

Scopo del Gioco

Sei pronto questa sfida? A competere in un duello senza pietà tra due grandi mercanti? Dovrai cercare di completare quattro obiettivi prima che lo faccia il tuo avversario. Come farlo sta a voi deciderlo - ma in fretta, il vostro sfidante vi starà alle costole. Il primo giocatore che completa tutti e quattro gli obiettivi è il vincitore. Nel caso siano completati durante lo stesso turno, saranno le risorse in vostro possesso - e spero per te che siano abbondanti - a decretare il vincitore.

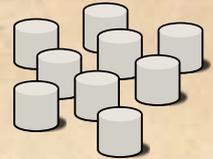
Componenti Aggiuntivi

Hai bisogno dei seguenti componenti da unire a quelli del gioco base:

1 Plancia Scenario
"Duello"



1 Plancia Azione
"Bourgeois House"



9 segnalini Neutrali

Setup

- Mettere il tabellone al centro del tavolo.
- Ogni giocatore prende: 1 sacchetto, 1 plancia azione ed i componenti di un colore a sua scelta. Piazzate i Personaggi del vostro colore nel Mercato (Contadino, Barcaiolo, Commerciante ed Artigiano), e le pedine del vostro colore nel primo spazio di ogni tracciato sul tabellone. Tenete le Stazioni Commerciali di fronte a voi.
(Si consiglia di utilizzare i colori Giallo e Verde in quanto gli spazi Azione sulla plancia di gioco "Duello" sono di questi colori).
- Disporre le Merci a faccia in giù sugli spazi nella mappa sul tabellone come nel gioco base (partita a 2 giocatori). Le restanti vengono messe a faccia in su nel Mercato delle Merci.
- Cominciando dal Primo Giocatore, piazzate la vostra pedina Commerciante in una Città a scelta.
- Piazzare in ogni Traccia sul tabellone i Personaggi nella quantità indicata nel gioco base (partita a 2 giocatori). Il numero di Tessere Tecnologia a disposizione per questo Scenario è 8.
- Posizionare la plancia scenario accanto al tabellone. Questa è composta da 16 Eventi, 4 Obiettivi e 4 Opere Benefiche. Piazzare un segnalino Neutrale sull'Evento 1 [1] come segnaturni. Ogni giocatore prende 4 segnalini Neutrali da utilizzare per segnare gli Obiettivi completati. Piazzare un Cittadino nello spazio apposito di ogni Opera Benefica.
- Posizionare la plancia azione "Bourgeois House", ogni giocatore ha il proprio spazio Azione su di essa.
- Scegliete 20 Edifici da utilizzare durante la partita. Il Primo Giocatore ne seleziona 5 dalla pila I, il secondo altri 5 dalla pila I e 5 dalla pila II, di nuovo, il Primo Giocatore sceglie gli ultimi 5 dalla pila II. Rimettere nella scatola i restanti Edifici.
- Ognuno prende 5 Monete. Mettere le altre in una riserva.



Rimuovere le Tessere Clessidra e la plancia delle Opere Benefiche del gioco base, non saranno utilizzate in questo scenario.

Svolgimento

La partita si svolge come nel gioco base, eccetto per gli Eventi che sono predeterminati. Il segnalino Neutrale sulla plancia "Duello" indica il Round attuale e l'Evento che sta per accadere. Il segnalino si muove alla fine di ogni round.

La Fase del Censimento [2] non viene giocata.

La Tortura subisce delle variazioni rispetto al gioco base, ovvero: se non si può soddisfare le condizioni di un Evento, la partita è immediatamente persa.

Eventi

Gli Eventi nel dettaglio:



Town Meeting: Potete acquistare un Cittadino per 3 Monete.



Goods Tax: Pagate 1 Moneta per ogni Merce in vostro possesso.



Harvest: Paga 1 Cibo alla riserva oppure perdetete 5 Monete (come nel gioco base).



Dues: Pagate Merci e/o Cibo per un totale di 7 Punti Vittoria (es: 1 Broccato e 2 Monete).



Trading Day: Ricevete 3 Monete per ogni Stazione Commerciale costruita.



Harvest: Pagate 2 Cibi alla riserva.



Trade: Potete scambiare una Merce qualsiasi per un'altra con la Riserva.



Trading Day: Ricevete 1 Moneta per ogni Stazione Commerciale costruita.



Cheese Day: Dovete pagare 1 Formaggio alla riserva generale.



Goods Tax: Pagate 1 Moneta per ogni Merce in vostro possesso.



Technology Tax: Dovete pagare 1 Moneta per ogni Tessera Tecnologia che avete piazzato.



Dues: Pagate Merci e/o Cibo per un totale di 7 Punti Vittoria.



Trading Day: Ricevete 2 Monete per ogni Stazione Commerciale costruita.



Dues: Pagate Merci e/o Cibo per un totale di 4 Punti Vittoria.



Quick Travel: Potete spostare il vostro Mercante di 1 o 2 Città (usando le Strade e/o i Fiumi) senza prendere le Merci sul tragitto. Ogni movimento costa 1 Moneta.



Journey Home: Riportate i vostri Commercianti su Orléans senza prendere le Merci sul tragitto.

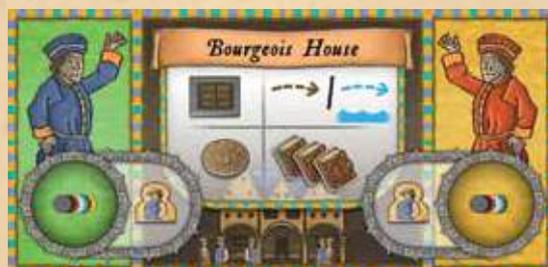
Bourgeois House

Puoi attivare la Bourgeois House indipendentemente dall'altro giocatore con qualsiasi Personaggio (eccetto quelli del tuo colore)

ATTENZIONE: Dopo l'attivazione della Bourgeois House, il Personaggio utilizzato ritorna nella riserva generale, invece che nel sacchetto dei giocatori.

Per attivare la Bourgeois House devi utilizzare anche un Cittadino, dopodichè si può scegliere 1 delle seguenti ricompense:

- Prendere 1 Merce a tua scelta.
- Spostare il Commerciante in una Città adiacente, raccogliendo la Merce lungo il tragitto (se è disponibile).
- Guadagnare 5 Monete.
- Avanzare di 3 spazi sul Tracciato Sviluppo.



Opere Benefiche

Ci sono 4 Opere Benefiche nella plancia scenario "Duello". Si possono inviare i Personaggi su di esse utilizzando il Municipio:



Astronomy: 1 Moneta per ogni Personaggio piazzato. 1 Cittadino quando viene completata.



Wine Press House: 1 Moneta per ogni Personaggio piazzato. 1 Cittadino quando viene completata.



Three-Field Rotation: 1 Moneta per ogni Personaggio piazzato. 1 Cittadino quando viene completata.



Angelology: 1 Moneta per ogni Personaggio piazzato. 1 Cittadino quando viene completata.

Obiettivi

Una volta soddisfatti i requisiti di un Obiettivo, si sposta un segnalino Neutrale in vostro possesso su uno degli spazi del vostro colore accanto all'Obiettivo risolto.

Gli Obiettivi nel dettaglio:



Learn Bookkeeping: Raggiungere uno Sviluppo di almeno 3.



Establish Three New Branches: Costruire 3 Stazione Commerciali. Una delle Città non deve avere collegamenti fluviali.



Deliver Wine to the Castle of Châtellerault: Spostare il Commerciante a Châtellerault. Una volta raggiunta la Città, pagare 3 Vini alla riserva generale.



Cloth Your Lady: Spostare il Commerciante ad Orléans. Una volta raggiunta la Città, pagare 3 Stoffe (una delle quali deve essere un Broccato) alla riserva generale.

Fine del Gioco

Il primo giocatore che completa tutti e 4 gli Obiettivi è il Vincitore. Se entrambi i giocatori li completano nello stesso round, vengono conteggiati i Punti Vittoria delle Merci in loro possesso. In caso di parità, vince il giocatore con più Monete. Se la parità persiste, la Vittoria è condivisa.