

ROADS & BOATS

Traduzione: Sargon

3° edizione

Per 1-4 giocatori, da 14 anni.

Durata 3-4 ore.

SOMMARIO

Roads & Boats viene giocato in turni. Ogni turno consiste di 4 fasi. In ciascuna fase, tutti i giocatori giocano contemporaneamente. La prima fase è quella in cui le costruzioni producono merci. Ci sono produttori principali che producono merci ogni fase produzione. Ci sono poi anche produttori secondari che producono merci solo quando viene loro fornita la materia prima in quantità sufficiente.

Successivamente, i giocatori possono utilizzare i trasportatori secondo le loro abilità. I trasportatori spostano le merci da un tassello all'altro per poter produrre nuove merci oppure per costruire nuovi edifici. Col procedere del gioco i giocatori potranno anche costruire nuovi trasportatori per trasportare di più e meglio.

La fase successiva è la fase di costruzione. Ogni giocatore può costruire edifici nei tasselli nei quali ha un trasportatore e i merci richiesti per la costruzione. Questi edifici saranno disponibili e abili già dalla corrente fase di costruzione. I giocatori possono costruire anche strade per facilitare lo spostamento tra tasselli e mura per evitare che altri giocatori si muovano liberamente.

Alla fine del turno, tutti i giocatori possono contribuire alla costruzione della meraviglia ponendo mattoni. Quando questa meraviglia è finita, il gioco termina. Il giocatore che ha guadagnato più punti ricchezza vince. I giocatori possono influenzare la durata della partita costruendo più velocemente (o più lentamente) i mattoni nella meraviglia. Dopo la fase della meraviglia, il turno termina e ne inizia subito uno nuovo.

Le prime partite dovranno essere più che per giocare per imparare le regole e fare esperienza. Roads & Boats richiede la conoscenza di tutte le regole per poter essere giocato.

Gli aiuti dei giocatori contengono un sommario delle più importanti regole. Usateli. Per suggerimenti o strategie e per le regole a 1 giocatore, prego fare riferimento al libro degli scenari. In questo libro vi sono anche risposte a domande sul gioco,. Se qualcuno trova qualcosa di poco chiaro o mancante prego lo segnali. Preghiamo di formulare la domanda in modo tale che si possa rispondere con un "Sì" (perché...), o "No" (perché...). E' anche possibile vedere le FAQ sul sito ufficiale.

MATERIALE

Per ciascun giocatore (rosso, giallo, verde, blu) c'è:

- ◆ 30 trasportatori in legno, 15 mura, 2 dischi in legno del colore del giocatore;
- ◆ 40 carte mattoni per la meraviglia nel colore del giocatore;
- ◆ 1 marker casa nel colore del giocatore (per ragioni tecniche, ci sono 3 marker rossi e 3 gialli, non vi preoccupate, ne serve comunque solo 1 per colore);
- ◆ 1 tabella delle ricerche;
- ◆ 8 marker ricerca (pietre di vetro);
- ◆ 1 aiuto giocatori.

Inoltre troverete:

- ◆ 15 mura neutrali
- ◆ 33 mattoni per meraviglia bianchi;
- ◆ 18 miniere (cilindri marroni);
- ◆ 18 piccole bustine in plastica e 1 foglio di adesivi;
- ◆ 140 tasselli esagonali; assicurati di aver 3 copie di foglio A e una copia del foglio B;
- ◆ foglio di copertura in plastica;
- ◆ pennarello non permanente;
- ◆ diversi tipi di risorse (piccoli tasselli quadrati) e costruzioni (grandi tasselli quadrati); assicurati che:
 - ◆ tu abbia 3 copie del foglio C e una del foglio D
 - ◆ tu abbia un tabellone diviso in due parti, che mostri la riga del tempio in alto (numero 1), la meraviglia (2), la tabella delle fasi indicante le 4 fasi del gioco (3) e la tabella della sequenza (4) con numeri da 1 a 6;
 - ◆ 1 pietra di vetro in più (da usare nella tabella delle fasi),
- ◆ il libro degli scenari
- ◆ queste regole.

Se hai bisogno di più merci, costruzioni, mura, o mattoni colorati (non bianchi), puoi crearne di nuovi. Il numero in dotazione dei pezzi non è vincolante.

Preparazione per la prima partita

Il foglio degli adesivi mostra una serie di numeri miniera e 8 adesivi nei colori dei giocatori. Per ogni numero, attaccare un adesivo su cilindro miniera e l'altro su una bustina in plastica. Gli adesivi del colore dei giocatori verranno invece applicati ai dischi del colore dei giocatori (stesso colore). Per ogni giocatore c'è quindi una figura che prega e un marker sequenza.

PREPARAZIONE

Il mondo del gioco sarà grande quanto il foglio in plastica. Tenere a mente che oltre che per il mondo avrete bisogno di spazio per i singoli giocatori che avranno l'aiuto di gioco, tabella delle ricerche, la meraviglia e le pile dei materiali vari. Il tabellone della meraviglia è posizionato vicino l'area di gioco in modo che tutti possano vederlo bene. I tasselli, le costruzioni e le merci vengono piazzati vicino ai giocatori in modo che possano raggiungerli facilmente. Ogni giocatore sceglie un colore e prende il materiale (trasportatori, mura, mattoni, marker casa, una tabella ricerche e l'aiuto)

dello stesso colore. Coprite ogni ricerca sulla tabella ricerche con una pietra di vetro (i marker ricerca).

Creare il World

La mappa consiste in tasselli esagonali di 6 differenti tipi (alcuni tasselli hanno anche un fiume):

- ◆ Legno (verde scuro)
- ◆ Pascolo (verde chiaro)
- ◆ Rocce (grigio)
- ◆ Montagne (marrone)
- ◆ Deserto (giallo)
- ◆ Mare (blu).

Preparazione

Ci sono due modi per fare una mappa. Per le prime partite (quando i giocatori hanno poca esperienza) scegliere uno scenario del libro degli scenari. Per i più esperti invece usare le seguenti regole.

Dimensione del Mondo

Determinare quanto dovrà essere grande la mappa. In linea di massima, 10 tasselli esagonali per giocatore. Il numero di tessere mare può variare come preferisci. E' possibile usare più tasselli terra se vuoi ritardare il più possibile l'interazione tra giocatori o usarne di meno se invece vuoi arrivare prima all'interazione tra i giocatori. In generale però è consigliabile dare un minimo di tempo ai giocatori prima di entrare in contatto con gli altri. Ma tu la puoi pensare diversamente (e agire di conseguenza). Più alto è il numero dei tasselli mare prima e più interazione ci sarà tra i giocatori e il gioco si farà davvero difficile

Il Giocatore che Inizia

Il giocatore che ha proposto di giocare a questo gioco inizia il piazzamento per la costruzione della mappa.

Il Piazzamento

Procedere in senso orario. Ogni giocatore piazza 2 tasselli nella zona di piazzamento uno dopo l'altro in modo che almeno un lato tassello posizionato sia adiacente con un lato di un altro tassello già presente nella mappa. Ogni tassello può essere piazzato dovunque eccetto i fiumi. Il primo tassello ovviamente potrà essere piazzato senza alcuna limitazione (ne adiacente a altri tasselli, ne seguendo le regole della costruzione di un fiume), NdT.

Fiumi

I fiumi devono essere piazzati in modo da creare un alveo naturale. Si può iniziare con un fiume solo se si posiziona la sorgente o piazzando un tassello fiume che sfoci nel mare. Non è possibile piazzare parti di fiume (sorgente inclusa) in modo che diventi impossibile completare il fiume (con una sorgente o una foce). Per esempio, non potete utilizzare gli ultimi tratti di fiume "diritti" se sono necessari altrove, né potete iniziare un fiume se tutte le fonti sono state usate altrove. Un fiume non può finire fuori mappa.

Coprire la Mappa

Piazzare infine la copertura in plastica sulla mappa. Assicuratevi che l'intera mappa sia coperta. Fissatelo con gli adesivi che possono essere facilmente tolti dopo la partita.

Determinare il Giocatore Iniziale

Mettete tutti i dischi con la figura che prega in una ciotola e mischiateli. Prendetene poi uno a uno. Piazzateli quindi in ordine di pescata nella riga del tempio. La prima figura pescata viene posizionata nella casella più vicina al tempio. I dischi del colore dei giocatori che indicano le sequenza di gioco, vengono piazzati nella tabella della sequenza seguendo l'ordine dei dischi con la figura che prega da sinistra a destra. Così la prima posizione è del giocatore che più lontano dal tempio. I giocatori scelgono il loro tassello di partenza seguendo l'ordine della tabella della sequenza.

Tassello di partenza e Risorse

Un qualunque tassello terra può essere scelto come tassello di partenza, assicuratevi però che ci sia almeno un tassello vuoto tra voi e il vostro più vicino avversario. Vi suggeriamo di scegliere un tassello circondato da rocce, pascolo e legno. Mettere il marker casa nel tassello scelto. Tutte le risorse di un giocatore vengono quindi posizionate nell'esagono scelto: ogni giocatore avrà 3 asini, 5 set di tavole di legno, 1 pietra e 2 oche. Negli scenari i tasselli di partenza sono segnati.

ORDINE DI GIOCO

Tutti i giocatori iniziano il gioco simultaneamente. Ogni turno consiste in 4 fasi. La fasi sono:

1. produzione
2. movimento
3. costruzione
4. costruzione della Meraviglia.

Nel gioco, la tabella delle fasi è usata per identificare la fase in corso.

In linea di principio, tutti i giocatori risolvono simultaneamente ogni fase. A volte, il presentarsi di conflitti può richiedere che l'ordine di gioco in una fase sia stabilito giocatore per giocatore. Ogni giocatore può chiedere che l'ordine di gioco venga stabilito quando la fase sta per cominciare. Se una tale richiesta è fatta, l'ordine di gioco è determinato secondo le regole di conflitto.

Se l'ordine di gioco non è stato determinato all'inizio della fase, i conflitti possono tuttavia presentarsi durante la fase. In questo caso, si gioca secondo l'ordine degli indicatori di sequenza sulla tabella di sequenza.

FASE PRODUZIONE

Nella fase produzione, ogni tassello viene controllato per vedere se c'è produzione. Avviene una produzione nei tasselli con produttori primari, i produttori secondari e nei pascoli vuoti contenenti bestiame. Anche le ricerche possono essere "prodotte". Questo è spiegato in un capitolo a parte.

Alcune merci (pietra, carburante) possono essere prodotte sia da un produttore primario che da uno secondario.

Produttori Primari

I produttori principali sono rappresentati da grossi quadrati con un simbolo inscritto. Un produttore primario produce un bene del tipo appropriato ogni fase produzione. Producono anche se non c'è alcun trasportatore nel tassello! Il bene prodotto dovrebbe essere disposto sul tassello oppure su un trasportatore che si trovino in quel tassello. Nel caso di un conflitto, si vedano le regole sull'ordine di gioco.

I produttori primari sono: falegnamerie (tronchi), miniere di pietra (pietra), cave di argilla (argilla), impianti offshore (combustibile) e miniere (oro e ferro)

Miniere: le miniere hanno un rendimento variabile. Ogni turno, per ciascuna miniera, viene pescato random un contrassegno dalla bustina in plastica con lo stesso numero della miniera. Il contrassegno è o ferro oppure oro. La miniera produce il minerale pescato. Miniere coi sacchetti vuoti non producono più nulla.

Produttori Secondari

I produttori secondari sono rappresentati da grossi quadrati con il simbolo del bene. I produttori secondari producono un bene del tipo appropriato se le richieste di merci da utilizzare vengono soddisfatte.

Se più di un set di merci da utilizzare è disponibile, il produttore secondario produrrà tanti merci quanti set completi sono disponibili. A patto che non superi la propria capacità. La capacità di un produttore è il massimo numero di merci finiti secondari che possono essere prodotti per turno.

Esempio: un segheria produce 2 set di tavole di legno se è presente un pila di tronchi, 4 set con 2 pile e 6 set per 3 pile. Se sono presenti più di 3 pile di tronchi, il segheria produrrà comunque al massimo 6 set di tavole, le pile di tronchi in surplus rimarranno inutilizzate per quel turno sul tassello.

I produttori secondari sono: segheria (tavole di legno), fabbriche di pietra (pietra), bruciatori a carbone (combustibile), cartiere (carta), zecche (monete) e mercati azionari (azioni).

bruciatori a carbone e cartiere possono usare o due 2 pile di tronchi, oppure 2 set di tavole, oppure 1 di un tipo e 1 di un altro.

Merci e trasportatori: Merci nei trasportatori potranno essere usate per produrre merci secondarie, se il proprietario del trasporto lo desidera. Per determinare l'ordine di gioco della fase di movimento rifarsi alle regole sul conflitto.

Tutti le merci secondarie così prodotte vengono quindi posizionate nel (o in uno dei) trasportatore da cui venivano le merci prima di essere trasformate. Non è possibile prendere con la forza qualsiasi altrui merce trasformata, una merce è di un giocatore quando lui o lei porta (e non ha già sul tassello) merci che poi trasforma nel prodotto finito. Se il trasportatore non può caricare tutte le merci secondarie prodotte, quelle in eccesso vengono lasciate nel tassello.

Merci nel Tassello: Durante la fase di produzione, i giocatori con un trasportatore in un tassello fabbrica possono prendere merci dal tassello, portali alla fabbrica e prendere il bene trasformato. I giocatori possono mettere il bene trasformato direttamente sul trasportatore, anche se le merci trasformate si trovavano già (e solo) nel tassello (quindi non sono state portate lì da un trasportatore). In caso di conflitto vedere il capitolo appropriato.

Dopo che tutti i giocatori hanno prodotto quello che desideravano, ogni fabbrica tenterà di produrre utilizzando i set completi di merci che sono rimasti sui tasselli. Il bene trasformato verrà depositato nel tassello incustodito. La fabbrica continuerà a produrre merci finché la sua capacità non sarà esaurita o finché rimangono set completi di merci. Le cartiere e i bruciatori a carbone useranno tutte le tavole restanti sui tasselli prima di utilizzare le pile di tronchi.

Produzione Di Trasporti

Più fabbriche producono trasportatori. Un trasportatore prende automaticamente il colore del giocatore che ha portato le merci per poterlo costruire.

Carri: i carri sono sempre assegnati al giocatore che ha trasformato gli asini. Non è necessaria la presenza di altri trasportatori dello stesso giocatore che trasforma gli asini in carro, per poter prendere possesso del carro appena costruito.

Trasportatori per mezzo acqua: I trasportatori per mezzo acqua devono essere piazzati in acqua immediatamente dopo la loro produzione. Il trasportatore può essere piazzato nel fiume o nella costa ossia sul lato tra la tessera terra con la fabbrica e la tessera mare. In ogni caso il trasportatore mezzo acqua può lasciare il tassello terra solo dal lato del tassello in cui era stato piazzato. Un trasportatore piazzato sulla costa si considera essere una nave attraccata (si veda sotto), NdT.

Se un giocatore non può mettere in acqua un trasportatore per mezzo acqua perché tutti gli sbocchi nell'acqua della fabbrica sono stati ostruiti da mura piazzate da altri giocatori, allora quella fabbrica non potrà costruire un trasportatore per mezzo acqua.

Numero limitato di trasportatori: Al termine della fase produzione, un giocatore non può avere più 8 trasportatori, non più di 5 per mezzo terra e non più di 5 per mezzo mare.

Alla fine della fase produzione se un giocatore eccede nel numero di trasportatori, dovrà subito scartare quelli in eccesso. Soltanto un trasportatore che è attualmente in un tassello con una fabbrica di trasportatori può essere scartato: il trasportatore è distrutto semplicemente mettendolo fuori dal tabellone. Il trasportatore che viene distrutto non deve essere dello stesso tipo dei trasportatori prodotti dalla fabbrica. Se il trasportatore recentemente costruito e quello che ha trasportato le merci per la costruzione dello stesso sono gli unici trasportatori in un tassello con una fabbrica di trasportatori, uno di questi trasportatori deve essere distrutto immediatamente. Quando un trasportatore viene così distrutto, le merci usate per la relativa produzione vengono rimborsate. Se per qualsiasi ragione nessun trasportatore può essere distrutto (secondo le regole sopra esposte), allora il giocatore decide quali trasportatori distruggere tra tutti quelli presenti nel gioco, ma senza rimborso, NdT.

Trasportatori non Rivendicabili: Se sufficienti merci rimangono sui tasselli alla conclusione della fase di produzione e la capacità della fabbrica di trasportatori non è stata esaurita dai giocatori, la fabbrica produrrà un trasportatore da se. Poiché i giocatori già hanno completato la loro fase di produzione, nessuno può rivendicare il nuovo trasportatore. Il trasportatore deve quindi essere distrutto. Le merci usate sono perse e nessun nuovo trasportatore è posizionato nel gioco.

Bestiame: Il bestiame (asini, oche) si riprodurrà se si trova in coppia su tasselli vuoti di pascolo. Un tassello è vuoto se non contiene costruzioni, merci o altri trasportatori. In presenza di una costruzione, le merci o altri trasportatori, asini o oche non si riproducono, neanche se sono separate da un fiume. Tuttavia, le strade, le mura e un marker casa possono essere presenti. Così due asini dello stesso giocatore produrranno un altro asino, ma se sono ad esempio tre asini, non si riprodurranno. Gli asini non si riproducono se il loro proprietario non lo desidera.

Nota che i deserti possono trasformarsi in pascolo e possono quindi essere utilizzati per la riproduzione appena il sistema di irrigazione viene sviluppato (vedere la fase delle meraviglie).

Scambio Di Merci, Fiumi

Durante l'intera fase della produzione, i trasportatori che si trovano in uno stesso tassello possono scambiarsi le merci che trasportano tra loro e anche col tassello dove si trovano, liberamente. Le merci possono essere scambiate, trasportate o prese dall'altra parte di fiume solo se è presente un ponte oppure utilizzando un trasportatore che si trovi sul fiume che funga da traghetto.

Argomenti Pratici: È consigliabile disporre le merci trasformate recentemente prodotte sull'edificio, per non creare confusione. Ogni giocatore dovrebbe occuparsi delle costruzioni che ha costruito per assicurarsi che la produzione non venga dimenticata. Si faccia attenzione a porre le merci sui tasselli o sul trasportatore alla conclusione della fase di produzione.

Sincronizzazione: Solitamente, tutta la produzione avviene allo stesso tempo. A volte, due giocatori possono desiderare di usare lo stesso produttore secondario, o possono desiderare di prendere i prodotti di un produttore primario prima di chiunque altro. In questo caso di conflitto, si usino le regole per il conflitto.

Ogni giocatore può scegliere di produrre in qualsiasi sequenza lui o lei preferisce. Così, è possibile produrre prima la carta, usarla per produrre la ricerca, aggiornare una fabbrica del trasportatore (si veda oltre) e poi produrre un trasportatore tutto in uno turno.

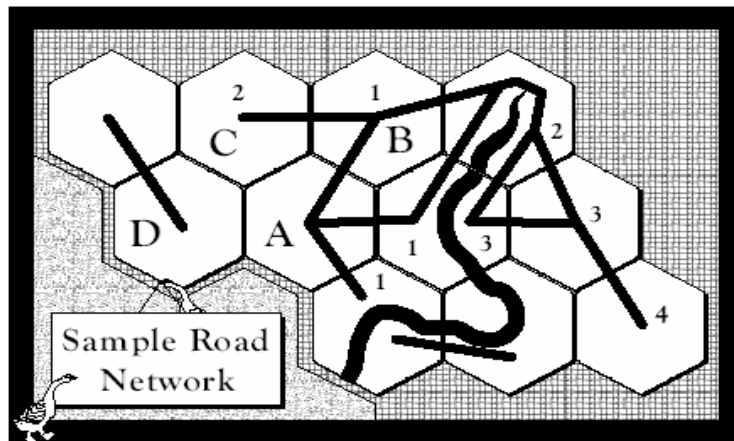
FASE DEI MOVIMENTI

Ogni trasportatore può muovere una volta per turno. Trasportatori marini e terrestri si muovono diversamente.

Trasportatori Terrestri

I trasportatori terrestri possono muoversi solo attraverso le strade, eccetto gli asini che si possono muovere anche senza strade. Se un asino muove in un tassello senza strada, allora potrà muoversi di un solo tassello per turno se invece percorrerà una strada potrà muoversi per due tasselli.

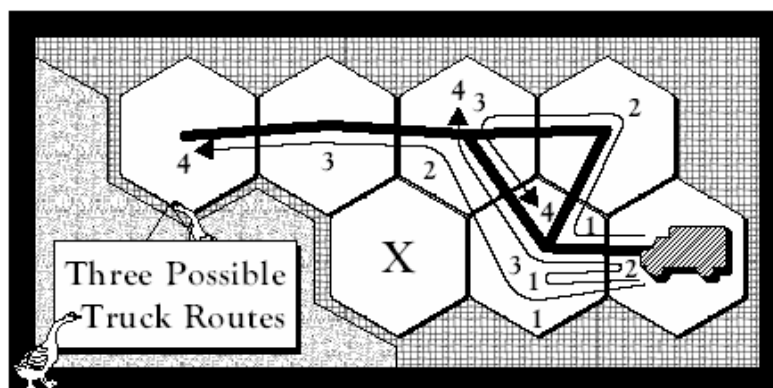
Per usare un strada, il tassello da cui si parte e il tassello in cui si finisce il movimento e anche i tasselli attraversati devono avere una strada che li connetta.



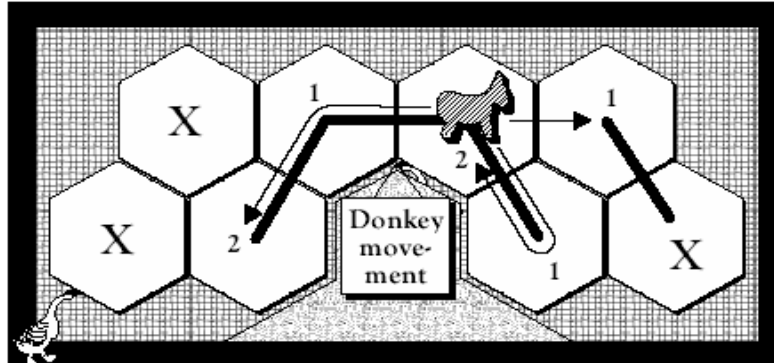
Esempio: Tassello A è connesso con la strada a tutti i tasselli numerati. Il numero indica la distanza. Notare che il tassello C è solo connesso indirettamente. I trasportatori dovranno attraversare prima B e poi C per sfruttare la connessione. Il fiume blocca ogni movimento stradale eccetto qualora ci sia un ponte sul fiume. Solo un asino potrà muoversi da A a D.

Gli asini non possono attraversare un fiume senza ponte.

I trasportatori terrestri possono muovere un numero di tasselli al massimo fino alla loro capacità di movimento ogni turno. Possono anche muovere sullo stesso tratto più volte (da A a B e da B a A) fino a che abbiano punti movimento. Gli asini si muovono al max di 2 punti movimento (se non c'è strada di 1), i carri di 3 punti (solo su strada) e i camion di 4 punti movimento (solo su strada) per turno.



Esempio: Ci sono 3 possibili rotte per il camion. Può andare avanti e indietro, muoversi in circolo oppure muoversi di 4 spazi in linea retta. Notare che il camion non può andare nei tasselli X perché non vi è strada.

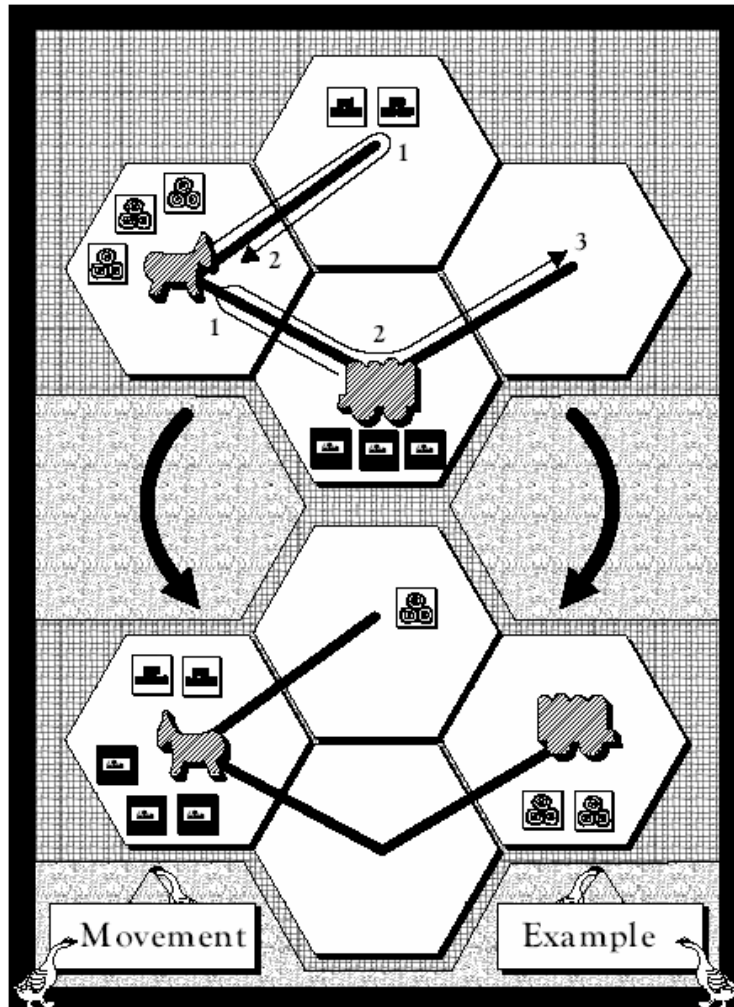


Esempio: L'asino può muoversi di 2 tasselli su strada o di 1 senza strada. In pratica non può andare dove si trova una X.

Mentre si muove, un trasportatore terrestre può prendere merci e scaricare merci da e su tutti i tasselli che attraversa compresi quello di partenza e quello di arrivo. Le merci possono anche essere prese da o essere date ad un altro trasportatore se il proprietario del secondo trasportatore è disposto a rendere o accettare le merci. Le merci possono essere scaricate sui trasportatori anziché sui tasselli.

Le merci che vengono scaricate sui tasselli possono essere trasportate solo da un altro giocatore che si muove successivamente. Nessuna merce può essere spostata da più di un trasportatore dello stesso giocatore nella fase del movimento di un turno. Per evidenziare lo spostamento già effettuato di una merce, girare la merce.

Qualunque trasportatore può caricare un numero di merci fino al massimo della sua capacità. Le merci vengono piazzate sopra il trasportatore adibito al loro trasporto. Gli asini possono portare fino a 2 merci, i carri fino a 3 e i camion fino a 6 merci alla volta. Ovviamente un trasportatore può muovere più merci delle sua capacità se prima di caricarne oltre la sua capacità scarica quelle che trasportava.



Esempio: L'asino muove di due punti, prende una pila di tronchi e ritorna con 2 pile di pietre. Il carro si muove di 3, prima prende 3 pietre e due ne scarica nel tassello dove si trova l'asino, poi prende 2 pile di tronchi e le porta nell'esagono a destra. Il carro poteva prendere le pile di pietre poiché erano state già spostate dal giocatore in questo turno tramite asino.

Fiumi: Nessun trasportatore terrestre, neanche l'asino, può attraversare un fiume che non abbia un ponte. Occorre sempre specificare in quale versante del fiume si costruisce, si fanno approdare trasportatori, si posizionano merci.

Navi

I trasportatori per mezzo acqua (navi) possono muovere solo su mare e fiume. In un fiume, una nave muove come un trasportatore terrestre su strada (in pratica il percorso da seguire col trasportatore è obbligato dall'alveo del fiume, NdT). Muoversi da un tassello fiume a un tassello mare costa 1 punto movimento.

In mare aperto, le navi possono muovere dalla costa al mare aperto e viceversa, tra due tasselli mare al costo di 1 punto movimento. Muovere da mare aperto alla costa (senza fiume) è chiamato attraccare. Dopo aver attraccato, una nave non può muoversi più nel corso del turno. Una nave attraccata viene piazzata nella costa del tassello dove ha attraccato nel lato adiacente al tassello mare da cui viene.

Quando un muro viene costruito sulla costa solo il proprietario del muro potrà attraccare su quel lato di costa.

Conflitti

È impossibile in qualunque circostanza prendere merci con la forza da qualunque altrui trasportatore. Nel caso di conflitti per la presa delle merci dai tasselli, ci si riferisca alle regole del conflitto.

Trasportare I Trasportatori

Qualunque trasportatore può trasportare un altro trasportatore. MA non è permesso muovere un trasportatore che abbia già mosso nel turno. Né l'uno né l'altro trasportatore può trasportare niente altro mentre uno sta trasportando l'altro. Il trasportatore può essere scaricato soltanto all'inizio di una fase successiva del movimento. In quella fase di movimento entrambi i trasportatori potranno trasportare merci come normale.

I trasportatori per mezzo acqua possono essere scaricati soltanto su un fiume o su un tassello mare. È impossibile in qualunque circostanza lasciare un trasportatore per mezzo acqua sulla terra (ovviamente se viene trasportato da un trasportatore terrestre può attraversare tasselli terra). Una nave in un fiume può scaricare un'altra nave soltanto in quel fiume. Una nave su un tassello mare può scaricare un'altra nave soltanto sullo stesso tassello.

Un trasportatore che sta trasportando un altro trasportatore può ancora essere seguito dalle oche (si veda sotto).

Oche

Le oche non devono essere trasportate dai trasportatori, anche se possono esserlo. Un'oca seguirà sempre il trasportatore che si muove fuori dai tasselli dove si trova, se il proprietario del trasportatore lo desidera. Le oche non possono essere lasciate sole in mare: un'oca in mare seguirà sempre un trasportatore che si muove fuori dai tasselli mare dove si trova, se nessun altro trasportatore rimane con l'oca in mare aperto (ma le oche possono essere scaricate su un impianto offshore, naturalmente). Le oche non seguono i trasportatori dall'altro lato di un fiume, a meno che non ci sia un ponte.

Le oche che stavano seguendo un trasportatore di un giocatore, seguiranno il trasportatore di un altro giocatore che attraversa il tassello dove si trovano, se quel giocatore lo desidera. Il primo giocatore può impedire questo soltanto caricando le oche sul suo trasportatore. Nel caso di conflitti, si vedano le regole sull'ordine di gioco.

FASE DELLE COSTRUZIONI

I giocatori possono costruire usando le merci dai tasselli nei quali hanno un trasportatore. E' possibile costruire edifici, strade, ponti, mura e nuove miniere. E' anche possibile demolire le mura.

Presenza Di Un Trasportatore

E' possibile solo costruire in tasselli nei quali vi è un trasportatore terrestre o mezzo acqua nel fiume o attraccato del proprio colore. Non è permesso costruire dall'altra parte del fiume senza la presenza di un ponte. Un trasportatore in un fiume da diritto a

costruire in qualunque versante del fiume. Non è permesso costruire nei tasselli dove non ci sia un proprio trasportatore.

Costruzioni

Ogni costruzione può essere costruita prendendo le merci relative alla costruzione (una combinazione delle tavole in legno e delle pietre, come indicato sull'aiuto del giocatore) dal proprio trasportatore o dai tasselli. La cooperazione fra trasportatori di differenti giocatori è possibile, cioè, potete anche usare le merci di un altro giocatore su un suo trasportatore sempre che il giocatore in questione sia d'accordo.

Soltanto una costruzione può essere costruita su ogni tassello. Questo è applicabile anche se c'è un fiume che divide il tassello. Il marker casa non conta come costruzione. Le costruzioni non possono essere mai rimosse.

Alcune costruzioni possono essere costruite soltanto su determinati tasselli, come indicato sull'aiuto del giocatore. Le limitazioni possibili sono montagne, roccia, legno, mare o altro (cioè tasselli fiume o tasselli vicino a tasselli mare). Soltanto gli impianti offshore possono essere costruiti sui tasselli mare. Se non c'è alcuna limitazione, una costruzione può essere costruita su ogni tassello terra, eccetto nei deserti.

Si noti che i deserti si convertono in pascolo non appena il sistema di irrigazione vi viene sviluppato (si veda la fase della meraviglia). Prima dello sviluppo del sistema di irrigazione soltanto strade e mura possono essere costruite nel deserto.

Ogni fabbrica che richieda uno shoreline (un tratto di acqua) può essere costruita soltanto su tasselli che contengano un fiume o su tasselli che formano la costa. I tasselli shoreline resteranno tali anche se dovessero venire completamente circondati da mura. Notare, tuttavia, che non si può costruire una nave se non vi è uno sbocco su acqua (vedere sopra). Il sistema di mura quindi può essere utilizzato per negare l'accesso al mare ad un giocatore (ma lo status di tasselli shoreline non viene annullato).

Alcune costruzioni possono essere costruite soltanto dopo che la ricerca adatta sia stata realizzata. Si vedano le regole per la ricerca.

Miniere

Se un giocatore costruisce una miniera, deve riempire il sacchetto abbinato al numero della miniera con 3 pepite d'oro e 3 ferro (o 4/0, 0/4, 5/5 se la ricerca appropriata è stata completata, si vedano le ricerche).

Il giocatore che ha costruito la miniera pesca a caso un contrassegno dal sacchetto appropriato durante ogni fase di produzione. Questo costituisce la produzione di quella miniera. Se il sacchetto è vuoto, la miniera non produce nulla.

È, tuttavia, possibile estendere la miniera costruendo i nuovi filoni, riempiendo di nuovo e in modo analogo alla prima volta il sacchetto. È permesso in qualunque momento osservare il contenuto dei sacchetti.

Costruire Nuove Miniere

Se la ricerca adatta è stata sviluppata, un giocatore può scegliere di costruire nuovi filoni in una qualunque miniera in cui lui o lei ha un trasportatore. Nel costruire un nuovo filone, tre pepite dell'oro e 3 minerali ferrosi verranno aggiunti al contenuto del sacchetto della miniera appropriata, sia che sia vuota sia che non lo sia. Anziché tre oro e tre minerali ferrosi, è possibile aggiungere 4 di un tipo o 5 di entrambi (5 oro e 5 ferro). Per poter fare questo dovete però aver già sviluppato la ricerca adatta.

Potete costruire tanti filoni quanti se ne desidera, purché si abbiano le merci necessarie (un nuovo filone costa un ferro ed un combustibile).

Impianti Offshore

Poiché un impianto offshore è costruito in mare aperto, non è possibile abbandonare le merci sul tassello per costruirlo. Un giocatore dovrà quindi trasportare tutte le merci richieste su un suo trasportatore (o più trasportatori).

Strade

Una strada può essere costruita dalla metà di un tassello alla metà di un tassello adiacente usando una pietra e spostando un trasportatore dall'uno all'altro tassello. Tutte le strade sui tasselli sono collegate automaticamente l'una all'altra, a meno che non ci siano fiumi fra le strade. Possono essere costruite strade parallele lungo il corso di un fiume. E' possibile costruire una strada che attraversi un muro, anche se questo appartiene ad un altro giocatore. Tuttavia, soltanto il proprietario del muro potrà utilizzare la strada.

Una strada è costruita disegnandola con l'apposito pennarello sulla copertura di plastica.

Ponti

Un ponte può essere costruito consumando una pietra presente nel tassello dove si vuole erigere un ponte. Tutte le strade da entrambi i lati del fiume sono successivamente considerate come collegate tra loro. Un ponte può essere costruito anche se non ci sono strade presenti. Se il tassello con il fiume non contiene un ponte, i trasportatori, le merci, le costruzioni e le strade su quel tassello sono considerati come essere su uno dei due lati del fiume (senza il ponte è necessario specificare in quale versante del fiume di collocano edifici, trasportatori, merci, strade, tutto).

Esempio: Un trasportatore nel versante destra del fiume non può accedere alle merci o sviluppare qualche cosa nell'altro versante (quello di sinistra) del fiume.

Le sorgenti di un fiume non hanno mai bisogno di un ponte.

Nei tasselli in cui si trovano due diversi rami di fiume (anche laddove vi sia un bivio, NdT) sono necessari comunque due ponti per collegare tutti versanti dei fiumi.

Mura

Un muro può essere costruito fra due qualunque tasselli, tranne che in mezzo a due tasselli mare. Soltanto il giocatore proprietario del muro può passare attraverso di esso. Gli altri giocatori non possono passare. Un muro è costruito usando una pietra che può trovarsi in un qualsiasi dei due tasselli. Per indicare la presenza di un muro

posizionare appropriatamente un indicatore in legno del muro del proprio colore. Il proprietario di un muro può rinforzarlo pagando due supplementari pietre e quindi posizionare un secondo indicatore muro del proprio colore. E' possibile rafforzare il muro pressoché all'infinito pagando un numero di pietre uguale al numero di muri già esistente +1 (quindi 3 per il terzo, 4 per il quarto, etc.). Il rafforzamento può essere fatto sia mentre si costruisce il muro che successivamente. In tutto, ad esempio, un muro di tre pezzi, viene a costare 6 pietre. Non ci possono mai essere mura di diversi colori tra due stessi tasselli.

Demolizione: Le mura possono essere demolite usando due set di tavole di legno presenti in uno qualunque dei due tasselli (ma devono essere entrambi nello stesso tassello, NdT). L'indicatore del muro viene quindi tolto e rimpiazzato da un muro neutrale. Le mura che constano di due muri possono essere demolite utilizzando 3 set di tavole di legno. Le mura con 3 pezzi possono essere demolite al costo di 4 set, etc. Non è possibile demolire solo una parte del muro, lo si deve demolire completamente, ogni indicatore di muro che viene demolito si deve forzatamente sostituire con un muro neutrale (si veda Mura Successive), NdT.

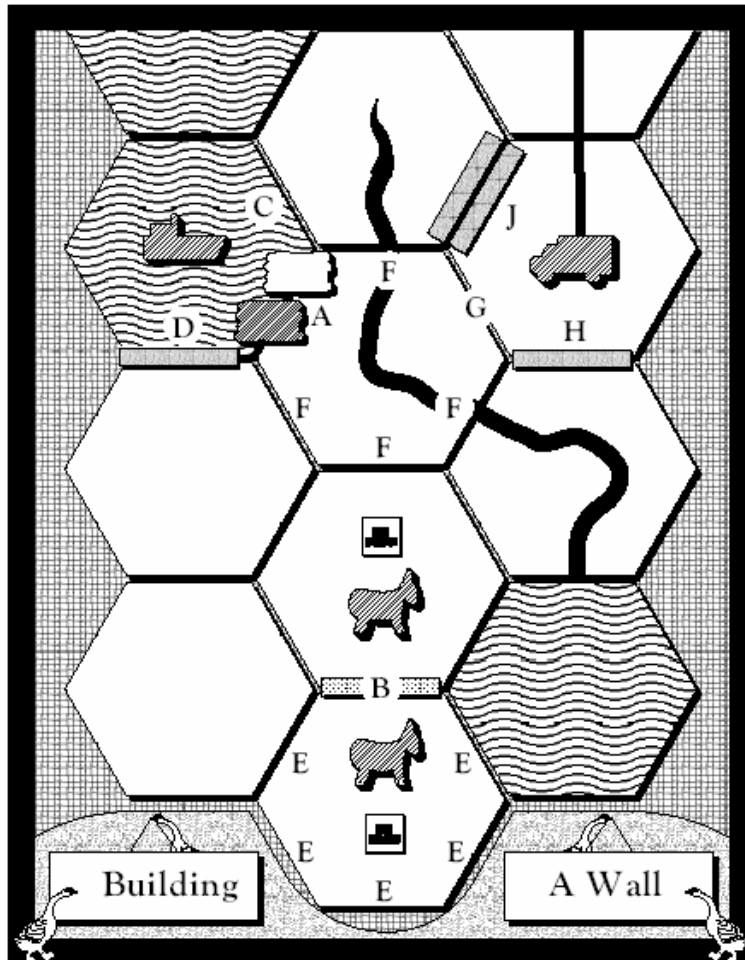
Mura Successive: Un muro neutrale conta ai fini della costruzione di un muro. Le mura neutrali contano come mura normali per determinare il costo della costruzione di un muro. Esempio un muro è costituito da 3 pezzi neutrali, un giocatore vuole però costruire un proprio muro in quello stesso lato, per la costruzione di un muro il giocatore dovrà comunque spendere quanto avrebbe pagato se tutti i muri presenti fossero stati del suo colore, quindi 4 pietre. Per questo occorre sostituire ogni indicatore muro demolito.

Merci in Entrambi i Tasselli: Nel costruire, rinforzando o demolendo un muro, tutto il materiale necessario deve essere fornito da un tassello. Non è permesso fornire le merci necessarie per un muro o per una demolizione prendendole da entrambi i tasselli. Tuttavia, potete costruire una parete da un lato, quindi rinforzarla dall'altro.

Costruzione dalle navi: Una nave attraccata può costruire o demolire un muro in un qualunque lato del tassello dove si trova (eccezione: se il lato si trova dall'altra parte di un fiume senza ponte). Una nave sul mare, che non è attraccata, paga due pietre supplementari (se vuole costruire) o 2 tavole in legno supplementari (se vuole demolire). Le mura non possono costruite tra due tasselli di mare.

Costruzione sopra i fiumi: Le mura possono essere costruite attraverso i fiumi senza spesa supplementare (le mura possono essere piazzate solo tra due tasselli, lungo i lato dei tasselli, NON nel mezzo di un tassello a su un versante di fiume; in questo caso la presenza in un lato del un fiume non richiede costi aggiuntivi, NdT)

Chiudere le Nave Attraccate: Se una nave ha attraccato e un altro giocatore costruisce un muro in modo da chiudere alla nave lo sbocco sul mare (una nave attraccata deve tornare in mare aperto solo attraverso lo stesso lato dell'esagono da cui è entrata), allora la suddetta nave viene immediatamente riposizionata in mare aperto dal lato da cui era entrata. Si considera quindi in mare aperto.



Esempio: La nave a vapore può costruire un muro in A o in C ad un costo di $1 + 2 = 3$ pietre perché la nave è in mare aperto. La demolizione del muro D costerà $2 + 2 = 4$ set di tavole di legno e si potrebbe anche immediatamente costruire un muro al costo di $2 + 2 = 4$ pietre. Entrambe le zattere potrebbero costruire in A (costo: 1 pietra); costruendo un muro in A spingerà la zattera dell'altro giocatore in mare aperto. Entrambe le zattere potrebbero anche costruire un muro in F (1 pietra, è nello stesso versante di fiume). A causa del fiume, non possono costruire in G, a meno che non si costruisca prima ponte. Il camion potrebbe costruire in G e/o demolire il muro in H (per 2 set di tavole in legno) o in J (3 set di tavole in legno) e ricostruire un muro sia in H (2 pietre) sia in J (3 pietre). I due asini non possono cooperare per costruire un rinforzo al muro B, poiché non sono sullo stesso tassello. L'asino più in basso ha però la possibilità di costruire in ogni punto contrassegnato con una E.

FASE DELLA MERAVIGLIA

Dopo la fase della costruzione, ogni giocatore ha l'occasione comprare uno o più mattoni per la meraviglia. Un mattone può rendere da 1 a 10 punti ricchezza alla fine del gioco (si vedano le condizioni di vittoria).

Un giocatore può comprare una quantità infinita di mattoni ogni turno, se lui o lei ha abbastanza merci da spendere. Le merci usate per comprare i mattoni per la meraviglia devono essere prelevate dal tassello di partenza del giocatore (quello con il

marker casa). Il tassello di partenza deve contenere almeno un trasportatore del giocatore.

I mattoni sono disposti sempre sul primo spazio libero partendo da sinistra sul livello più basso incompleto della meraviglia. Finché le prime quattro righe della meraviglia non sono completamente sviluppate (riempite), il primo mattone che un giocatore compra nel turno costa una merce (una qualunque), il secondo mattone comprato nel turno costerà due merci (qualunque, NdT), il terzo tre, ect. L'acquisto di tre mattoni in un turno quindi costa sei merci (anche tutte diverse). I mattoni comprati dagli altri giocatori nello steso turno ovviamente non contano circa il proprio costo dei mattoni.

Non appena le prime quattro righe della meraviglia sono completamente riempite, il primo mattone che si compra nel turno costerà due merci (sempre di qualunque tipo), il secondo tre, ect.

Non appena un mattone viene costruito sul simbolo di irrigazione nella meraviglia, tutti i deserti vengono automaticamente irrigati e convertiti in pascoli. I tasselli non devono essere sostituiti.

Dopo che tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di costruire mattoni nella meraviglia, viene aggiunto un mattone neutro. Viene disposto sul primo spazio libero partendo da sinistra sul livello più basso incompleto della meraviglia. Qualora proprio un mattone neutro venga posizionato sul simbolo di irrigazione, l'effetto si verificherà ugualmente, NdT. Qualora nessun mattone venga acquistato nella fase della Meraviglia dai giocatori, verrà comunque posizionato un mattone neutrale, NdT.

Non appena un mattone viene costruito sullo spazio in cui vi è disegnato il numero di giocatori, la meraviglia si considera completa ed il gioco finisce.

RICERCA

Le ricerche possono essere “prodotte” durante la fase della produzione.

“Produrre” Una Ricerca

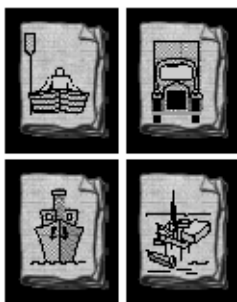
La ricerca può essere “prodotta” durante la fase di produzione al costo di due oche e di una carta. Non è necessaria alcuna costruzione. Le oche e la carta devono essere sullo stesso tassello, che deve anche contenere uno dei trasportatori del giocatore. Se due oche e una carta (o più set di queste merci) si trovano su un tassello e quindi non sono trasportate da un trasportatore, sia le oche che la carta vengono immediatamente scartate senza effetti. Questo produce un aumento importante nella comprensione metafisica che però non ha attinenza pratica nel gioco.

Pagando due oche e una carta si acquista 1 punto ricerca che deve quindi essere immediatamente distribuito, NdT.

Distribuire I Punti Ricerca

Qualsiasi punto ricerca deve immediatamente essere assegnato ad uno dei sette "progetti" possibili. Per assegnare il punto semplicemente rimuovere una pietra di vetro dalla tabella delle ricerche. I punti di ricerca non possono essere conservati, né possono essere commerciati.

RICERCHE



Fabbriche

Questa ricerca dà al giocatore il diritto di costruire determinate costruzioni. Queste costruzioni sono indicate da una R nella tabella delle costruzioni sull'aiuto del giocatore. Nessun giocatore può costruire queste costruzioni R (fabbriche di barche a remi, fabbriche di camion, fabbriche per le navi a vapore ed impianti offshore) a meno che la ricerca appropriata non sia stata completata.

Miniere

E' possibile effettuare una ricerca per costruire miglierie nelle già esistenti miniere. Ci sono due tipi di miglioramenti:



Miniere specializzate



Miniere grandi.

Una volta costruite, le miniere specializzate (si veda l'immagine) non sono riempite con 3 pepite d'oro e 3 minerali ferrosi (come da regole), ma possono essere riempite con 4 ori e 0 ferri o viceversa (a discrezione del giocatore).

Le miniere grandi (si veda l'immagine) sono riempite con 5 pepite d'oro e 5 minerali ferrosi.

Non potete unire la specializzazione ad una miniera grande. Tuttavia potete ricercare entrambi per specializzare alcune miniere e per ingrandire altre. Non si possono migliorare miniere già esistenti, per sfruttare queste ricerche è necessario costruire nuove miniere, NdT.

La ricerca delle miniere non altera le azioni che si possono effettuare sulle e con le miniere. In seguito a una qualunque di queste ricerche sulle miniere potete ancora costruire miniere normali se lo desiderate.

Il contenuto delle miniere cambia soltanto con la costruzione di un nuovo filone.



I nuovi filoni

Questa ricerca (si veda l'immagine) permette ad un giocatore di costruire filoni supplementari nella miniera (si vedano le regole nella fase della costruzione).



La lampadina

Questa ricerca (si veda l'immagine) non ha effetto. È riservata per un futuro uso con delle regole future di espansione.

Migliorare Le Fabbriche Di Trasportatori

Se un giocatore ricerca una fabbrica di trasportatori (per esempio fabbriche per le navi a vapore), lui o lei può aggiornare tutte (o alcune) fabbriche di trasportatori del tipo appropriato (terra o mare) se però ha, nel tassello dove si trova la fabbrica da aggiornare, almeno un proprio trasportatore. Così, se un giocatore ha un proprio carro su un tassello in cui si trova una fabbrica di zattere, può aggiornarla ad una fabbrica per le navi a vapore anche se non ha costruito lui la fabbrica; d'altra parte, non potete aggiornare le fabbriche su tasselli in cui non avete trasportatori, anche se avete costruito voi la fabbrica. Un altro giocatore non può impedirvi di aggiornare anche se ha un trasportatore presente nel tassello.

L'aggiornamento deve essere fatto subito dopo che la ricerca viene sviluppata (nella fase di produzione); nei turni successivi, non è più possibile aggiornare.

L'aggiornamento della fabbrica non costa alcuna merce.

Dopo l'aggiornamento, la nuova fabbrica può costruire un trasportatore del nuovo tipo anche nello stesso turno in cui è avvenuto l'aggiornamento. Dopo che l'aggiornamento è stato effettuato, non sarà più possibile produrre il vecchio tipo di trasportatore in quella fabbrica.

Soltanto le fabbriche di trasportatori possono essere aggiornate. I trasportatori non possono essere aggiornati, né possono essere aggiornate le miniere. I nuovi trasportatori dovranno essere prodotti nell'appropriata fabbrica.

CONFLITTI

Nella maggior parte dei casi, tutti i giocatori giocano simultaneamente. Tuttavia, in alcune occasioni un giocatore può desiderare di realizzare un'azione prima o dopo un altro giocatore, così si presenta un conflitto. In questo caso è necessario determinare la sequenza di gioco.

Non esistono altri tipi di conflitto. È impossibile in qualunque circostanze prendere da merci da qualche altrui trasportatore, distruggere altrui trasportatori o distruggere delle già presenti costruzioni (ovviamente fanno eccezioni le mura, vedere sopra), strade o ponti.

Scegliere Una Sequenza Di Gioco

All'inizio di ogni fase, ogni giocatore può dichiarare che desidera che la sequenza di gioco sia determinata. Se nessun giocatore desidera che la sequenza di gioco sia determinata, tutti i giocatori possono giocare simultaneamente, come avviene normalmente. Se i conflitti si presentano dopo che la fase è già iniziata, si usa l'ordine indicato sulla tabella della sequenza, il giocatore nella posizione 1 inizia per primo e via così (il secondo quello nella seconda posizione, etc.).

Nella fase della produzione, vedere, come da regola, che cosa sarà prodotto dalle miniere prima di determinare l'ordine di gioco.

Tutti i giocatori hanno una figura che prega preghiera, allineata davanti il tempio. La figura più vicina al tempio sarebbe quella davanti a tutti. L'ordine delle figure che pregano corrisponde all'ordine in cui i giocatori possono scegliere quando giocare. Il giocatore (rappresentato dalla figura che prega) più è vicino al tempio più è intento a pregare e di conseguenza è distratto e disinteressato alle cose mondane, in poche parole così viene giustificata la sequenza di gioco. Tuttavia il giocatore, può invocare il favore degli dei per alterare questa situazione.

Determinare una sequenza di gioco consta di due diverse azioni. In primo luogo, i giocatori possono decidere se continuare a pregare o se rinunciare alla propria pietas. A partire dal giocatore della figura in preghiera più vicina al tempio, tutti i giocatori hanno la possibilità di spostare la loro figura in preghiera dietro all'ultima figura in fila. Se più di un giocatore sceglie fare questo spostamento nella stessa fase, il giocatore che aveva la figura in preghiera più vicina al tempio originariamente diventa l'ultimo giocatore nella fila. Il secondo eventualmente decida di smettere di pregare diventa penultimo e così via, NdT.

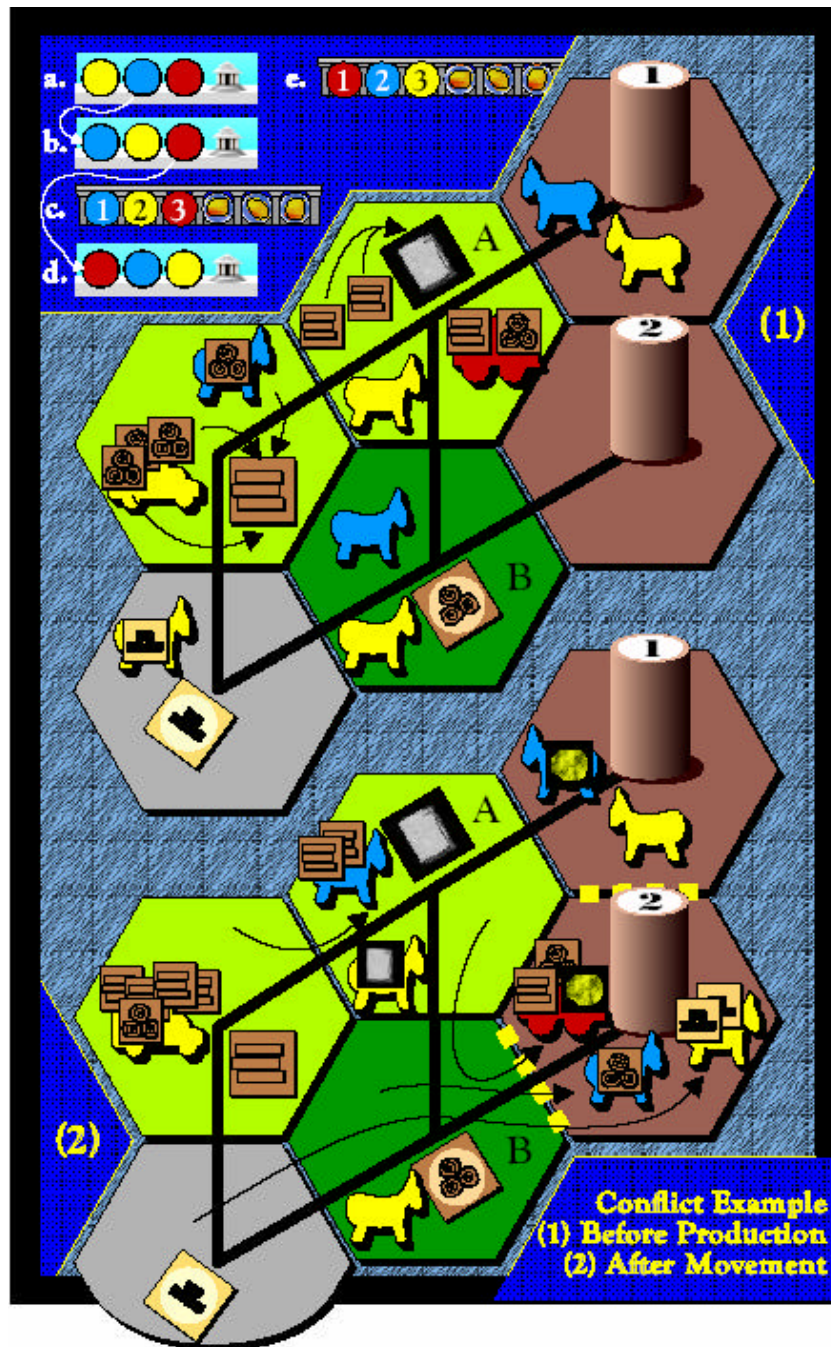
In secondo luogo, ogni giocatore sceglie una posizione di gioco. Il giocatore che ha la figura in preghiera più lontano dal tempio può cominciare. Mette il suo indicatore di sequenza sulla tabella della sequenza nella posizione che preferisce. Si noti che il numero di spazi corrisponde al numero di giocatori, cioè con tre giocatori, solo gli spazi 1, 2 e 3 vengono usati. Dopo che il primo giocatore ha scelto la sua posizione, gli altri giocatori scelgono la loro posizione nella tabella della sequenza (ovviamente gli spazi vuoti), il giocatore che è più vicino al tempio con la sua figura che prega sceglierà per ultimo.

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto le loro posizioni, il gioco continua nell'ordine indicato dalla tabella della sequenza.

Per un esempio di un round di conflitto, si veda il successivo capitolo.

ESEMPIO DI UN ROUND DI CONFLITTO

Si veda la figura.



Fase della Produzione (Figura 1): entrambe le miniere producono oro.

Il blu dichiara che desidera che sia determinato l'ordine di gioco. A partire dal rosso, ogni giocatore ha la possibilità di smettere di pregare. Il rosso decide di essere pio. Il blu, invece, smette di pregare e sposta la sua figura in preghiera verso la parte posteriore della fila (fig. b). È inutile per il giallo smettere di pregare poiché era ultimo nella fila all'inizio del turno. Il blu sceglie di giocare per primo. Il giallo allora sceglie di giocare per secondo, ultimo il rosso (fig. c). Il blu prende l'oro e la pila di tronchi nella falegnameria. Alla segheria, sia il giallo che il blu possono trasformare i tronchi ed ottenere le tavole di legno, per un massimo di sei set di tavole di legno tra

tutti e due. Il blu gioca per primo e trasforma subito la sua pila di tronchi in due set di tavole di legno. Il giallo ha due pile di tronchi e quindi ottiene 4 set di tavole di legno. La fabbrica ha quindi prodotto la sua massima quantità di set per questo turno (6 set appunto); quindi il giallo non può trasformare la sua terza pila di tronchi in altri 2 set di tavole di legno. Alla cava, il giallo prende la pietra; non c'è nessun altro trasportatore alla cava. La cartiera può produrre soltanto una carta ogni turno e così farà per il giallo, che gioca prima del rosso. Soltanto se il giallo non usa questa fabbrica, il rosso potrà utilizzarla.

Fase del Movimento (Figura 2)

Il conflitto si presenta ancora. Questa volta è il rosso che desidera che si determini un nuovo ordine di gioco. A partire dal rosso, ogni giocatore ha la possibilità di smettere di pregare. Il rosso decide di smettere e sposta la sua figura in preghiera verso la parte posteriore della fila. Il giallo desidera continuare a pregare. Il blu avendo iniziato la fase del movimento in coda alla fila (ultimo) non ha opzioni (fig. d). A partire dal rosso, ogni giocatore può ora scegliere quando giocare. Il rosso sceglie muoversi per primo; il blu allora sceglie di giocare per secondo e il giallo per ultimo (fig. e). Il rosso si muove prima a prendere l'oro nelle miniere 2. Il blu ha soltanto due tavole di legno e non sa se portarle in A o a B. Il giallo minaccia di costruire mura per chiudere una delle due miniere la 1 o 2, ma poiché il giallo si muoverà per ultimo, il blu non può predire quale miniera chiuderà e quindi non può impedirlo. Il blu sposta un asino con due tavole di legno verso A. L'asino sulla miniera rimane là ed il terzo asino blu si muove verso la seconda miniera. Il giallo sposta l'asino con due pietre verso la miniera 2. Gli altri asini del gialli non si muovono.

Fase della Costruzione:

L'ordine di gioco non importa, così i giocatori possono costruire contemporaneamente. Il giallo costruisce due mura. Gli altri giocatori non possono costruire nulla per mancanza di merci.

Fase della Meraviglia:

Nessun mattone della meraviglia viene comprato. Un mattone neutro viene comunque posizionato e inizia un nuovo turno.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce non appena la meraviglia viene completata. La dimensione della meraviglia dipende dal numero dei giocatori; i mattoni possono essere costruiti fino a che un mattone non si sovrapponga al disegno del numero dei giocatori. Il gioco finisce anche quando l'ultimo mattone neutro viene costruito nella meraviglia. Questo può accadere dopo 33 turni.

La Determinazione Di Vittoria

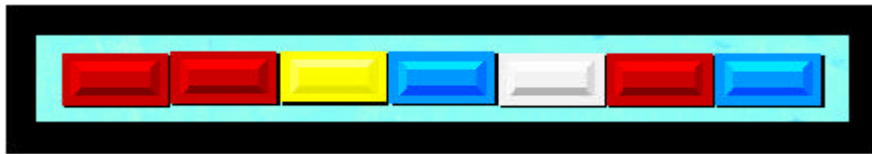
Il giocatore più ricco vince. I punti ricchezza si ricevono per:

- oro: 10 punti
- monete: 40 punti
- riserve: 120 punti

queste merci devono essere in vostro possesso! Questo vuol dire che si devono trovare su un vostro trasportatore. Gli oggetti che si trovano sui tasselli incustoditi non

contano per quanto riguarda i punti di ricchezza (neanche sul vostro tassello di partenza, NdT).

I punti di ricchezza inoltre si ricevono per i mattoni della meraviglia. Ogni riga della meraviglia da 10 punti; questi sono divisi fra tutti i giocatori che hanno mattoni su quella riga (arrotondare per difetto) a seconda di quanti mattoni hanno costruito su quella riga. L'ultima riga della meraviglia da 10 punti anche se è incompleta.



Esempio: Ci sono sei mattoni dei giocatori sulla riga. I 10 punti della riga vengono quindi divisi per 6, ossia 1,6 punti per mattone costruito. Quindi il blu prende 2 (mattoni) $\times 10/6 = 3$ punti (3 1/3, arrotondato per difetto), il rosso prende 3 (mattoni) $\times 10/6 = 5$ punti ed il giallo prende 1(mattone) $\times 10/6 = 1$ punto (1 2/3, arrotondato per difetto). Il mattone (bianco) neutro non influenza il punteggio in alcun modo.

Invece di calcolare in questo modo i punti della meraviglia, potete usare la tabella sul retro.

Pareggi

In caso di pareggio, il giocatore tra quelli in parità che ha la sua figura che prega più vicina al tempio, vince.