{ oggetti} \times 3 \text{ VP} = 21 \text{ VP}$$

3. Il **costo totale** dei suoi edifici è di 23:

$$\text{} + \text{} + \text{} + \text{} + \text{} + \text{} + \text{} = \text{$$
$$1+4+3+5+2+3+5 = 23 \text{ PV}$$


4. Ha ancora **4 monete**     =   
 $4 \text{ monete} = 0 \text{ PV}$

Egli riceve un totale di **44 PV** e sposta la sua pedina sulla traccia segnapunti avanti di 44 posizioni.

(Un altro esempio segue nella pagina successiva...)

### Esempio di una partita in due giocatori:

Il giocatore non ha dichiarato la fine della partita perché ha completato solo **1 obiettivo su 3**.

1. Ha conteggiato 5 volte , ma questo non gli dà alcun PV (obiettivo completato).

2. Ha raccolto **6 oggetti**  (obiettivo non completato).


He receives 3 VPs per object:  $6 \times 3 = 18$   
 $6 \text{ oggetti} \times 3 \text{ VP} = 18 \text{ VP}$

3. Il **costo totale di costruzione** dei suoi edifici è di 25 (obiettivo non completato).

 =   
 $2+4+4+3+5+1+2+4 = 25 \text{ PV}$

4. Possiede ancora **31 monete** a fine partita:

 / 5 =   
 $30 \text{ monete} / 5 = 6 \text{ PV}$

 (Non riceve nulla per la moneta rimanente.)

Egli riceve un totale di **49 PV** e sposta la sua pedina sulla traccia segnapunti avanti di 49 posizioni.

## PAREGGI

### Come si risolvono i casi di pareggio?

Se due o più giocatori hanno il maggior numero di punti a fine della partita, il giocatore con più blocchi vince. Il colore dei blocchi non ha importanza. Se c'è ancora un pareggio, allora c'è più di un vincitore.

## PANORAMICA DEL GIOCO

Leggere ai giocatori quanto segue prima della loro prima partita:

- Durante la partita, si comprano i blocchi dalla ruota e si usano per costruire gli edifici. I blocchi si pagano con le monete. Una volta acquistati, posizioni i blocchi dietro il tuo schermo.
- Quando costruisci un edificio, prendi l'edificio dal tabellone e lo posizioni sopra una delle città della tua plancia. I blocchi utilizzati per l'acquisto vanno rimessi nel sacchetto.
- Dopo aver costruito alcuni edifici, vorrai effettuare l'azione conteggio. È possibile conteggiare le tipologie di edificio o le città. Quando si effettua il conteggio, gli edifici permettono di ottenere monete, PV e oggetti. Le monete si utilizzano per acquistare più blocchi ed edifici, mentre i PV e gli oggetti servono per dichiarare la fine della partita e sono anche molto utili durante il conteggio finale.
- La partita termina quando viene costruito l'ultimo edificio dal tabellone **oppure** quando un giocatore dichiara la fine della partita. Dopodiché, i giocatori effettuano il conteggio finale in cui ognuno riceve PV. Il vincitore è il giocatore con più punti vittoria (PV) dopo il conteggio finale.

## SUGGERIMENTI TATTICI

Leggere ai giocatori quanto segue prima della loro prima partita:

- **Non giocare la prima partita con i componenti dell'espansione!**
- Raramente si costruiscono edifici in ogni città.
- Durante una partita, ogni giocatore ha la possibilità di conteggiare 6 volte. Per dichiarare la fine della partita è sufficiente averlo fatto 4 volte. Quindi, non è necessario utilizzare tutte e 6 le pedine segnapunti.
- **Osserva i tuoi avversari con attenzione! Conteggiare città sul tabellone è spesso la chiave per vincere!**
- **Osserva i tuoi avversari con attenzione! Qualcuno sta per dichiarare la fine della partita?**

**Z-MAN**  
games

© 2012 Hans im Gl, ck Verlags-GmbH  
English version by:  
© 2012 Z-Man Games, Inc.  
3250, F.-X.-Tessier Street  
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5, Canada  
For questions, comments and requests:  
[www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)  
[info@zmangames.com](mailto:info@zmangames.com)

Gli inventori desiderano ringraziare tutti i giocatori che hanno trascorso molte ore a testare il gioco.

Inventori: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling  
Illustrazioni: Franz Vohwinkel  
Editing del regolamento: Gregor Abraham,  
Magret Brunnhofer, Hanna & Alex Weiß  
Special thanks: Bradley Eng-Kohn

 La Tana del Goblin

NOTA. 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.

12

Regolamento tradotto da DaryL74 (TdG User)  
a partire dalla versione V2 in inglese