



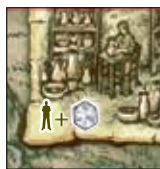
Río de la Plata

FAQ E CONSIGLI 1.1



PRECISAZIONE

Il simbolo della risorsa riportato sul tabellone sul Controllo del Lavoro Artigiano è venuto bianco (vedi disegno qui a destra) e sembra una risorsa pietra: attenzione! rappresenta una risorsa pietra o una risorsa legno.



FAQ

• *Come funzionano le Fasi di gioco?*

Per prima cosa i giocatori svolgono la Fase di Piazzamento: il primo giocatore piazza i suoi 5 lavoratori, poi il secondo e così via.

Quando tutti i giocatori hanno terminato la fase, inizia la seconda Fase, quella degli Effetti: il primo giocatore inizia riprendendo in mano i lavoratori che vuole convertire in un effetto (sia questo una produzione, una costruzione, ecc.). Poi il secondo giocatore fa lo stesso, poi il terzo, e così via.

Terminata la Fase degli Effetti vanno svolti i Controlli di Fine Turno: si tira un dado per controllare se avviene una guerra, si aggiorna l'ordine di gioco (se necessario) e il valore dei nemici nella Griglia Avversari.

• *Se viene completata la griglia di un edificio Maggiore, quando vengono assegnati i punti vittoria?*

I punti vengono assegnati nella Fase degli Effetti.

• *La zona di partenza è la sola linea sul tabellone o l'intera area circondata dalla linea includendo anche i quartieri intorno alla Plaza Mayor?*

Solo la linea senza considerare i quartieri al suo interno. Dopo il primo round i giocatori possono piazzare i lavoratori anche intorno ai loro edifici (e/o sulla linea di partenza).

• *Le risorse che si andranno a consumare vanno messe nella fase di Piazzamento sulla Mappa della Città insieme ai lavoratori?*

No, vanno piazzati solo i lavoratori. Le risorse per le costruzioni da fare in città si pagano nella Fase degli Effetti.

E' importante perché gli altri non capiscano subito la mossa che si intende fare e perché nella fase degli effetti si possono utilizzare anche le risorse appena prodotte.

• *E' possibile attivare un edificio convertendo nello stesso turno una Capanna a questo adiacente in una Casa?*

No. E' necessario possedere una casa adiacente all'edificio per poter piazzare un lavoratore su di esso.

• *E' obbligatorio dover rimuovere i propri lavoratori quando stanno attivando un edificio?*

No. E' sempre una scelta.

• *Il carico massimo della nave è 7 risorse per giocatore, significa che ogni giocatore può caricare 7 risorse?*

No. Rappresenta il carico massimo della nave, ad esempio in 4 giocatori è 28 risorse. Le risorse possono poi essere caricate da tutti i giocatori in varia misura, anche tutte e 28 da un unico giocatore.

• *Se si finiscono i tasselli edificio che si fa? E se finiscono i dischi viola?*

Gli edifici sono in numero limitato. I giocatori non possono costruire più edifici di quelli disponibili.

Per i dischi avversario (viola) si può invece ricorrere in Guerra ad altri dischi se questi mancano.

• *E' permesso riprendere in mano dei lavoratori dalla Mappa della Città nella fase degli Effetti senza produrre alcun effetto?*

No, non è possibile. E' permesso solo alla fine di una Guerra.

• *Cosa succede ad un lavoratore quando viene usato per attivare un edificio? Torna nella mano del giocatore?*

Sì. Il gioco funziona sempre nello stesso modo: nella fase di Piazzamento si piazzano i lavoratori; in quella degli Effetti si riprendono in mano quelli che sono stati utilizzati per fare qualcosa, compresa l'attivazione di un edificio.

• *Dopo la Guerra i difensori sopravvissuti possono rimanere sul tabellone. Se durante la guerra un giocatore muove un gruppo di 2 difensori in uno spazio aperto non connesso ad alcun edificio può lasciarli là e utilizzarli per costruire una Capanna?*

Sì. Dopo la guerra i giocatori possono utilizzare i difensori normalmente come lavoratori.

• *Durante una Guerra si può passare sopra le altre pedine o sopra gli edifici degli altri giocatori?*

No, non è possibile passare sopra delle pedine senza fare un combattimento (se si è avversari) o senza formare un nuovo gruppo di pedine (se si è difensori e se è possibile). In questo secondo caso entrambi i giocatori

devono approvare la formazione del nuovo gruppo e decidere chi ne sarà il leader (la pedina posta più in alto rappresenta il leader del gruppo, che lo comanda e lo muove come preferisce).

E' sempre possibile invece per un difensore passare sopra gli edifici degli altri difensori.

• *Se l'attaccante ha alcuni lavoratori sulla mappa della città, questi vanno contati come difensori? Li può muovere durante la guerra?*

No, non vanno contati e non possono essere spostati durante tutta la Guerra.

• *E' possibile muovere le truppe in una guerra dopo che hanno svolto un combattimento?*

No. Dopo un combattimento le truppe non possono più muovere, formare gruppi o essere sacrificate.

• *Una volta che tutti i giocatori hanno l'attaccante, chi sarà il prossimo?*

Si rimuovono i dischi viola da sotto i dischi sulla griglia dell'ordine di gioco e si ricomincia daccapo come all'inizio del gioco.

• *Che indica il simbolo ● sui fogli Memo e nel regolamento?*

Indica una moneta d'argento.

• *I quartieri intorno alla Plaza Mayor danno punti al personaggio Difensore?*

No. Solo danno punti solo i quartieri chiusi in cui ci siano mura realizzate dai giocatori.

• *La Plaza Mayor è accessibile da Sud durante la Guerra?*

No. Tutto il lato sud della città si considera chiuso da mura.

COME IMPARARE IL GIOCO

Vanno considerati alcuni aspetti che possono mettere in difficoltà:

- Di solito una prima partita dura 3-4 ore.
- Molti punti vittoria sono assegnati alla fine del gioco. Senza conoscere come funziona questo meccanismo i giocatori non possono costruirsi una propria strategia. E' quindi necessario giocare un'intera partita per imparare bene come funziona il gioco e comprenderne la profondità.
- La guerra "rompe" il gioco. Se i giocatori non conoscono come funziona e non si preparano a difendere la città, la prima guerra può essere altamente distruttiva.

I giocatori più esperti se tengono a mente questi aspetti possono affrontare una prima partita senza grossi problemi. Gli altri

dovrebbero invece cercare di semplificare la prima partita per evitare di impiegarci troppo tempo. Un buon consiglio è quello di fare una partita senza considerare le Guerre e farla durare solo 10 turni invece che 20.

Una volta che il gioco è finito ed è stato dichiarato il vincitore, i giocatori possono imparare le regole della Guerra e giocare un esempio sulla Mappa della Città così come è alla fine dei 10 turni.

In questo modo si può imparare il gioco base e solo successivamente la guerra e i suoi meccanismi. Nella partita successiva si potranno utilizzare le normali regole senza grosse difficoltà.

CONSIGLI

Velocizzare il gioco. Fate la Fase degli Effetti tutti insieme contemporaneamente.

Guerra. La posizione degli edifici è molto importante. Se i giocatori li costruiscono vicino al perimetro della Città è probabile che verranno distrutti nella prima Guerra.

Un buon consiglio è quello di costruire delle mura per proteggerli o di posizionarli dietro una linea di edifici meno costosi (ad esempio una linea di Capanne).

- E' meglio iniziare la Guerra con le pedine separate invece che raggruppate. I gruppi sono più forti, ma più lenti. Una pedina singola è veloce e può sempre formare gruppi durante la guerra, se necessario.

- E' sempre meglio partecipare alla guerra e aiutare gli altri giocatori nella difesa. In caso contrario chi non partecipa non farà punti, mentre gli altri avanzeranno nella classifica.

- Cercate di costruire il Forte e delle Caserme. Entrambi forniscono punti vittoria oltre ad aiutare la difesa della città.

Personaggi. Fare dei punti all'inizio del gioco è importante per poter comprare dei personaggi. Mura, Strade ed alcuni edifici minori (come le Caserme) aiutano in tal senso.