

Patrician™

di Michael Schacht



Giocatori: 2-5, **Età:** da 10 anni in sù, **Durata:** circa 50 Minuti

1 Plancia di gioco Un lato per partite a 2-4 giocatori - senza Pistoia, un lato per partite a 5 giocatori, con Pistoia)



20 Gettoni Prestigio
(2 per ogni colore)

149 Pezzi di Torre in 5 colori
(39 Neri e Bianchi, 29 Rossi e 21 Gialli e Blu)



55 Carte Edificio in 10 Colori



7 carte di Bologna



7 carte di Firenze



4 carte di Ferrara



5 carte di Lucca



5 carte di Siena



5 carte di Milano



4 carte di Parma



7 carte di Pistoia



7 carte di Roma



4 carte di Verona



← Simbolo di Inizio

← Stemma della Città

← Ritratto di Patrizio



← Azione Speciale



IDEA DEL GIOCO

“Torri Patrizie” è il nome dato alle alte case a forma di torre costruite da uomini influenti durante l'Età di Mezzo. Questi magnificenti edifici dominarono le città dell'Italia per secoli. Essi furono la rappresentazione fisica del potere e della prosperità delle famiglie Patrizie: più era influente la famiglia, più alta era la torre! Ma non appena la loro influenza iniziava a calare, torri più grandi apparivano rapidamente.



Tu sei un mastro costruttore, pronto ad approfittare della vanità delle famiglie Patrizie. Prendi gli ordini di costruzione, aggiungendo piano dopo piano, e quando una torre è completa, sarai lì per riscuotere il credito.

Quando entrambe le torri in una città sono complete, i costruttori che hanno costruito più piani in ogni torre ricevono gettoni prestigio, che valgono punti vittoria. Ogni set di tre ritratti di Patrizi uguali che collezioni valgono ulteriori punti vittoria. Alla fine della partita, il costruttore col maggior numero di punti vittoria è il vincitore!

PREPARAZIONE

Se ci sono 2, 3 o 4 giocatori, rimuovi le 7 carte edificio arancione (con lo stemma di Pistoia) e mettile da parte - metti da parte anche i due gettoni prestigio arancione. Se ci sono 5 giocatori, usa tutte le carte ed i gettoni. Piazza la plancia di gioco sul tavolo in modo che sia facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Se ci sono 5 giocatori, usa il lato che include Pistoia. Se ci sono meno di 5 giocatori, usa l'altro lato (senza Pistoia).

Piazza i due gettoni prestigio negli spazi rotondi a fianco di ogni città corrispondente. Ci saranno due gettoni per ogni città, che mostrano il colore e lo stemma di quella città.

Separate le carte edificio con il simbolo di inizio dal resto delle carte e mescolatele. Distribuite ad ogni giocatore 3 carte di partenza - la vostra mano iniziale. Prendete le carte di partenza rimanenti e mescolatele assieme alle rimanenti del mazzo delle carte edificio (senza il simbolo di inizio). Piazza questo mazzo coperto vicino alla plancia a formare una pila di pesca. Pesca una carta dal mazzo e piazzala scoperta nello spazio vicino ad ogni città sulla plancia.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende il numero appropriato di pezzi di torre, a seconda del numero di giocatori:

- Con 2 giocatori: 39 pezzi (usa il bianco ed il nero)
- Con 3 giocatori: 29 pezzi (usa il bianco, il nero ed il rosso)
- Con 4 o 5 giocatori: 21 pezzi (usa tutti i colori)

I tuoi pezzi formano una riserva che tu utilizzerai durante il gioco. Rimetti i pezzi di torre in più nella scatola.

Nota: I colori delle città ed i colori dei pezzi di torre sono indipendenti gli uni dagli altri!

Scegliete a caso il giocatore di partenza

Setup iniziale per 3 Giocatori:



COME GIOCARE

Il giocatore di partenza gioca il primo turno, dopodiché il turno procede in senso orario. Nel tuo turno, farai queste 5 azioni nel seguente ordine:

1. Giocare una Carta Edificio
2. Piazzare pezzi di Torre
3. Fare un'azione speciale, se permesso
4. Prendere una Carta Edificio
5. Rimpiazzare una Carta Edificio

Dopodiché il prossimo giocatore inizia il suo turno.

1. Giocare una Carta Edificio

Scegli una delle 3 carte dalla tua mano e piazzale scoperta sul tavolo di fronte a te. A partire dal tuo secondo turno, piazerai questa carta sopra alla pila di carte che tu hai già giocato così che solo la carta in cima sia visibile. Puoi esaminare la tua pila di carte in qualsiasi momento, ma i tuoi avversari possono vedere solo la carta in cima.

2. Piazzare Pezzi di Torre

La carta che hai giocato mostrerà 1 o 2 stemmi cittadini. Ogni stemma cittadino ti permette di piazzare un piano. Prendi il numero di pezzi indicati dalla tua riserva e piazzali nella città mostrata sulla carta. Ogni città ha due siti di costruzione, indicati dagli spazi quadrati sulla plancia.

Se il sito di costruzione è vuoto, piazza il tuo pezzo di torre in un quadrato vuoto per iniziare una nuova torre in quella città. Se ci sono già pezzi di torre nel sito di costruzione da te scelto, semplicemente piazza il tuo nuovo pezzo in cima alla pila. Questo farà sì che la torre cresca in altezza. Non importa di che colore siano i pezzi nella torre, tu puoi sempre aggiungere nuovi piani a qualsiasi torre nella città. Se la carta edificio che hai giocato mostra 2 stemmi cittadini, puoi piazzare entrambi i pezzi sullo stesso sito, o piazzare 1 pezzo in ognuno dei due siti in quella città.

Eccezione: Ognuna delle due torri in ogni città deve avere almeno un piano! Se stai costruendo l'ultimo pezzo della torre in una città, e uno dei siti di costruzione è ancora vuoto, tu **devi** piazzare il tuo pezzo di torre nel sito di costruzione vuoto.

Nota: Il numero totale di piani di una torre permessi in ogni città è mostrato sullo stemma della città (vedi il numero romano sopra ad ogni stemma cittadino). Una città terrà 9, 7 o 5 piani in totale. Per esempio, se su uno stemma cittadino è indicato "VII" ci saranno esattamente 7 piani in totale (distribuiti tra le due torri) quando quella città sarà completata.

3. Eseguire una Azione Speciale

Alcune carte edificio mostrano questo simbolo invece di un ritratto Patrizio:

Se giochi una di queste carte, puoi muovere il **piano superiore** (di qualsiasi colore!) di una qualsiasi torre all'altro sito di costruzione nella stessa città.

Devi sottostare alle seguenti limitazioni:

- Devi possedere almeno un pezzo di torre nella città scelta.
- Devi scegliere una città differente da quella in cui hai piazzato un pezzo di torre in **questo** turno.
- Devi scegliere una città che non è stata ancora conteggiata (ci sono ancora piani disponibili).

Se non riesci ad esaudire queste richieste in nessuna città, la tua azione speciale è perduta.

Esempio: Mary (il giocatore rosso) gioca questa carta per Lucca. Piazza uno dei suoi pezzi a Lucca, e cerca un pezzo da muovere. Non può muovere un pezzo a Parma, perché non ha pezzi in quella città. Non può muovere un pezzo a Lucca, perché ha appena costruito un pezzo lì in questo turno. Così, decide di muovere un pezzo a Milano, e muove il pezzo superiore (nero) da una torre al sito di costruzione vuoto. Ora ha la maggioranza in una delle torri di Milano!



4. Prendere una Carta Edificio

Dopo aver costruito ed aver fatto la tua azione speciale (se permesso), prendi la carta scoperta vicino alla città dove hai appena costruito ed aggiungila alla tua mano. Se la carta che hai giocato ha questo simbolo: puoi prendere la carta scoperta di **qualsiasi** città sulla plancia.



Più tardi durante il gioco, quando la pila di pesca si è esaurita, ci saranno alcune città senza carte scoperte da pescare. Se costruisci in una città che non ha più carte scoperte da pescare, puoi pescare la carta scoperta di **qualsiasi** città sulla plancia.

5. Rimpiazzare una Carta Edificio

Pesca la prima carta dal mazzo di pesca e piazzala nello spazio della città appena svuotato.

Importante: Devi sempre seguire la corretta sequenza delle azioni!

Situazioni Speciali

Quando il mazzo di pesca si è esaurito, salta la quinta azione del tuo turno (pescare una carta edificio ed aggiungerla ad una città). Se non ci sono più carte scoperte sulla plancia, salta la quarta azione del tuo turno (prendere una carta edificio). Continua a giocare con le carte che hai in mano finché tutte le carte non sono state giocate.

Conteggio delle Città

Non appena tutti i piani in una città sono stati costruiti - in qualsiasi momento - quella città viene immediatamente conteggiata ed i gettoni prestigio vengono assegnati. (Ricorda: il numero Romano sopra allo stemma della città indica il numero totale di piani che possono essere costruiti in quella città - ed il numero di piani che devono essere costruiti prima che la città sia conteggiata!).

- Determinare quale torre è più alta. Il giocatore con più piani in quella torre prende il gettone prestigio con il valore più alto da quella città.
- Il giocatore con più piani nella torre più bassa prende il gettone prestigio con il valore più basso da quella città.
- Tutti gli altri giocatori con pezzi in quella città non ricevono punti!

Se c'è un pareggio per chi ha più piani in una torre, il giocatore che ha pareggiato che possiede il piano **più vicino alla cima** della torre riceve il gettone prestigio. Piazza il tuo gettone prestigio di fronte a te. Le torri in quella città rimangono per il resto del gioco.

Nota: Puoi sapere quando una città è stata conteggiata, perché i gettoni prestigio non saranno più sulla plancia.

FINE DEL GIOCO

Il gioco continua fino a che **tutti** i giocatori non hanno giocato **tutte** le carte in mano. Tutte le città che non sono state conteggiate precedentemente, sono conteggiate non appena l'ultima carta è stata giocata.

Dopodiché, disponi le carte edificio che hai giocato durante la partita per ritratti Patrizi. Ogni set di 3 ritratti uguali ti fa guadagnare **6 punti vittoria bonus**

Aggiungi i punti bonus che hai guadagnato grazie ai ritratti al valore di tutti i gettoni prestigio che hai collezionato durante la partita. Il giocatore con il totale più alto è dichiarato il più grande dei mastri costruttori e vince la partita! Se c'è un pareggio tra chi ha più punti, il giocatore che ha pareggiato e che ha meno pezzi torre sulla plancia è il vincitore. Se c'è ancora un pareggio, i giocatori che hanno pareggiato si dividono la vittoria!

Esempio di Conteggio: Alla fine della partita, Mary ha giocato queste carte e collezionato questi gettoni prestigio. Il suo punteggio totale è: 33 punti per i gettoni prestigio + 18 punti per i ritratti patrizi = 51 punti.



Mayfair Games, Inc.
Skokie IL, USA
www.mayfairgames.com



Copyright © 2007 Amigo-Spiele and Mayfair Games, Inc. Pubblicato sotto licenza di AMIGO Spiel & Freizeit GmbH (www.amigo-spiele.de). "Patrician", e tutti gli altri prodotti e marchi qui riportati, sono trademarks of Mayfair Games, Inc. All rights reserved.

Traduzione by Kentervin