

Stefan Feld

MACAO

Un entusiasmante gioco per comandanti intelligenti e governatori scaltri

Oggetto del gioco

I giocatori assumono il ruolo di influenti avventurieri portoghesi che alla fine del 17° secolo cercarono fortuna a Macao, il famoso centro di commercio del lontano oriente. Attraverso i redditizi commerci di merci con l'Europa, l'infiltrazione pianificata nel tessuto della città e occupando posizioni importanti, i giocatori aumenteranno la loro reputazione e il prestigio.

Ognuno dei 12 turni del gioco è pressochè uguale. Prima, ogni giocatore sceglie una nuova carta, quindi due dei sei dadi, i quali determinano le risorse disponibili. Dopodichè le risorse verranno utilizzate, attivando le proprie carte, acquistando merci e quindi prendendo il controllo di importati distretti, o muovendo la propria nave spedendo merci in Europa. Chi mostra più abilità e capacità di previsione turno dopo turno acquisirà costantemente punti prestigio, avvicinandosi quindi alla vittoria. Chi infatti avrà acquisito più punti prestigio alla fine del gioco sarà dichiarato il vincitore.

Oggetto del gioco

I giocatori assumono il ruolo di influenti avventurieri portoghesi che alla fine del 17° secolo cercarono fortuna a Macao.

Nei 12 round del gioco i giocatori acquisiranno punti prestigio commerciando con l'europa, controllando parti importanti della città e occupando posizioni importanti. Chi avrà acquisito più punti prestigio alla fine del gioco sarà il vincitore.

Componenti

- 1 Tabellone di gioco
- 4 Tabelloni del giocatore
- 4 Rose dei Venti
- 24 Tessere Produzione (3 ognuno: lacca, riso, tè, giada, seta, carta, porcellana, spezie)
- 6 Tessere Jolly
- 36 Monete d'oro
- 48 Tessere controllo/penalità (12 per ogni giocatore, fronte con uno scudo, retro con segno -3)
- 300 Cubi Risorse (50 ognuno in rosso, blu, verde, nero, grigio e viola)
- 6 dadi (1 in ognuno dei colori dei cubi)
- 4 Segnalini Nave (1 in ognuno dei colori dei giocatori: arancio, bianco, giallo, marrone)
- 10 Dischetti (2 in ognuno dei colori dei giocatori e 2 di colore beige)
- 120 Carte:
 - 24 Carte Pergamena
 - 44 Carte Edificio
 - 52 Carte Personaggio



Se leggete queste regole per la prima volta, ignorate il testo nelle colonne di destra perchè servono solo come propemoria per giocatori che già conoscono bene le regole

Preparazione del gioco

Prima della prima partita, tutte le parti devono essere estratte dalla fustella.

Mettere il tabellone al centro del tavolo.

Esso mostra la città di Macao, divisa in 30 distretti e divisa dall'area di mare da un muro formato da 16 caselle. L'area di mare è composta da 8 città portuali europee (gli obiettivi del commercio di merci), collegate da caselle che rappresentano il percorso delle navi. Intorno al tabellone c'è la barra dei Punti Prestigio (numerata da 0 a 99). Sul lato sinistro del tabellone c'è la barra dei Tributi (numerata da 0 a 12). Su entrambi i lati lunghi del tabellone ci sono in totale 12 segmenti segna posto per le carte. Per ovvie meccaniche di gioco le corrette posizioni topologiche non sono state prese in considerazione.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende il seguente materiale:

- Il Tabellone del giocatore che posiziona di fronte a se. Il tabellone del giocatore ha 5 spazi per le carte, uno spazio per le tessere controllo/penalità, e uno spazio "Nave". Sul lato sinistro è presente un guida veloce.
- La rosa dei venti, che posiziona a fianco del proprio tabellone del giocatore.
- La rosa dei venti è un eptagono, con sei lati marcati con un numero da 1 a 6 e il settimo con una freccia.
- Il segnalino Nave, che posiziona sul tabellone nella casella grande con il simbolo dell'ancora.
- 2 Dischetti, di cui uno viene messo sulla casella 0 della barra dei punti prestigio, mentre l'altro viene messo nella prima casella del muro. Così i giocatori inizialmente creeranno 2 pile di dischetti.
- 12 Tessere Controllo, che hanno il simbolo di uno scudo davanti e il simbolo -3 sul retro. Quando il retro è a faccia in su sul tabellone del giocatore si parla di tessera Penalità che alla fine del gioco comporta la detrazione di 3 punti prestigio dal punteggio del giocatore.
- 5 Monete d'oro che posiziona a fianco del tabellone del giocatore. L'ammontare delle monete possedute è una informazione che deve essere nota a tutti gli altri giocatori.

Il restante Materiale:

- Le restanti monete vengono messe accanto al tabellone di gioco e formano la banca.
- I 300 cubetti risorsa vengono divisi per colore e messi a fianco del tabellone di gioco.
- Delle 24 tessere produzione ne viene messa casualmente una su ogni distretto di colore chiaro, mentre delle 6 tessere jolly ne viene messa una su ogni distretto di colore scuro. E' importante che le barre con i cubi presenti in ogni distretto rimangano visibili.
- Le 120 carte devono essere divise in base al loro retro in due mazzi:
- 24 Carte Pergamena che saranno mescolate, quindi a gruppi di due vengono posizionate lungo i bordi lunghi del tabellone in corrispondenza dei segmenti numerati. In questo modo servono anche per contare i turni di gioco.
- 96 Carte Edificio/Personaggio che saranno anch'esse mescolate e posizionate quindi coperte accanto al tabellone di gioco (vedi figura in basso a destra).

Preparazione del gioco

Mettere il tabellone di gioco al centro del tavolo

L'intero setup del gioco è mostrato nella figura.

Ogni giocatore riceve:

- 1 Tabellone del giocatore
- 1 Rosa dei Venti
- 1 Segnalino Nave
- 2 Dischetti
- 12 Tessere Controllo
- 5 Monete d'oro



Giocatore Bianco

Le carte pergamena servono anche per contare i turni di gioco

- I 2 dischetti beige devono essere messi sulla barra dei tributi (lato sinistro del tabellone di gioco) sopra i due simboli 0 sinistro e destro.
- I 6 dadi vengono dati ad un giocatore che da adesso sarà il lanciatore di dadi ufficiale.

Prima che il gioco possa iniziare altri due preparativi devono essere fatti:

1. Dal mazzo delle carte Edificio/Personaggio vengono pescate tante carte quanti sono i giocatori più due. (es. 5 carte in 3 giocatori). Iniziando dal giocatore il cui disco sul muro è posizionato più in basso nella pila, e seguendo a salire verso l'alto della pila, ogni giocatore sceglie una carta e la posiziona in uno dei 5 spazi appositi sul proprio tabellone del giocatore. Le due carte che rimangono vengono messe nella pila degli scarti. Questa scelta delle carte serve a compensare lo svantaggio di avere il disco del muro posizionato in fondo alla pila. Dopo di ciò, per il resto del gioco (anche per il seguente punto 2) viene utilizzata la sequenza normale, cioè prima il giocatore più avanti nel muro e più in alto nella eventuale pila e poi a seguire.
2. Adesso il giocatore il cui disco sul muro si trova nella posizione più in alto della pila prende un cubetto risorsa di un colore qualsiasi dalla riserva e lo posiziona davanti al settore 1 della rosa dei venti, quindi altri due cubetti risorsa (ma entrambi dello stesso colore) che posizionerà davanti al settore 2 della rosa dei venti. A seguire tutti gli altri giocatori faranno le stesse due operazioni seguendo l'ordine dall'alto al basso dei dischetti del muro.

Es: Il primo giocatore prende un cubetto verde e due cubetti rossi. Metterà il cubetto verde davanti al settore 1 della rosa dei venti, e i due cubetti rossi davanti al settore 2 della rosa dei venti. Il secondo giocatore prende un cubetto verde e altri due cubetti verdi. Il terzo giocatore sceglie di prendere cubetto nero e due cubetti rossi. Il quarto giocatore sceglie 1 cubetto blu e altri 2 cubetti blu.

Due preparativi ancora:

Pescare tante carte quanti sono i giocatori più due, quindi i giocatori ne scelgono una in abase all'ordine inverso del muro.

Seguendo l'ordine del muro ogni giocatore prende 1 e 2 cubetti risorsa e li mette di fronte ai settori 1 e 2 della propria rosa dei venti.



In questo esempio l'ordine dei giocatori è il seguente:
1° Arancio, 2° Bianco,
3° Giallo, 4° marrone

Come si gioca

Il gioco viene giocato in 12 turni, e ogni turno è composto da 3 fasi:

1. Fase delle Carte
2. Fase dei Dadi
3. Fase delle Azioni

1. FASE DELLE CARTE

1.1 Le prime quattro carte Edificio/Personaggio vengono pescate dal mazzo e scoperte lungo uno dei lati corti del tabellone, quindi vi vengono affiancate le due carte Pergamena del turno in corso.

1.2 Si determina il valore del tributo: si sommano tutti i numeri gialli presenti sulle sei carte in basso a sinistra, quindi si segna con il dischetto beige il risultato sulla colonna di sinistra della barra dei tributi. La stessa procedura viene fatta con i numeri rossi presenti sulle sei carte in basso a destra e si segna il risultato sulla colonna di destra della barra dei tributi. Le due somme potrebbero anche dare come risultato 0. La barra dei tributi mostra la proporzione di scambio fra monete d'oro e punti prestigio.

Esempio: Le 6 carte danno un risultato totale di 3 gialli e 6 rossi. Quindi un tributo di 3 monete d'oro può essere pagato per ricevere 6 punti prestigio.



Come si gioca

Il gioco viene giocato in 12 turni, e ogni turno è composto da 3 fasi.

Fase delle Carte

1.1 Si pescano 4 carte Edificio/Personaggio e si affiancano le 2 Carte Pergamena del turno corrente

1.2 Si determina il valore tributo



1.3 In base al numero dei giocatori, alcune delle 4 carte Edificio/Personaggio potrebbero essere scartate nel mazzo degli scarti: In 4 giocatori nessuna carta verrà rimossa, in 3 giocatori l'ultima carta pescata viene scartata, in 2 giocatori le ultime 2 carte pescate vengono scartate. Le carte Pergamena non possono essere scartate.

1.4 Il primo giocatore (seguendo l'ordine del muro) deve scegliere una delle carte scoperte e metterla sul suo tabellone del giocatore. Questa carta diviene di sua proprietà, e potrà essere attivata successivamente (vedi punto 3.1). Anche gli altri giocatori seguendo l'ordine del muro sceglieranno una carta e la metteranno sul proprio tabellone del giocatore. Le due carte che avanzeranno saranno messe nella pila degli scarti.

Nota:

- Se un giocatore ha la carta "Müßiggänger" attivata la regola 1.4 può non essere applicata.
- La pila degli scarti può essere consultata dai giocatori in qualsiasi momento.
- Durante il gioco può accadere che il tabellone del giocatore sia completo (5 carte) e il giocatore debba posizionarci ancora una carta, la sesta. In questo caso, il giocatore deve scartare una delle sue 6 carte nella pila degli scarti, ed inoltre riceve una penalità, quindi il giocatore gira una tessera controllo mostrando il simbolo -3 facendola diventare una tessera penalità, e la posiziona sul proprio tabellone del giocatore nell'apposito spazio, dove rimarrà fino alla fine del gioco.

2. FASE DEI DADI

2.1 Il lanciatore dei dadi, lancia i 6 dadi e quindi li posiziona in gruppi, tutti gli 1 insieme, quindi tutti i 2 insieme, e così via.

2.2 Si determina l'ordine dei giocatori in base all'ordine dei dischetti sul muro, quindi seguendo il turno ogni giocatore sceglie 1 dado e prende un numero di cubetti pari al risultato del dado scelto e dello stesso colore del dado scelto, quindi posiziona i cubetti risorsa di fronte al settore della rosa dei venti che riporta il numero uguale al risultato del dado. Il giocatore adesso ripete tutta l'operazione scegliendo un secondo dado.

Se i giocatori sono d'accordo, possono svolgere questo punto simultaneamente, ma se ci sono situazioni in cui un giocatore vuole vedere cosa prendono gli altri giocatori per potersi regolare, allora l'azione si svolge secondo la sequenza normale del turno.

Esempio: Esce un 2 sul dado rosso e un 5 sul dado Verde. Ogni giocatore che sceglie questa coppia di dadi, riceve 2 cubetti risorsa rossi e 5 cubetti verdi, e posiziona i due cubetti rossi di fronte al settore 2 della rosa dei venti e i 5 cubetti verdi di fronte al settore 5 della rosa dei venti.

2.3 Dopo che un giocatore ha preso i cubetti risorsa, gira la rosa dei venti in senso orario di una posizione (settore). I cubetti risorsa che adesso vengono indicati dal settore freccia compongono le risorse che il giocatore ha a disposizione per compiere le proprie azioni. Tutti gli altri cubetti che sono di fronte ai settori successivi, non possono essere ancora utilizzati, ma lo saranno non appena il settore freccia li indicherà.

Attenzione: Se dopo aver girato di un settore la rosa dei venti, il settore freccia non indica alcun cubetto risorsa, il giocatore riceve una penalità, quindi deve prendere una tessera controllo e voltarla mostrando il simbolo -3 e posizzionarla sul proprio tabellone del giocatore nell'apposito spazio.

Note: Nonostante il settore freccia non indichi alcun cubetto risorsa, il giocatore può utilizzare le sue carte già attivate e i cubetti risorse che derivano da esse. Analogamente, l'azione 3.5 "Acquisizione di punti prestigio" sarà possibile anche se non ha consumato cubetti risorse.

1.3 In base al numero dei giocatori vengono scartate 0/1/2 carte in 4/3/2 giocatori

1.4 Seguendo l'ordine del muro ogni giocatore sceglie una carta e la mette sul proprio tabellone del giocatore (eccetto se si ha la carta "Müßiggänger" attivata)

Se un giocatore deve mettere sul proprio tabellone del giocatore la sesta carta riceve una tessera penalità.



Fase dei Dadi

2.1 Tirare i 6 dadi e raggrupparli in base al risultato.

2.2 Ogni giocatore sceglie 2 dadi e prende i relativi cubetti risorsa e li mette davanti al settore della rosa dei venti appropriato.



2.3 Girare la rosa dei venti in senso orario di un settore. I cubetti risorsa indicati saranno le risorse attive.



Il giocatore che una volta girata la rosa dei venti non indica alcun cubetto risorsa riceve una penalità. (Il giocatore può comunque usare le carte attivate e acquisire punti prestigio tramite la barra dei tributi).

3. FASE DELLE AZIONI

I cubetti risorsa indicati dal settore freccia della rosa dei venti vengono utilizzati in questa fase. Chiameremo quindi il gruppo dei cubetti indicati dal settore freccia della rosa dei venti come "Cubetti Risorse Attive".

I cubetti delle risorse attive che non verranno utilizzati durante questa fase saranno considerati perduti e vengono rimessi nella riserva comune, quindi un giocatore non può asservirsi cubetti risorsa di turno in turno.

Inizia il giocatore primo nell'ordine del "muro", e consuma (se possibile) il suo stock di cubetti risorse attive eseguendo le azioni sotto specificate nella combinazione e nell'ordine che preferisce.

Quindi a seguire tutti gli altri giocatori compiereanno le loro azioni utilizzando i cubetti risorse attive a loro disposizione.

3.1 Attivazione di una Carta.

Per poter attivare una carta dal proprio tabellone del giocatore, il giocatore deve pagare in cubetti risorsa il valore della carta che vuole attivare.

Il numero di cubetti risorsa da pagare e il loro colore è indicato in alto a sinistra sulla carta. I cubetti risorsa devono essere prelevati dal gruppo dei cubetti delle risorse attive.

Il giocatore quindi prenderà la carta dal proprio tabellone e la posizionerà a fianco del proprio tabellone del giocatore, e sarà considerata attivata per il resto del gioco, quindi potrà essere utilizzata anche più volte durante il gioco, fino ad un massimo di una volta per turno.

Un giocatore può attivare quante carte desidera durante il suo turno compatibilmente con i cubetti risorse attive a disposizione.

3.2 Controllare un distretto

La città di Macao è divisa in 30 distretti. All'inizio del gioco una tessera produzione o una tessera jolly è stata posizionata sopra ogni distretto.

Se un giocatore vuole controllare un distretto, deve pagare tanti cubetti risorsa, e dello stesso colore, quanti mostrati sulla barra dei cubetti disegnata sul distretto.

Avendo acquisito il controllo di un distretto, il giocatore acquisisce il diritto di prendere la tessera produzione dal distretto, e la rimpiazza con una sua tessera controllo, per indicare che adesso il distretto è controllato da lui.

(Il giocatore che avrà la più vasta area di distretti contigui guadagnerà punti prestigio addizionali alla fine del gioco, vedi Fine del Gioco).

I distretti che sono già controllati da altri giocatori non possono essere presi sotto il controllo da altri giocatori durante il gioco.

Le tessere produzione acquistate controllando un distretto si mettono sul proprio tabellone del giocatore nello spazio "Nave", e si considera che siano immediatamente disponibili a bordo della nave pronte per essere vendute nei porti europei.

Se il giocatore acquista una tessera jolly di un distretto, la posiziona sul proprio tabellone del giocatore, e la potrà utilizzare in qualsiasi momento durante il gioco (anche subito dopo averla acquisita) scambiandola per un cubetto risorsa di un colore a scelta da mettere nel proprio stock di cubetti risorse attive, oppure scambiandola per 3 monete d'oro da prendere dalla banca. Una volta utilizzata, la tessera jolly viene rimossa dal gioco.



Attenzione: Un giocatore può prendere il controllo al massimo di un distretto per turno.

Nota: Le carte attive "Brunnen", "Gaukler", "Herold", "Nachtwächter", "Schmiede", "Soldat", "Spekulant" e "Zimmermann" modificano questa regola 3.2.

Se attivata la carta "Gauklers", ogni tessera jolly vale doppio, quindi il giocatore potrà ottenere 2 cubetti risorsa, 1 cubetto risorsa e 3 monete d'oro oppure 6 monete d'oro.

Fase delle azioni

3.1 Attivare una carta.

Si paga il costo della carta in cubetti risorsa e si posiziona accanto al proprio tabellone del giocatore.

3.2 Controllare un distretto

Si paga il costo mostrato sul distretto in cubetti risorse e si mette un proprio segnalino controllo sul distretto acquisito e si prende la tessera produzione che era nel distretto, o la tessera jolly

Mettere le tessere produzione acquisite sul proprio tabellone del giocatore nel pannello "Nave" e le tessere jolly a fianco.

Una tessera jolly può essere scambiata per un cubetto risorse di qualsiasi colore o per 3 monete d'oro.

3.3. Avanzare il dischetto del muro

Un giocatore può avanzare il suo dischetto del muro per un qualsiasi numero di caselle, una volta per round. Al costo di un cubetto risorsa, di un colore qualsiasi, (che deve prelevare dal suo stock di cubetti risorse attive) il giocatore può avanzare di una casella lungo il muro. Ogni casella addizionale alla prima costa due cubetti risorsa di un colore qualsiasi. Se il dischetto entra su una casella già occupata, il giocatore che entra per ultimo nella casella metterà il proprio dischetto sopra quello già presente formando una pila.

Nota: Nel caso (molto raro) che un giocatore muova il proprio disco del muro oltre l'ultima casella disponibile, il disco rimarrà sull'ultima casella e il giocatore sarà il primo nel turno per tutto il resto del gioco. Se il dischetto di qualche altro giocatore raggiunge l'ultima casella del muro (o la supera) sarà posizionata sopra il dischetto già presente nell'ultima casella a formare una pila, e quindi saranno applicate le normali regole del turno.

Nota: Le carte attivate "Brunnen", "Kanonier", "Tor", "Turm" e "Wachposten" modificano questa regola 3.3

3.4 Muovere la nave

Un giocatore può muovere la propria nave lungo il percorso di quante caselle desidera e nelle direzioni che preferisce. Per ogni casella di movimento (i porti sono considerati anch'essi caselle) il giocatore deve pagare 1 cubetto risorsa di un colore qualunque, che sarà riuerso nella riserva comune. Non ci sono limiti nel numero di segnalini nave che possono stare contemporaneamente nella stessa casella (porti inclusi). Se la nave di un giocatore si trova su una casella porto e possiede sul proprio tabellone del giocatore la tessera produzione uguale a quella indicata sul porto, la può vendere posizionandola nello spazio del porto di valore più alto ancora libero (questo senza spendere cubetti risorsa addizionali). Il giocatore guadagnerà tanti punti prestigio quanti indicati nello spazio dove ha appena posizionato la tessera produzione, e quindi muoverà il proprio dischetto sulla barra punti prestigio di conseguenza.

Nota: Se un giocatore ha già una nave in un porto, e durante il suo turno acquisisce tessere produzione che sono indicate sul porto dove si trova la sua nave, può venderle direttamente e posizionarle nello spazio del porto di valore più alto ancora libero senza costi aggiuntivi, e quindi avanzare il suo dischetto sulla barra dei punti prestigio di conseguenza.

Nota: Le carte attivate "Böttcherei", "Kapitän", tutte le 8 "Lager", "Leuchtturm", "Schiffsjunge", "Segelmacherei" e "Steuermann" cambiano questa regola 3.4. Il raddoppio dei punti prestigio dato dalle carte "Lager" non si applica su i punti prestigio derivanti dalla carta "Böttcherei".

3.5 Acquisto di punti prestigio

Il giocatore può acquistare una volta per turno dei punti prestigio. Il giocatore riceverà tanti punti prestigio quanti indicati nella colonna destra della barra dei tributi pagando tante monete d'oro quante indicate sulla colonna sinistra della barra dei tributi. Quindi il dischetto sulla barra dei punti prestigio verrà avanzato.

Nota: Le carte attivate "Botschaft", "Diplomat" e "Gesandter" modificano questa regola 3.5.

3.6 Usare le carte attivate

Il giocatore può usare le proprie carte attivate nell'ordine che preferisce, compatibilmente con la loro funzione, una volta per turno ciascuna carta. Nella pagina 8 è indicato come sono strutturate le 120 carte e quali sono le regole base per la loro utilizzazione.

3.7 Passare

Un giocatore che non può, o non vuole più effettuare azioni pur avendo ancora cubetti risorse attive da utilizzare, può passare. Tutti i cubetti risorse attive inutilizzati saranno rimessi nella riserva generale.

3.3 Avanzare il disco del muro

Si può una volta per turno avanzare il disco sul muro di 1/2/3/4 caselle pagando 1/3/5/7 cubetti risorsa di qualsiasi colore.

3.4 Muovere la Nave

Si può far avanzare la nave sul percorso di 1/2/3/4 caselle pagando 1/2/3/4 cubetti risorsa di qualsiasi colore.

Se il giocatore che è in un porto ha la corrispondente merce può piazzarla sul porto e ricevere i relativi punti prestigio.

3.5 Acquisto di punti prestigio

Una volta per turno si possono acquistare punti prestigio per monete d'oro in base al valore di cambio della barra dei tributi

3.6 Usare le carte attivate

Un giocatore può, in qualsiasi momento durante il proprio turno, usare le proprie carte attivate, compatibilmente con la loro funzione.

3.7 Passare

Un giocatore può passare. I cubetti risorse inutilizzati vanno rimessi nella riserva

Esempio di un turno: Un giocatore prima può attivare una o più delle sue carte, poi muove la sua nave (e usa le carte attivate), quindi usa altre carte attivate, prende il controllo di un distretto (e usa le carte attivate), attiva una nuova carta, muove ancora la nave e eventualmente acquisisce punti prestigio (e usa le carte attivate). Tutte le combinazioni e sequenze di azioni sono possibili; tranne che muovere il dischetto sul muro, scambiare monete d'oro per punti prestigio attraverso il cambio della barra dei tributi, e prendere il controllo del distretto, le quali possono essere effettuate una volta per turno.

Regole addizionali

Fase dei Dadi

Dall'ottavo turno in poi alcuni risultati del dado vengono convertiti in valori più bassi, in quanto i cubetti risorse sarebbero piazzati in settori della rosa dei venti che non saranno più raggiungibili dal settore freccia. Nell'ottavo turno tutti i dadi che danno un 6 vengono convertiti in 1, nel nono turno tutti i 5 e 6 saranno convertiti in 1, e così via, come mostrato nelle icone sui segmenti delle carte lungo i bordi lunghi del tabellone di gioco. Nel dodicesimo turno tutti i dadi saranno convertiti in 1.

Limitazioni

Nessun componente del gioco (come i cubetti risorse, le tessere controllo o le monete d'oro) deve rappresentare un limite di quantità, quindi nel caso (raro) che di qualche componenete non ce ne sia a sufficienza, i giocatori sono liberi di rimpiazzarlo nella maniera più opportuna.

Fine del gioco

Il gioco finisce al termine del dodicesimo turno. Ogni giocatore adesso riceve una tessera penalità -3 per ogni carta non attivata rimasta sul tabellone del giocatore. La carta attivata "Abt" protegge contro questa penalità. Quindi i punti prestigio vengono calcolati come segue:

Tessere Penalità: ogni giocatore muove il dischetto sulla barra dei punti prestigio di tre caselle indietro per ogni tessera penalità acquisita.

Carte Edificio/Personaggio: per tutte le carte che sono marcate con "Spielende" (fine del gioco) si calcolano i punti prestigio in accordo con il testo presente sulla carta.

Influenza nella Città: Ogni giocatore, per la propria più grande e contigua area di distretti guadagna due punti prestigio per ogni distretto che compone l'area contigua.

Esempio: I giocatori ricevono i seguenti punti prestigio per il loro grado di influenza nella città: Il giocatore Giallo 6PP, il Bianco 6PP, il Marrone 12PP e l'Arancio 8PP. Se il giocatore bianco avesse attivato la carta "Schmiede" a "Statue" avrebbe ricevuto 5 e 3 punti prestigio addizionali. Il giocatore che alla fine dei calcoli risulta essere quello con il maggior numero di punti prestigio è il vincitore. In caso di giocatori in parità, il giocatore più avanti nel muro vince la partita.

L'autore e l'editore ringraziano i molti playtesters per la loro dedizione e i molti suggerimenti. Se avete qualche critica, domande o commenti su questo gioco, si prega di scrivere o chiamare:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 - 970722 | E-Mail: info@aleaspiele.de
Besuchen Sie doch auch einmal unsere Website: www.aleaspiele.de

Verso la fine del gioco alcuni risultati del dado vengono convertiti in un 1



I componenti del gioco non compongono un limite alle quantità

Fine del gioco

Si prende una penalità per ogni carta non attivata, eccetto se è stata attivata la carta "Abt"

- -3 PP ogni tessera penalità
- +? PP ogni carta "Spielende"
- +2 PP per ogni tessera controllo nella propria area contigua più vasta.

Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti prestigio



Le Carte

Tutte le 120 carte sono strutturate allo stesso modo:

1. In alto a sinistra c'è il costo della carta in cubetti risorsa che deve essere pagato per poterla attivare. Il costo di attivazione varia da 1 a 4 cubetti risorsa in differenti combinazioni di colori.
2. In alto a destra c'è la figura del tipo della carta (supportato anche dal colore). I tipi sono: carta Pergamena (pergamena gialla), carta Edificio (edificio rossastro) e carta Personaggio (personaggio in grigio).
3. Sotto segue il nome della carta e il testo che spiega l'azione associata.
4. In basso su ogni carta ci sono due numeri. I numeri determinano la rata di cambio della barra dei tributi. I numeri variano fra 0-0, 1-1, e 2-2 (20 carte per ogni valore) e 0-1, 1-2 (30 carte per ogni valore).
5. Se la carta non è usata nella terza fase questo è evidenziato fra i due numeri. Gli altri possibili tempi di utilizzo sono: 1° fase, 2° fase e Fine del gioco.

Le 24 carte Pergamena sono equamente composte da 4 carte per ognuno dei 6 colori dei cubetti risorse (rosso, blu, verde, grigio, viola, nero) e ognuna con un valore da 1 a 4 cubetti risorsa.

Le 44 carte Edificio e le 52 carte Personaggio sono equamente composte da carte con un costo di attivazione che varia da 1 a 4 cubetti risorsa nei vari colori.

Delle regole di base si applicano a tutte le 120 carte:

- Ogni giocatore può usare solo le proprie carte già attivate. Quelle ancora presenti sul tabellone del giocatore non sono considerate attive.
- Le Carte attivate possono essere utilizzate anche più volte durante il gioco, ma non più di una volta per turno, se non diversamente specificato sulla carta stessa (come le carte "jewels" e "jedes" e "immer wenn...")
- Con poche eccezioni, tutte le carte sono da utilizzare in ogni terza fase, la fase delle Azioni, quando è il turno del proprietario delle carte. Le carte che non sono da utilizzare nella terza fase, hanno scritto in basso in quale fase vanno utilizzate.
- Le carte possono essere utilizzate immediatamente dopo essere state attivate, anche nello stesso turno.
- Ricordarsi che sulle carte vengono utilizzate delle abbreviazioni: AM = Cubetti Risorsa, GC = Monete d'oro, PP = Punti Prestigio.
- Se un giocatore a seconda delle carte usate, riceve dei cubetti risorsa, questi si prendono sempre dalla riserva comune e vanno ad incrementare il proprio stock di cubetti risorse attive. Analogamente se l'uso di una carta prevede il versamento di cubetti risorse, questi vanno presi dal proprio stock di cubetti risorse attive e rimessi nella riserva comune.

Un buon consiglio per i giocatori rigidi che desiderano che tutto rimanga strettamente nei binari delle regole, è quello di essere un po' più elastici circa l'uso delle carte. Ad esempio se il giocatore che ha attiva la carta "Professor" si dimentica di risquotare le monete d'oro durante la fase 2, concedetegli la chance di ritirarle durante la fase 3.

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.

Le Carte

1) Costo di Attivazione
Da 1 a 4 cubetti risorse

2) Il tipo
Pergamena, Edificio o Personaggio



3) La Funzione

4) I valori tributi
Fra 0-0 e 2-2

Le carte sono così composte:
24 carte Pergamena
44 carte Edificio
52 carte Personaggio



Pergamena



Edificio



Personaggio

Regole base delle carte:

- Possono essere usate solo le carte attivate.
- Le carte (la maggior parte) possono essere utilizzate solo una volta per turno
- Le carte (la maggior parte) vengono utilizzate nella 3 Fase
- Le carte possono essere utilizzate immediatamente dopo l'attivazione



Traduzione in Italiano di
Francesco Neri

Revisione a cura dei Giullari

Abt:	Alla fine del gioco non ricevi penalità per le carte rimaste sul proprio tabellone del giocatore.
Amtsdiener:	Ricevi 1 moneta d'oro per ogni carta Pergamena "Zoll", "Bau" etc. di colore differente che usi.
Amtsleiter:	Ricevi 1 moneta d'oro se hai almeno 3 carte Pergamena attivate.
Amtsstube:	Ricevi 1 punto prestigio se usi almeno una carta Pergamena.
Archiv:	Puoi dedurre 1 cubetto risorsa dal costo di attivazione di una carta Pergamena.
Bank:	Ricevi 2 Monete d'oro.
Baronesa Dois:	Alla fine del gioco ricevi 3 Punti Prestigio. Se hai 2 carte "Baronesa" ne ricevi 4 per ognuna. Se ne hai 3 ne ricevi 5 per ognuna.
Baronesa Três:	Alla fine del gioco ricevi 3 Punti Prestigio. Se hai 2 carte "Baronesa" ne ricevi 4 per ognuna. Se ne hai 3 ne ricevi 5 per ognuna.
Baronesa Um:	Alla fine del gioco ricevi 3 Punti Prestigio. Se hai 2 carte "Baronesa" ne ricevi 4 per ognuna. Se ne hai 3 ne ricevi 5 per ognuna.
Bau:	Pagando 1 cubetto risorsa verde ricevi 1 Moneta d'oro.
Baumeister:	Ricevi 2 Monete d'oro quando attivi una carta Edificio.
Bettler:	Ricevi 1 cubetto risorsa di un colore qualsiasi se sei l'ultimo nella barra dei punti prestigio.
Bischof:	Pagando 1 moneta d'oro ricevi 2 Punti Prestigio.
Botschaft:	Ricevi 2 Punti Prestigio extra quando ottieni punti grazie al tributo.
Böttcherei:	Ricevi 1 Punto Prestigio extra per ogni Tessera Produzione venduta in un Porto.
Brunnen:	Muovi avanti di una casella il dischetto sul muro quando acquisisci una Tessera Produzione/Jolly controllando un distretto.
Diplomat:	Puoi acquistare per una seconda volta punti prestigio in base al cambio della barra tributi.
Donna Blu:	Ricevi 1 cubetto risorse blu.
Edler:	Pagando 2 monete d'oro ricevi 1 cubetto risorse di un colore qualsiasi.
Exerzierplatz:	Ricevi 1 moneta d'oro quando usi la carta "Militärwesen".
Festung:	Ricevi 1 punto prestigio se la carta "Militärwesen" è attivata.
Finanzen:	Pagando 1 cubetto risorsa grigio ricevi 1 moneta d'oro.
Forscher:	Durante la fase 2 quando scegli un dado prendi 1 cubetto risorsa extra dello stesso colore.
Frau Rot:	Ricevi 1 cubetto risorse rosso.
Gaukler:	Puoi usare ogni tessera jolly 2 volte (e ottenere un mix di monete d'oro e cubetti risorse).
Geldverleiher:	Ricevi 1 moneta d'oro e 1 punto prestigio.
Gelehrter:	Ricevi 1 cubetto risorse di un colore qualsiasi.
Gericht:	Ricevi 1 punto prestigio per ogni carta "Justiz" attivata.
Gesandter:	Ogni volta che acquisti punti prestigio tramite tributo guadagni 1 cubetto risorse di un colore qualunque.
Gewürzlager:	Per ogni tessera produzione "Spezia" che vendi in un porto ricevi il doppio dei punti prestigio.
Goldschmied:	Pagando 1 cubetto risorsa di un colore qualunque ricevi 1 moneta d'oro.
Goldsucher:	Pagando 3 cubetti risorse di un colore qualunque ricevi 1 moneta d'oro. Puoi usare questa carta anche più volte in un turno.
Gouverneur:	Alla fine del gioco ricevi 7 punti prestigio addizionali.
Graf:	Invece di pagare in cubetti risorse il costo di attivazione di una carta puoi pagare 4 monete d'oro
Grenzposten:	Ricevi 1 moneta d'oro quando usi la carta Pergamena "Zoll".
Handwerker:	Quando attivi una carta non devi pagare il costo di attivazione della carta, ma devi avere comunque l'ammontare necessario di cubetti nel tuo stock di cubetti risorse attive.
Hebamme:	Alla fine del gioco ricevi 1 punto prestigio per ogni carta Personaggio attivata (incluso questa).
Heiler:	Puoi dedurre 1 cubetto risorse dal costo di attivazione di una carta Personaggio.
Herold:	Per pagare il costo di una tessera Produzione/Jolly di un distretto anziché pagare in cubetti risorse puoi pagare con 3 monete d'oro.
Jadelager:	Per ogni tessera produzione "Giada" che vendi in porto ricevi il doppio dei punti prestigio.
Justiz:	Pagando 1 cubetto risorse di colore blu ricevi 1 moneta d'oro.
Kämmerer:	Ricevi 1 moneta d'oro quando attivi una carta Pergamena.
Kanonier:	Ricevi 1 moneta d'oro se il tuo dischetto del muro è in ultima posizione.
Kapelle:	Ricevi 1 punto prestigio addizionale se nel turno ai ricevuto almeno 1 punto prestigio.
Kapitän:	Ricevi 1 punto prestigio se muovi la tua nave di almeno 2 caselle.
Kathedrale:	Pagando fino ad un massimo di 6 cubetti risorse di colori differenti ricevi 1 punto prestigio per ogni cubetto risorse pagato.
Kloster:	Ricevi 1 punto prestigio se sei il giocatore con più punti prestigio nella barra dei punti prestigio.
Kran:	Puoi dedurre 1 cubetto risorse dal costo di attivazione delle carte Edificio.
Kutscher:	Ricevi 1 moneta d'oro se hai almeno 3 carte Edificio attivate.

Lackwarenlager:	Per ogni tessera produzione "Lacca" che vendi in porto ricevi il doppio dei punti prestigio.
Laden:	Pagando 2 cubetti risorse di un colore qualunque ricevi 1 cubetto risorse di un colore qualunque.
Lady Black:	Ricevi 1 cubetto risorse nero.
Leuchtturm:	Ricevi 1 moneta d'oro per ogni tessera Produzione venduta in un porto.
Madame Vert:	Ricevi 1 cubetto risorse verde.
Magistrat:	Ricevi 1 moneta d'oro quando usi la carta "Verwaltung".
Meister:	Durante la fase 2 puoi decidere di piazzare i cubetti risorsa che derivano dal dado scelto su un settore vicino a quello di pertinenza (ma non dietro il settore 6 cioè non sul settore 1)
Mik'S Tavern:	Ricevi 1 moneta d'oro se hai almeno 3 carte Personaggio attivate.
Militärwesen:	Pagando 1 cubetto risorse nero ricevi 1 moneta d'oro.
Miss Grey:	Ricevi 1 cubetto risorse grigio.
Müssiggänger:	Durante la fase 1 non sei obbligato a scegliere una carta.
Nachtwächter:	Puoi prendere il controllo di un 2° distretto se hai le risorse necessarie.
Palast:	Alla fine del gioco per ogni carta attivata che rende PP (incluso questa) ricevi 2 PP addizionali.
Papierlager:	Per ogni tessera produzione "Carta" che vendi in porto ricevi il doppio dei punti prestigio.
Pfandleihe:	Ricevi 1 moneta d'oro se durante il turno hai ricevuto almeno 1 moneta d'oro.
Porzellanlager:	Per ogni tessera produzione "Porcellana" che vendi in porto ricevi il doppio dei punti prestigio.
Präfektur:	Alla fine del gioco ricevi 1 punto prestigio per ogni carta Pergamena attivata.
Professor:	Durante la fase 2 ricevi 1 moneta d'oro per ogni dado scelto di valore 1.
Rathaus:	Ricevi 1 punto prestigio per ogni carta "Verwaltung" attivata.
Ratsherr:	Alla fine del gioco ricevi 6 punti prestigio per ogni 3 carte Pergamena attivate dello stesso tipo/colore.
Reislager:	Per ogni tessera produzione "Riso" che vendi in porto ricevi il doppio dei punti prestigio.
Residenz:	Alla fine del gioco ricevi 1 punto prestigio per ogni carta Edificio attivata (inclusa questa).
Richter:	Ricevi 1 moneta d'oro quando usi la Carta "Justiz".
Schatzkammer:	Ricevi 1 punto prestigio se la carta "Finanzen" è attivata.
Schatzmeister:	Ricevi 1 moneta d'oro quando usi la carta "Finanzen".
Schiffsjunge:	Ricevi 1 punto prestigio se hai da 0 a 2 tessere produzione sul tabellone del giocatore.
Schmiede:	Alla fine del gioco ricevi 1 punto prestigio per ogni tessera controllo piazzata su un distretto.
Schreiber:	Puoi usare 2 volte una carta Pergamena di ogni tipo/colore.
Schule:	Ricevi 1 moneta d'oro se almeno due spazi carta sul tabellone del giocatore sono ancora liberi.
Segelmacherei:	Puoi muovere la tua nave di due caselle.
Seidenlager:	Per ogni tessera produzione "Seta" che vendi in porto ricevi il doppio dei punti prestigio.
Senora Violeta:	Ricevi 1 cubetto risorse viola.
Sitzungssaal:	Alla fine del gioco ricevi 2 punti prestigio per ogni 2 carte Pergamena attivate dello stesso tipo/colore.
Soldat:	Ricevi 1 moneta d'oro per ogni 4 tessere Controllo proprie presenti nella città.
Spekulant:	Puoi dedurre 1 cubetto risorse dal costo di acquisto delle tessere Produzione/Jolly dai distretti.
Spital:	Ricevi 1 moneta d'oro quando attivi una carta Personaggio.
Statue:	Alla fine del gioco ricevi 3 punti prestigio per ogni tessera Controllo posizionata su un distretto scuro (i distretti scuri sono quelli dove vengono posizionate le tessere jolly ad inizio gioco).
Steinbruch:	Ricevi 1 punto prestigio per ogni carta Bau attivata.
Steuermann:	Pagando 1 moneta d'oro puoi muovere la nave fino a 4 caselle.
Teelager:	Per ogni tessera produzione "Té" che vendi in porto ricevi il doppio dei punti prestigio.
Tor:	Ricevi 1 punto prestigio se il tuo dischetto sul muro è in prima posizione.
Totengräber:	Scartando nel mazzo degli scarti una carta Personaggio attivata ricevi 2 monete d'oro.
Turm:	Quando il tuo dischetto sul muro e su una pila con altri viene sempre messo in cima alla pila.
Universität:	Ricevi 1 punto prestigio se almeno due spazi carta sul tabellone del giocatore sono ancora liberi.
Vermesser:	Ricevi 1 moneta d'oro quando usi la carta Pergamena "Bau".
Verwaltung:	Pagando 1 cubetto risorse viola ricevi 1 moneta d'oro.
Vizegouverneur:	Alla fine del gioco ricevi 4 punti prestigio addizionali.
Wachposten:	Se non sei il primo nel muro, avanza il tuo dischetto del muro di una casella.
Wirt:	Ricevi 1 moneta d'oro, oppure 3 monete se hai anche la carta "Wirthaus" attivata.
Wirthaus:	Ricevi 1 moneta d'oro, oppure 3 monete se hai anche la carta "Wirt" attivata.
Zimmerman:	Ricevi 1 moneta d'oro ogni volta che acquisiti una tessera Produzione/Jolly da un distretto.
Zoll:	Pagando 1 cubetto risorse rosso ricevi 1 moneta d'oro.
Zollstation:	Ricevi 1 punto prestigio per ogni carta Zoll attivata.