

# NEULAND

Tobias Stapelfeldt & Peter Eggert  
Eggert-Spiele & Z-Man Games  
2-4 Giocatori  
Eta' 14+  
100 minuti

## COMPONENTI

- 10 Tessere esagonali terreno ( 9 doppie e 1 singola)
- 32 Lavoratori ( 8 per ciascun colore )
- 72 Stendardi ( 18 per ciascun colore )
- 4 Carriole ( 1 per giocatore )
- 21 Minerali ( 9 carbone, 6 ferro grezzo, 6 argento grezzo )
- 1 Sacco in tela
- 4 Segnalini Legno
- 4 Segnalini Cibo
- 4 Segnalini Metallo ( Ferro su un lato, Argento sull'altro )
- 6 Plance bordo mappa / Linea Temporale
- 1 Segnalino Tempo
- 2 Tabelloni per gli edifici ( 1 grande e 1 piccolo)
- 4 Tabelloni giocatore
- 57 Edifici ( tessere a forma di rombo )

## SETUP

Seleziona la parte corretta di bordo mappa a seconda del numero di giocatori (2/3 puntini per 2/3 giocatori, 4 puntini per 4 giocatori) e collegale insieme. Il bordo mappa forma la Linea temporale. Piazza a caso le tessere esagonali terreno dentro il bordo, in modo da riempirlo totalmente. L'immagine, nel regolamento originale, mostra un posizionamento delle tessere terreno, consigliato per le prime partite.

Ogni giocatore riceve: 1 Tabellone giocatore, 1 capanna del cacciatore (edificio Hunting lodge), 1 capanna del taglialegna (edificio Woodcutter's hut), 1 Carriola, 1 Segnalino legno, 1 Segnalino cibo, 8 Lavoratori, e 18/12/9 Stendardi rispettivamente per 2/3/4 giocatori. Tutte le risorse che rimangono inutilizzate vanno riposte nella scatola.

Piazza vicino alla mappa di gioco i 2 Tabelloni per gli edifici, fai delle pile raggruppando gli edifici per tipo, e piazzale sullo spazio appropriato sul tabellone. Gli edifici numerati vanno nel tabellone piccolo a faccia in giu', in ordine numerico crescente (il numero piu' piccolo in cima). Gli altri edifici vanno posti nel tabellone grande, anche loro a faccia in giu'. Anche i segnalini metallo vanno piazzati sul tabellone grande nei rispettivi spazi.

Metti i minerali nel sacco di tela.

Posiziona il Segnalino Tempo su uno spazio qualsiasi della Linea del tempo. Piazza 1 lavoratore di ogni giocatore su quello stesso spazio.

## EDIFICI E SCOPO DEL GIOCO

Ci sono 3 tipi di edificio: quelli che producono dal nulla le risorse base, quelli che convertono risorse in altri tipi di risorse, e quelli che convertono risorse in Stendardi.

1.                   → Risorsa
2. Risorsa/e      → Risorsa
3. Risorsa/e      → Stendardi

Per costruire un edificio il giocatore deve essere provvisto di legna o pietra, come indicato sul retro della tessera. Gli edifici non sono posseduti da nessun giocatore, e quindi possono essere usati da chiunque, se disponibili. Gli edifici mostrano le risorse necessarie per la produzione (se richieste) e quelle prodotte. Risorse di INPUT e di OUTPUT quindi.

Un giocatore che costruisce un edificio di tipo 3 solitamente paga le risorse di input immediatamente, e piazza i suoi Stendardi su quell'edificio in numero uguale a quello indicato (o tanti quanti gliene sono rimasti). In questo caso quell'edificio non può più essere usato fino al termine della partita. Gli edifici tipo 3 sono quindi monouso. Il gioco termina immediatamente non appena un giocatore ha piazzato il suo ultimo stendardo. Questo giocatore vince la partita.

I giocatori possono costruire uno o più edifici nel loro turno. Gli edifici possono essere costruiti solo sul tipo di terreno corrispondente al colore del bordo della tessera (verde chiaro = pianura, verde scuro = foresta, grigio = montagna). Ogni esagono della mappa di gioco può contenere fino a 3 edifici. La posizione occupata da questi ultimi all'interno di un esagono è irrilevante ai fini del gioco.

## PRIMO TURNO

Scegliere il giocatore iniziale. Il giocatore iniziale fa il suo primo turno, seguito poi dal resto dei giocatori in senso orario, fino a che tutti hanno giocato il loro primo turno. Solo dopo, l'ordine del turno, sarà regolato dallo spostamento del segnalino tempo.

Solamente durante il primo turno, ogni giocatore, prima di fare qualsiasi altra cosa, piazza le sue Capanna del cacciatore (Hunting Lodge) e Capanna del taglialegna (Woodcutter's Hut) in un singolo esagono foresta. Dopo svolge il suo normale turno (vedi sotto).

## TURNO DI GIOCO

Muovere il segnalino tempo in senso orario fino a che raggiunge un lavoratore. Il giocatore associato a quel lavoratore farà il suo turno. Ciò significa che dopo il primo turno, l'ordine di gioco diventa dinamico, e non segue necessariamente in senso orario. Per esempio un giocatore può finire il proprio turno senza che il suo lavoratore sulla linea temporale abbia oltrepassato quello di un avversario. In questo caso, rigioca subito un altro turno.

NB: Non muovere il segnalino tempo prima che ogni giocatore abbia effettuato il suo primo turno.

Nel suo turno un giocatore:

- 1: Sdraia tutti i suoi lavoratori ancora in gioco.
- 2: Può costruire e/o produrre.
- 3: Rimuove ogni suo lavoratore sdraiato.

## **Sdraiare i lavoratori**

I lavoratori nella mappa di gioco, rappresentano l'esistenza e il possesso di una risorsa. Nello specifico, rappresentano la risorsa prodotta dall'edificio in cui sono piazzati. Se hai un lavoratore già sulla mappa di gioco all'inizio del tuo turno, e quella risorsa non viene utilizzata entro la fine del turno stesso, la si perde. Per ricordarsi di questo, il giocatore che deve giocare il turno, per prima cosa mette sdraiati tutti i suoi lavoratori già in gioco. Durante il turno non c'è differenza tra lavoratori in piedi o sdraiati.

## **Azioni produrre e costruire**

Ogni azione eseguita può avere un costo in tempo. Ciò si indica muovendo il proprio lavoratore sulla linea temporale in senso orario di tanti spazi quanto il costo dell'azione. Un giocatore può continuare a fare azioni fino a quando il suo lavoratore non raggiunge o non oltrepassa il segnalino tempo. In ogni caso non è mai consentito terminare il proprio turno con il lavoratore che staziona su uno spazio già occupato. Si può muovere il proprio lavoratore sulla linea temporale in avanti senza fare azioni, per andare ad occupare uno spazio libero.

Le azioni si possono eseguire in qualsiasi ordine, e la stessa azione può essere eseguita più volte, se non viola le regole.

**Per produrre** una risorsa, il giocatore piazza un lavoratore su un edificio vuoto (non occupato). Gli edifici di tipo 1 non necessitano nessuna risorsa di input per produrre. Gli edifici di tipo 2 necessitano una o più risorse per poter produrre. Il costo (in tempo) per produrre è la distanza dalla più lontana risorsa richiesta in input. Il costo minimo è 1, anche se nessuna risorsa di input è richiesta. Per ogni risorsa di input consumata, rimuovere il lavoratore associato. Muovere poi il lavoratore sulla linea temporale di un numero di spazi pari al costo.

**Per costruire** un edificio, il giocatore prende l'edificio desiderato da uno dei tabelloni, e lo piazza in uno spazio libero di un esagono, corrispondente al tipo di terreno sulla tessera. Gli edifici richiedono legno o pietra per poter essere costruiti, come indicato sul retro di ciascuna tessera. Per quel che riguarda gli edifici di tipo 3 (quelli nel tabellone piccolo), è possibile costruirli solo nell'ordine in cui sono impilati, bisogna cioè prendere sempre uno di quelli in cima ad una pila. Il costo (in tempo) per costruire, è la distanza dalla risorsa necessaria alla costruzione, meno 1. il costo minimo è 0. Rimuovere il lavoratore associato alla risorsa necessaria alla costruzione, e muovere il lavoratore sulla linea temporale di un numero di spazi pari al costo, se diverso da 0.

In tutti i casi, un giocatore può solamente usare i propri lavoratori sulla mappa, per pagare i costi di costruzione e/o di produzione.

## **Rimuovere i lavoratori**

Il giocatore rimuove dalla mappa di gioco tutti i suoi lavoratori sdraiati. Questo rappresenta le risorse che sono state prodotte nel turno precedente che non sono state usate in questo turno.

## CARRIOLE E SEGNALINI CIBO/LEGNO

Una volta per partita puoi usare la tua carriola per eseguire un'azione produrre o costruire. Il costo dell'azione è come se tutte le risorse necessarie fossero già nell'esagono dell'azione. In altre parole, una azione produrre costa 1, e una azione costruire 0.

Una volta per partita, puoi usare il tuo segnalino legno per una azione produrre o costruire, al posto di rimuovere un lavoratore che rappresenta un legno. Questo ti costa 0. Sempre una volta per partita, puoi usare il tuo segnalino cibo nello stesso modo.

## EDIFICI SPECIALI

### Miniera (Mine)

Il giocatore che costruisce la miniera, pesca 3 minerali dal sacchetto, e li impila nell'ordine che vuole sulla tessera. Le azioni successive di produzione saranno intese come se si possedesse il minerale che è attualmente in cima alla pila. Se il lavoratore è rimosso (perchè il minerale è stato usato, o perchè è andato sprecato) anche il rispettivo minerale andrà rimosso. Se l'intera pila si è esaurita, il giocatore che ha appena rimosso l'ultimo minerale, ne pesca altri 3 dal sacchetto e li impila come vuole. Così la miniera non si esaurirà mai. (REGOLE PRIMA EDIZIONE: Posizionare sulla miniera 3 minerali qualsiasi impilati. Solo il minerale in cima è disponibile per la produzione. Una volta che la miniera si è esaurita, usando l'ultimo minerale disponibile, rimuovere la tessera e riparla nuovamente nel tabellone edifici.)

### Fonderia (Smelter)

Una fonderia può convertire carbone e ferro grezzo in ferro, oppure carbone e argento grezzo in argento. Il giocatore deve fornire alla fonderia una di queste due combinazioni, e piazzare poi il proprio lavoratore sulla tessera, insieme al segnalino metallo appropriato preso dal tabellone degli edifici. Il lavoratore e il segnalino metallo, insieme rappresentano una singola risorsa (indicando colui che la possiede). Se la risorsa viene utilizzata, o il lavoratore viene rimosso, rimettere il segnalino metallo nella sua postazione nel tabellone edifici.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina **immediatamente** quando un giocatore piazza il suo ultimo standardo. Quel giocatore ha vinto.