

KINGDOM BUILDER

Un gioco di Donald X. Vaccarino
Da 2 - 4 giocatori dagli 8 anni in su.

Traduzione: Francesco Tamagnone

Obiettivo di gioco

Tramite la costruzione di nuovi insediamenti, i giocatori creano i loro regni con lo scopo di guadagnare più oro possibile entro la fine del gioco.

Le 3 carte Gilde del Regno specificano quali sono le condizioni che devono essere soddisfatte per poter guadagnare l'oro desiderato.

Componenti di gioco

- 8 differenti sezioni della plancia di gioco

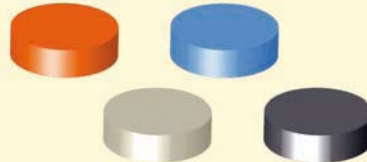


Fronte: Il paesaggio è composto da 100 esagoni di terreno.



Retro: Tabella dei punti oro per la valutazione finale.

- 4 dischetti oro
1 colore per ogni giocatore



- 1 tessera giocatore iniziale



- 25 carte terreno



5x Prato 5x Campo fiorito 5x Foresta 5x Canyon 5x Deserto

Ci sono 9 differenti tipi di terreno per ogni Fronte:

5 terreni su cui è possibile costruire



Prato Canyon Deserto Campo fiorito Foresta

4 terreni su cui non è possibile costruire



Castello Acqua Montagne 8 luoghi differenti

- 28 tessere luogo



- 160 insediamenti - 40 per ogni giocatore



- 10 differenti carte Gilde del Regno

Durante una partita si utilizzano solo 3 di queste carte. Esse specificano le condizioni per guadagnare oro.



Una descrizione dettagliata delle carte Gilde del Regno si trova a pagina 5 di questo regolamento (vedi Carte Gilde del Regno).

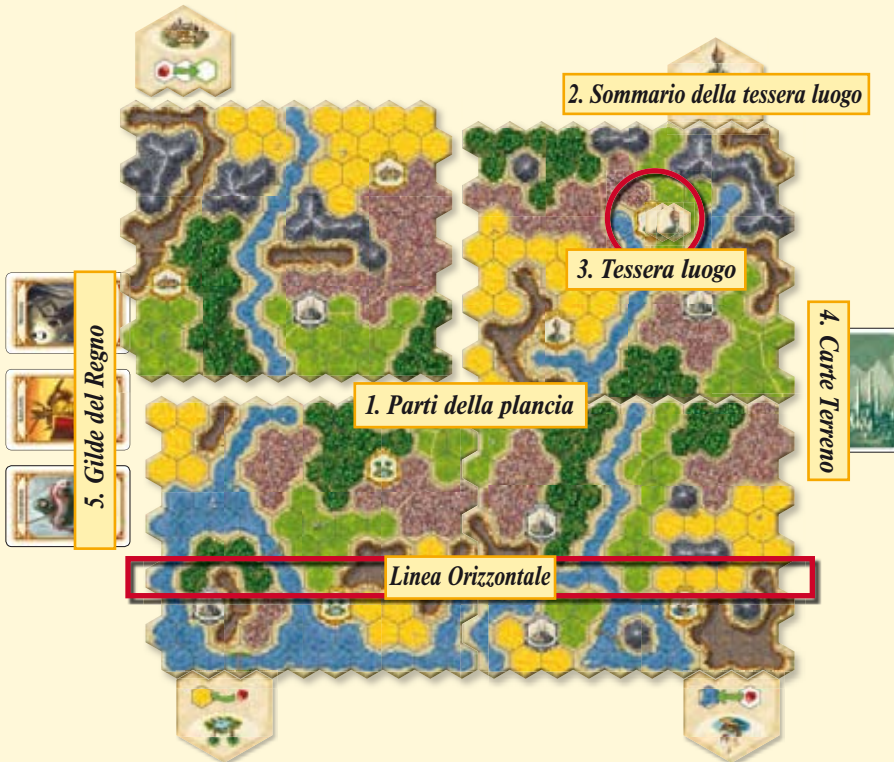
- 8 carte sommario delle tessere luogo - rappresentazione grafica delle azioni aggiuntive.



- 1 regolamento di gioco

Setup

1. Scegli 4 zone a caso tra le 8 disponibili ed uniscile tra loro per creare una plancia di gioco rettangolare come quella mostrata nell'esempio.



2. Piazza 4 sommari delle tessere luogo accanto al bordo del tavolo in abbinamento con il tipo di terreno riportato.

3. Piazza 2 tessere luogo che corrispondano al relativo tipo di terreno.

4. Mischia tutte le carte terreno a faccia coperta e mettile a portata di mano. E' il mazzo da cui pescare.

5. Mescolare le carte Gilde del Regno, pescare 3 carte a caso e piazzarle scoperte vicino alla plancia, in modo ben visibile.

Distribuzione dei componenti di gioco

Ogni giocatore riceve i seguenti componenti in base al colore che ha scelto:



Tutti e 40 gli insediamenti, formano la propria riserva.



In aggiunta, ogni giocatore pesca **una carta terreno** dal mazzo e la tiene coperta nella propria mano in modo da nasconderla agli avversari.



1 dischetto oro



Il giocatore più vecchio riceve la tessera del giocatore iniziale: egli svolgerà il primo turno di gioco.



Capovolgere una delle sezioni di plancia non utilizzate sul suo retro e posizionarla sul tavolo di gioco. A questo punto ogni giocatore posiziona il suo dischetto oro sullo spazio nero della tabella segnapunti.

Riporre tutti i componenti inutilizzati nella scatola del gioco.

Sequenza di gioco

I giocatori svolgono i loro turni in senso orario, a partire dal giocatore iniziale. Il gioco dura diversi round. Ogni giocatore svolgerà il proprio turno seguendo la seguente procedura:

Il giocatore attivo scopre di fronte a sé la carta che teneva in mano e successivamente comincia a costruire i propri insediamenti.



Azione obbligatoria

Durante il proprio turno, il giocatore **deve costruire 3 insediamenti** provenienti dalla propria riserva personale. Essi devono venire posizionati in esagoni ancora liberi aventi lo stesso tipo di terreno rappresentato nella carta che è stata giocata. Nello svolgere tale azione si devono sempre tenere da conto le regole di costruzione (pag. 4).

Azione aggiuntiva

Nel corso della partita i giocatori raccoglieranno delle tessere **luogo**.

Le tessere luogo forniscono **azioni aggiuntive**. I giocatori possono svolgere **ogni azione aggiuntiva una volta per turno**.

Ogni giocatore può svolgere **ogni singola azione aggiuntiva prima o dopo la propria azione obbligatoria**.

Le azioni aggiuntive permettono di costruire insediamenti addizionali o di spostare quelli già esistenti.

Una volta che il giocatore **ha completato la propria azione obbligatoria e non intende (o non può) svolgere altre azioni aggiuntive**, sposta la sua carta terreno nella pila degli scarti e pesca una **nuova carta** dal mazzo, tenendola nascosta nella propria mano.

Carta Terreno



Riserva del Giocatore



L'immagine mostra un esempio di azione obbligatoria.

Nota importante: quando si svolge l'azione obbligatoria i tre insediamenti devono essere costruiti uno dopo l'altro.

Immagine del luogo Rappresentazione grafica



Una volta completata un'azione aggiuntiva, i giocatori devono capovolgere la tessera corrispondente sul lato che rappresenta l'immagine del luogo. Dopo aver terminato il turno, la tessera viene di nuovo girata sul lato raffigurante la rappresentazione grafica dell'azione.



Nota: Mischia la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo nel momento in cui le carte terreno si esauriscono.

Tipi di terreno e tessere luogo

Nel momento in cui un giocatore costruisce un insediamento vicino ad un edificio, pesca **immediatamente** una delle **tessere luogo** disponibili. La tessera così ottenuta va disposta di fronte a sé, girata sulla faccia raffigurante il luogo. Sarà possibile utilizzare questa **azione aggiuntiva** durante il **prossimo turno**. Un giocatore può ottenere soltanto **due tessere luogo** per ogni **tipo di terreno** (la seconda deve provenire da un esagono adiacente ad un edificio differente dal primo). I giocatori mantengono il **possesso** della tessera luogo fino a quando **almeno uno dei loro insediamenti è adiacente al luogo corrispondente**. Spostare l'ultimo insediamento lontano da questa posizione tramite un'azione aggiuntiva equivale a dover scartare questa tessera luogo e rimetterla nella scatola.

Riserva del giocatore



Se sul terreno non sono rimaste tessere, il giocatore non ne riceve.

Nota importante: Un giocatore può avere fino ad un massimo di due tessere luogo uguali; ciò avviene se si costruiscono colonie adiacenti ad entrambi i terreni con lo stesso simbolo nella stessa sezione di mappa.



Esagono con castello

Alla fine della partita, i giocatori guadagneranno 3 ori per **ogni esagono con castello** che abbia **almeno un insediamento** del proprio colore in una posizione ad esso adiacente.



= 3 ori

I giocatori guadagnano 3 ori anche se hanno costruito più insediamenti adiacenti allo stesso esagono con castello.

Regole di costruzione - Si applicano per ogni singolo insediamento (dei tre) costruito con azione obbligatoria e aggiuntiva

1.
Non è possibile costruire più di **un insediamento** per ogni spazio di terreno idoneo.



Nota: Uno spazio terreno equivale ad esattamente un esagono della rispettiva plancia di gioco.

2.
Gli insediamenti possono venire costruiti **solo** sui seguenti terreni: Prato, canyon, deserto, campo fiorito e foresta.

Eccezione: Nonostante sia un'ipotesi remota, è possibile che un giocatore non possa posizionare i suoi insediamenti per via della totale assenza di esagoni liberi del tipo riportato sulla propria carta terreno. Ciò può avvenire all'inizio o durante il turno di gioco. In questo caso il giocatore pesca subito una nuova carta terreno. La carta scartata viene rimossa dal gioco. Se necessario, si ripete tale procedura fino a quando non si pesca una carta idonea per il piazzamento.



Prato



Canyon



Deserto



Campo fiorito



Foresta

3.
Un giocatore deve sempre (dove possibile) costruire ogni nuovo insediamento in una **posizione adiacente** a quella di un **insediamento costruito in precedenza**.

Nel caso **non sia possibile**, il giocatore deve (azione obbligatoria) o può (azione aggiuntiva) scegliere un **nuovo terreno libero** dove costruire il proprio insediamento. Ci sono diverse possibilità, a seconda del tipo di azione intrapresa dal giocatore:

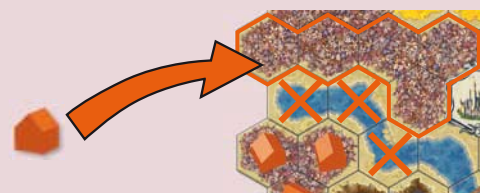
a) Se si tratta di un'azione obbligatoria o dell'azione aggiuntiva dell'**oracolo** o del **granaio**, è possibile scegliere un esagono dello stesso tipo della carta terreno giocata.

b) Se si tratta di un'azione aggiuntiva dell'**oasi**, **fattoria** o **porto**, è possibile scegliere un esagono del tipo indicato dalla **tessera luogo**.

c) Se si tratta di un'azione aggiuntiva della **torre**, è possibile scegliere un qualsiasi esagono libero che si trovi sui **bordi della plancia di gioco**.

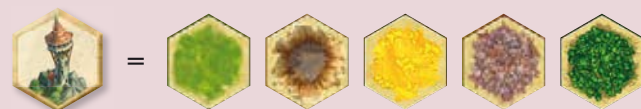
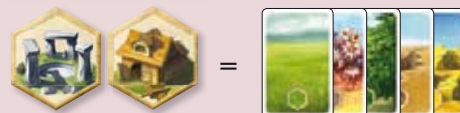


Questa illustrazione è un esempio di due differenti possibilità di costruzione per un nuovo insediamento.



Esempio di azione obbligatoria nell'ipotesi in cui un giocatore non può costruire una colonia adiacente ad una già costruita.

Azione obbligatoria



Fine del gioco e calcolo del punteggio

Il gioco termina quando **uno** dei giocatori ha costruito l'**ultimo insediamento** della sua riserva. Tuttavia, la partita finisce quando il giocatore **alla destra di quello iniziale** ha completato il suo turno di gioco.

Ora ogni giocatore calcola quanto oro ha guadagnato e registra il suo totale sulla **tabella segnapiunti**:

• Le 3 Carte Gilde del Regno vengono valutate l'una dopo

l'altra per ogni giocatore a partire da quello iniziale.

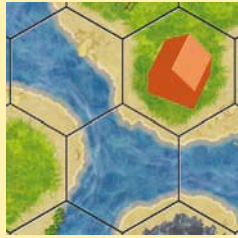
• Poi, ogni giocatore calcola l'ammontare di monete d'oro guadagnate grazie agli insediamenti adiacenti agli esagoni con castello (3 ori per castello) e li aggiunge al punteggio.

Il giocatore che ha guadagnato la **maggior quantità d'oro** vince il gioco. In caso di parità i giocatori condividono la vittoria.

Carte Gilde del Regno

PESCATORI

Costruisci i tuoi insediamenti sulla riva delle acque.
1 oro per ognuno dei tuoi insediamenti costruiti in una posizione adiacente ad uno o più esagoni d'acqua.



1 oro

Nota - Azione aggiuntiva porto:
La carta "Pescatori" non genera introiti per gli insediamenti su esagoni d'acqua.

MINATORI

Costruisci i tuoi insediamenti vicino alle montagne.
1 oro per ogni insediamento costruito adiacente ad uno o più esagoni montagna.



1 oro

MERCANTI

Connetti gli esagoni dei luoghi e castelli tra di loro.
4 ori per ogni luogo e/o castello connesso tramite i tuoi insediamenti ad un altro luogo e/o castello.



4 ori

4 ori

4 ori

4 ori

0 ori

COSTRUTTORI

Costruisci i tuoi insediamenti vicino ad esagoni luogo o castello.
1 oro per ogni insediamento costruito adiacente ad un esagono luogo o castello.



1 oro

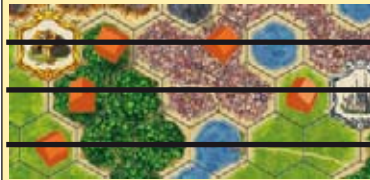
0 ori

1 oro

1 oro

ESPLORATORI

Costruisci i tuoi insediamenti su più linee orizzontali.
1 oro per ogni linea orizzontale su cui hai costruito almeno uno dei tuoi insediamenti.



1 oro

1 oro

1 oro

Linea orizzontale ———

CAVALIERI

Costruisci più insediamenti in una linea orizzontale.
2 ori per ogni insediamento costruito nella linea orizzontale su cui hai più insediamenti.



6 ori

0 ori

0 ori

Linea orizzontale ———

Nota: Nel caso il maggior numero di insediamenti di un giocatore sia su due o più linee, egli riceverà oro per una linea soltanto.

EREMITI

Costruisci tante aree di insediamenti separate tra loro.
1 oro per ogni area formata da un insediamento e per ogni gruppo di insediamenti separati tra loro.



1 oro

1 oro

Nota: Area di insediamento = gruppo di insediamenti adiacenti che appartengono ad un singolo giocatore.

GOVERNANTI

Costruisci più insediamenti in ogni settore.
In ogni settore: 12 ori per il massimo numero di insediamenti costruiti, 6 ori per la seconda posizione.



8x 12 ori

8x 12 ori

6x 6 ori

2x 0 ori

Nota: Se più giocatori condividono la prima posizione, guadagnano tutti 12 ori. Di conseguenza, se più giocatori sono in pareggio per il secondo posto, prendono tutti 6 ori.

CITTADINI

Costruisci una grande area di insediamento.
1 oro per ogni 2 dei tuoi insediamenti costruiti nella tua area di insediamento più grande.



0 oro

3 ori

Nota: Area di insediamento = gruppo di insediamenti adiacenti che appartengono ad un singolo giocatore.

COLONI

Costruisci i tuoi insediamenti in ogni settore.
3 ori per ognuno dei tuoi insediamenti nel settore in cui hai il minor numero di insediamenti.



10x

6x

6x

4x

L'arancione ha il minor numero di insediamenti nel settore in basso a destra. Egli Guadagna 12 ori (4x3).

Nota: nel caso il minor numero di insediamenti di un giocatore sia su due o più settori, si tiene da conto soltanto un settore. Per beneficiare della gilda dei Coloni un giocatore deve aver costruito almeno 1 insediamento in ogni settore.

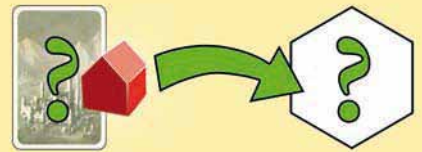
Azioni aggiuntive delle tessere luogo - Seguono le normali regole di costruzione

Azione aggiuntiva: Costruisci un insediamento aggiuntivo proveniente dalla tua riserva personale



Oracolo

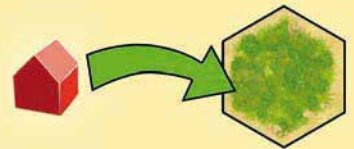
Costruisci **un insediamento** in un esagono avente lo stesso tipo di terreno della **carta terreno** che hai giocato. Adiacente, se possibile.



Fattoria

Costruisci **un insediamento** sopra un **prato**. Adiacente, se possibile.

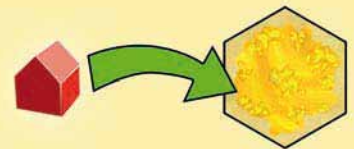
Salta questa azione se sulla plancia non c'è neppure un esagono prato libero.



Oasi

Costruisci **un insediamento** sopra un **deserto**. Adiacente, se possibile.

Salta questa azione se sulla plancia non c'è neppure un esagono deserto libero.



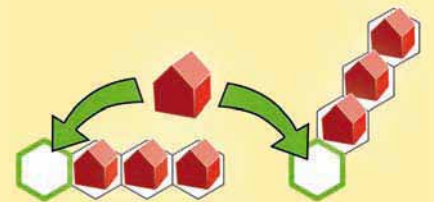
Torre

Costruisci **un insediamento** sul **bordo della plancia di gioco**. Scegli uno dei 5 tipi di esagono terreno possibili. Adiacente, se possibile.



Taverna

Costruisci **un insediamento** alla **fine** di una **linea** di almeno **3 dei tuoi insediamenti**. L'orientamento della linea non è importante (orizzontale o diagonale). L'esagono scelto deve essere idoneo per la costruzione.

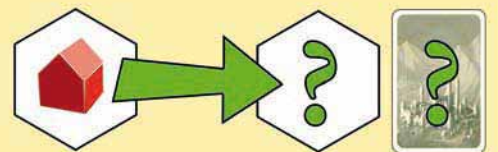


Azione aggiuntiva: spostare uno dei propri insediamenti pre-esistenti.



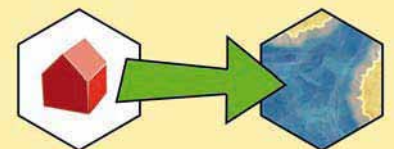
Granaio

Sposta **uno qualsiasi dei tuoi insediamenti pre-esistenti** in un esagono avente lo stesso tipo di terreno della **carta terreno** che hai giocato. Adiacente, se possibile.



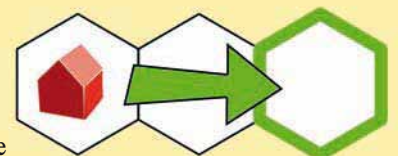
Porto

Sposta **uno qualsiasi dei tuoi insediamenti pre-esistenti** in un esagono d'acqua. Adiacente, se possibile. Questo è l'unico modo per costruire insediamenti sugli esagoni d'acqua.



Recinto

Sposta **uno qualsiasi dei tuoi insediamenti pre-esistenti** di **due spazi** verso una qualsiasi direzione (orizzontale o diagonale) in un esagono edificabile. Puoi oltrepassare qualsiasi tipo di terreno come acqua, montagne, castelli e luoghi e/o insediamenti di tua proprietà o dei tuoi avversari. L'esagono scelto non deve essere per forza adiacente ad uno dei tuoi insediamenti (la regola 3 a pag. 4 non si applica).



Traduzione in Italiano delle Carte Gilde del Regno



Costruisci i tuoi insediamenti sulla riva delle acque.
1 oro per ognuno dei tuoi insediamenti costruiti in una posizione adiacente ad uno o più esagoni d'acqua.

Gli insediamenti costruiti su esagoni d'acqua non contano per la risoluzione dei "Pescatori".



Connetti gli esagoni dei luoghi e castelli tra di loro.
4 ori per ogni luogo e/o castello connesso tramite i tuoi insediamenti ad un altro luogo e/o castello.



Costruisci i tuoi insediamenti su più linee orizzontali.
1 oro per ogni linea orizzontale su cui hai costruito almeno uno dei tuoi insediamenti.



Costruisci tante aree di insediamenti separate tra loro.
1 oro per ogni area formata da un insediamento e per ogni gruppo di insediamenti separati tra loro.



Costruisci una grande area di insediamento.
1 oro per ogni 2 dei tuoi insediamenti costruiti nella tua area di insediamento più grande.



Costruisci i tuoi insediamenti vicino alle montagne.
1 oro per ogni insediamento costruito adiacente ad uno o più esagoni di montagna.



Costruisci i tuoi insediamenti vicino ad esagoni luogo o castello.
1 oro per ogni insediamento costruito adiacente ad un esagono luogo o castello.



Costruisci più insediamenti in una linea orizzontale.
2 ori per ogni insediamento costruito nella linea orizzontale su cui hai più insediamenti.



Costruisci insediamenti di grosse dimensioni.
In ogni settore: 12 ori per il massimo numero di insediamenti costruiti, 6 ori per la seconda posizione.



Costruisci i tuoi insediamenti in ogni settore.
3 ori per ognuno dei tuoi singoli insediamenti nel settore in cui hai il minor numero di insediamenti.

Chiarimenti sulle regole

Azione obbligatoria - Costruire insediamenti adiacenti

Quando si svolge l'azione obbligatoria gli insediamenti devono essere costruiti solo all'interno del tipo di terreno indicato dalla carta ed adiacenti, se possibile, ad insediamenti già presenti sulla mappa. E' possibile costruire in tre spazi non contigui tra loro ma adiacenti ad insediamenti pre-esistenti. L'unico vincolo, riferendosi all'esempio sulla destra, è che tutti gli insediamenti appena costruiti (le "X") si trovino sul tipo di terreno riportato dalla carta giocata. **In sintesi: si devono costruire tre insediamenti di seguito ma non obbligatoriamente l'uno adiacente all'altro.**

Esempio di costruzione valido: Il giocatore A deve costruire tre insediamenti in un determinato tipo di terreno.

le "O" sono gli insediamenti del giocatore costruiti in precedenza, le "X" sono gli insediamenti che il giocatore costruisce nel turno:

```
X O O O X
O O O
X O O
```

Nota bene: gli insediamenti "X" devono trovarsi sul tipo di terreno indicato dalla carta che è stata giocata.

Plancia di gioco - I Ponti

I Ponti rappresentati sulle mappe non hanno alcuna funzione all'interno del gioco.

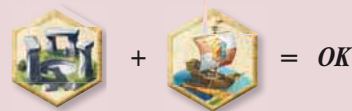
Procedura di fine turno

Alla fine di ogni turno si scarta la carta terreno in proprio possesso e se ne pesca una nuova.



Tessere Bonus

In un turno, prima o dopo l'azione obbligatoria, è possibile utilizzare una volta ogni tessera bonus di cui si è in possesso. Una tessera bonus che viene utilizzata tornerà disponibile nel turno successivo.



Perdere e guadagnare una Tessera Bonus nello stesso turno

E' possibile farlo: la tessera rimane a disposizione del giocatore. E' consentito svolgere l'azione bonus nel caso essa non sia stata ancora utilizzata durante il turno (resta in vigore la regola che viene l'utilizzo dell'azione bonus nel caso la tessera sia stata acquisita nel turno in corso).