

*Traduzione di Sargon e adattamento di Guido Aprea*

*Versione 1.0 – Febbraio 2004*



*<http://www.gamesbusters.com>  
e-mail: [info@gamesbusters.com](mailto:info@gamesbusters.com)*

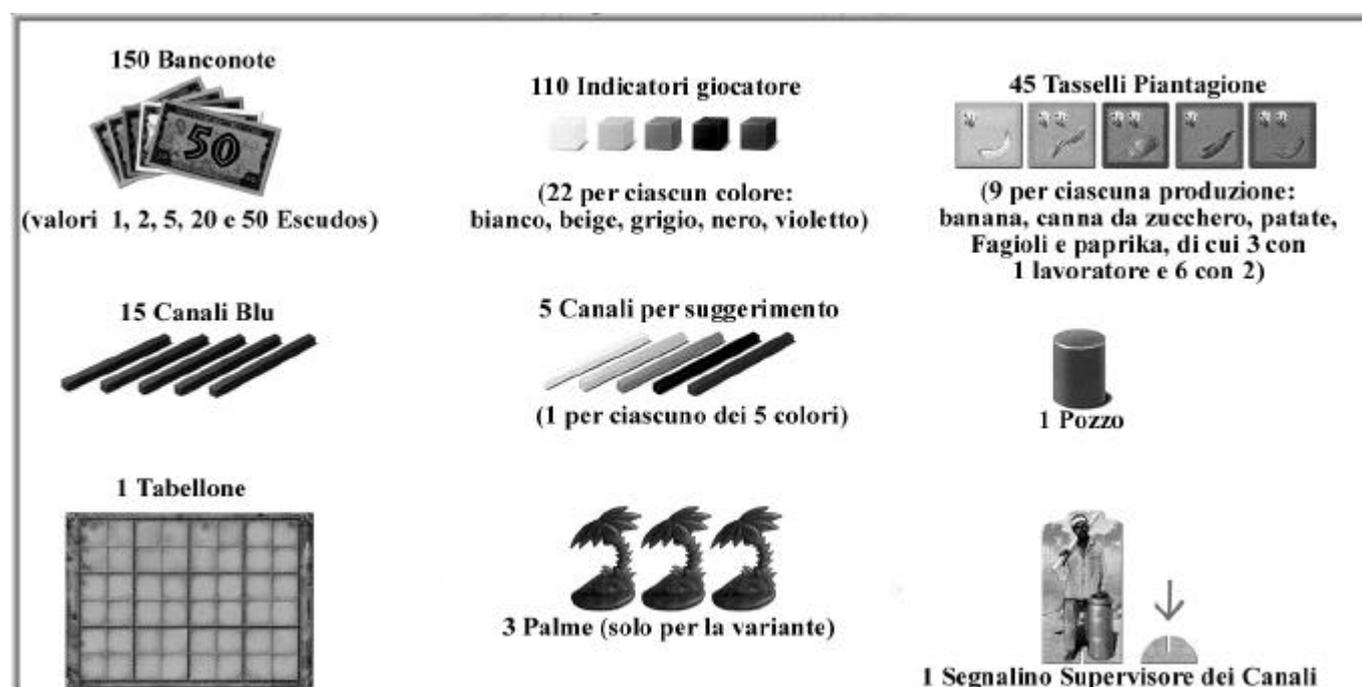
**NOTA.** *La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.  
Tutti i diritti sul gioco "Santiago" sono detenuti dal legittimo proprietario.*

# SANTIAGO

*Il fiume dei soldi determina il corso dei canali*

Alcuni chilometri ad ovest del continente africano c'è l'isola Capoverde Santiago. Il posto è caldo ed ogni goccia d'acqua preziosa. I giocatori acquistano tramite asta alcune piantagioni (patate, fagioli, paprika, banane e canna da zucchero) e cerca di collegarle tra loro per unire ed allargare i propri possedimenti. Le piantagioni devono essere collegate al più presto ai canali di irrigazione altrimenti si seccano completamente e non producono alcun raccolto. A volte sarà necessario corrompere i sovrintendenti ai canali per assicurarsi le varie connessioni e l'irrigazione alle proprie piantagioni. Più presto una piantagione sarà irrigata e connessa alle altre piantagioni dello stesso tipo, maggiori saranno i raccolti e di conseguenza i profitti alla fine del gioco. Il vincitore sarà il giocatore con più denaro, quindi colui che acquisterà con più abilità le varie piantagioni, e sarà in grado di irrigarle e connetterle tra loro.

## Componenti



## Preparazione

Il tabellone viene piazzato sul centro del tavolo. Il pozzo viene piazzato in una qualunque intersezione delle linee doppie marroni (che rappresentano le fosse).

**Nota:** è possibile piazzare il pozzo anche in un angolo o lungo il bordo del tabellone, ma non è raccomandato per le prime partite visto che così facendo l'acqua scarseggerà subito e velocemente.

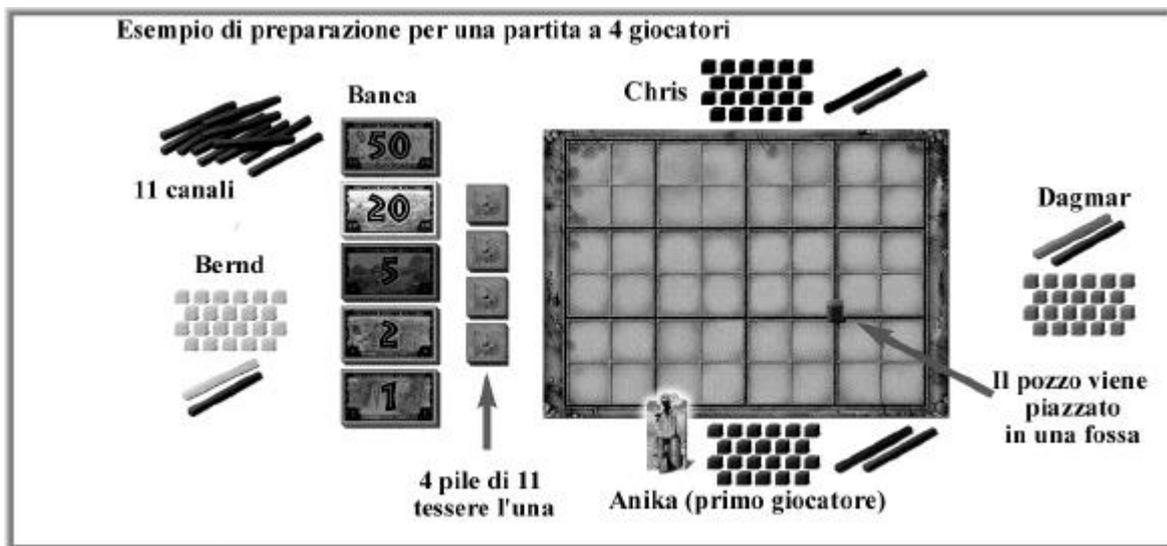
Con 3 o 4 giocatori, 11 Canali blu vengono piazzati vicino al tabellone (con 5 giocatori, solo 9). Ogni giocatore riceve uno dei rimanenti Canali blu che verrà utilizzato come canale extra. I Canali rimanenti vengono riposti nella scatola e non più quindi utilizzati durante la partita.

I 45 tasselli piantagione vengono piazzati coperti e mischiati:

con 3 o 4 giocatori, un tassello random viene girato mostrato e scartato. Riposto quindi nella scatola e non più utilizzato durante la partita. I rimanenti 44 tasselli vengono ripartiti in 4 pile da 11 tasselli. Queste 4 pile con il lato deserto visibile vengono poi posizionate vicino al tabellone.

Con 5 giocatori, i tasselli vengono utilizzati tutti e formeranno 5 pile da 9.

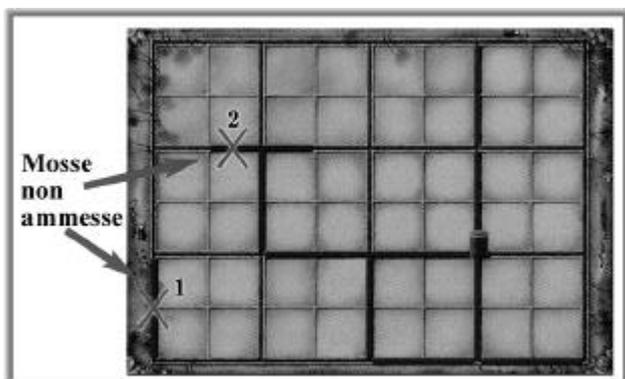
Ogni giocatore seleziona un colore e riceve i corrispondenti 22 marcatori e il canale per suggerimento. I materiali dei giocatori non utilizzati vengono riposti nella scatola (non serviranno più). Ogni giocatore infine riceve 10 Escudos, i soldi dei giocatori dovrebbero rimanere nascosti durante il gioco o almeno a formare una pila unica. I rimanenti Escudos verranno divisi per valore e piazzati nella scatola in modo da formare la banca. I soldi possono essere scambiati con la banca in qualunque momento. Un giocatore viene scelto per iniziare. Questo giocatore riceve il segnalino del Supervisore dei Canali.



### Importanti regole per Canali e Piantagioni.

Prima di spiegare il gioco è molto importante far notare le regole generali sui Canali e le Piantagioni. Nel corso del gioco una continua e ininterrotta rete di canali si verrà a creare. Il primo canale deve forzosamente iniziare dal pozzo. I canali devono essere piazzati lungo i fossi (le doppie righe marroni) e non lungo le altre linee (quelle che separano le piantagioni). Durante il gioco la rete si svilupperà a prescindere dal pozzo (ma non dagli altri canali già posizionati NdT).

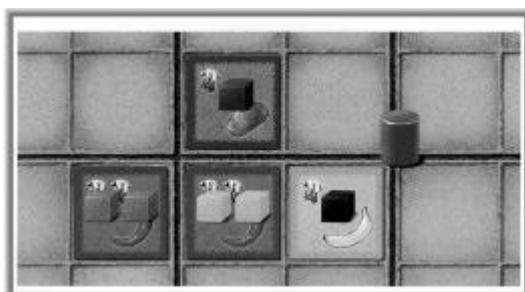
**Nota:** Ogni canale deve essere piazzato tra due punti di intersezione delle doppie linee marroni (fossi).



### Esempio di sviluppo delle rete dei Canali durante il gioco:

Il Canale 1 non può essere piazzato nel bordo a sinistra perché non viene ad essere connesso con nessun'altro Canale già piazzato o col pozzo. Il Canale 2 non può essere piazzato come mostrato perché non viene posizionato tra due punti di intersezione dei fossi.

In ogni round di gioco i giocatori comprano dei tasselli piantagione all'asta. Durante lo stesso round questi tasselli vengono posizionati sul tabellone nei quadrati vuoti. Non è richiesto che una piantagione debba essere posizionata adiacente a un canale o a un'altra piantagione. Ci possono essere sui tasselli piantagione o 1 simbolo o 2 simboli di lavoratori. Quando un giocatore ha piazzato la sua piantagione sul tabellone deve immediatamente posizionare uno o due marcatori giocatore del proprio colore (prendendoli dalla propria riserva, NdT). Se ci sono 2 lavoratori mettere due marcatori se invece ce n'è uno solo metterne uno. Non ci possono mai essere più di due marcatori su una singola piantagione, è invece possibile che ce ne siano meno di quanto mostrato dal tassello.

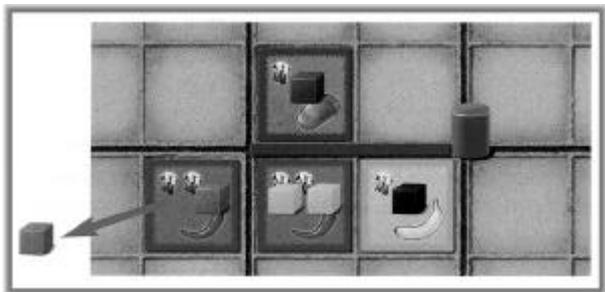


### Esempio di piazzamento dei marcatori Giocatore nelle Piantagioni:

Anika ha piazzato un tassello piantagione di patate. Il tassello mostra 1 solo lavoratore quindi Anika posiziona un solo marcatore del proprio colore (il violetto) sul tassello piazzato. Chris ha piazzato un tassello piantagione di banane che mostra un solo lavoratore, così anche lui piazza un solo marcatore giocatore sul tassello appena piazzato. Dagmar (grigio) e Bernd (beige) hanno preso ciascuno una piantagione di paprika con due lavoratori, così metteranno due marcatori del proprio colore sopra il loro tassello appena piazzato.

**Suggerimento:** piazzate sempre i vostri marcatori nelle piantagioni in modo da coprire i simboli dei lavoratori.

Tutte le piantagioni che si trovano su un qualunque lato del tassello adiacenti a un canale si definiscono irrigate per il resto del gioco. Alla fine di ogni round 1 marcatore giocatore viene tolto da ciascuna piantagione che non sia irrigata. Il marcatore viene riposto nella scatola non nella riserva del giocatore. Se si rimuove l'ultimo marcatore in una piantagione, allora quella piantagione viene girata nel lato deserto. E non potrà più essere coltivata per il resto della partita.



Alla fine di un round Dagmar (grigio) ha una piantagione di paprika non irrigata. Dagmar deve rimuovere uno dei suoi marcatori dalla piantagione in questione e riporlo nella scatola.

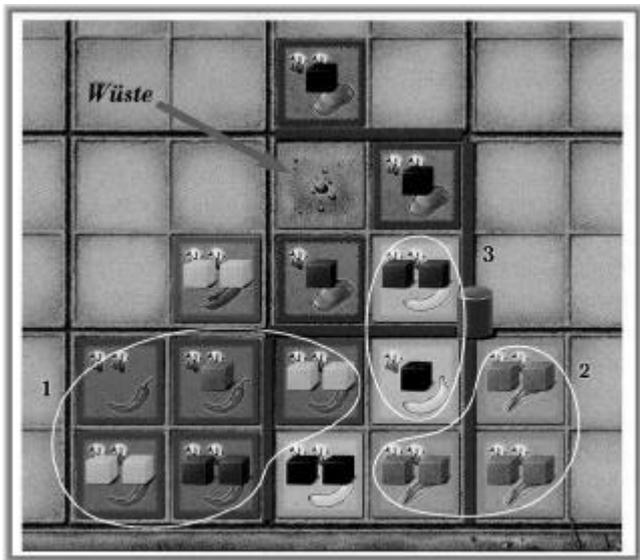
Tutte le piantagioni dello stesso tipo che si ritrovano ortogonalmente adiacenti tra loro (verticalmente e orizzontalmente, ma non diagonalmente) vengono considerate come una unica grande piantagione. Una grande piantagione

può contenere anche marcatori di diversi giocatori. I Canali che passano attraverso una grande piantagione non la dividono.

**Suggerimento:** Ogni giocatore dovrebbe cercare di ingrandire e irrigare le grandi piantagione dove ha molti (preferibilmente più degli altri giocatori) propri marcatori. Allo stesso tempo cercare di prosciugare e desertificare quelle grandi piantagioni dove gli altri giocatori hanno molti marcatori.

Il valore di una particolare grande piantagione è determinato dal numero dei singoli tasselli piantagione che la compongono moltiplicato per il numero di propri marcatori giocatori che si trovano su di essa.

**Importante:** Alla fine del gioco tutte le piantagioni che non sono irrigate (anche se hanno ancora dei marcatori) devono essere girate lato deserto. Il deserto non è considerato una grande piantagione.



La illustrazione sulle regole in tedesco mostrano tre grandi piantagioni. Area 1 (paprika), in basso a sinistra, con 5 tasselli. Area 2 (canna da zucchero), in basso a destra, con 3 tasselli. Area 4 (banane), direttamente adiacente al pozzo, con 2 tasselli. Al momento la grande piantagione di paprika da i seguenti punteggi:

Anika (violetto) 10 punti, (5 tasselli x 2 marcatori)

Bernd (beige) 20 punti (5 tasselli x 4 marcatori)

Dagmar (grigio) 5 punti (5 tasselli x 1 marcatore)

**Attenzione:** I due tasselli paprika sulla sinistra non sono irrigati, se non verrà costruito un canale che li irrighi diventeranno deserto riducendo la grandezza della piantagione e di conseguenza i punti. Un singolo tassello porta solo 1 punto o 2 punti a seconda del numero di marcatori che si trovano sopra.

## Il Gioco

Il gioco si sviluppa in 11 round (solo 9 in 5 giocatori). Ogni round consta di 7 fase che si giocano in sequenza.

- FASE 1: RIVELARE I TASSELLI PIANTAGIONE E PROCEDERE CON L'ASTA
- FASE 2: CAMBIO DEL SUPERVISORE DEI CANALI
- FASE 3: PRENDERE E POSIZIONARE LE PIANTAGIONI (CON I MARCATORI)
- FASE 4: CORROMPERE IL SUPERVISORE DEI CANALI
- FASE 5: IRRIGAZIONE ADDIZIONALE
- FASE 6: DESERTIFICAZIONE (SALTARLA NELL'ULTIMO ROUND)
- FASE 7: RICEVERE LE ENTRATE (SALTARLA NELL'ULTIMO ROUND)

**Spiegazione delle singole fasi:**

### FASE 1: RIVELARE I TASSELLI PIANTAGIONE E PROCEDERE CON L'ASTA

Il Supervisore dei Canali rivela i tasselli coperti di ogni pila (in 34 giocatori sono 4, in 5 sono 5). Ha inizio un unico round di aste, nel quale i giocatori hanno la possibilità di offrire una sola volta. Il giocatore alla sinistra del Supervisore dei Canali inizia l'asta offrendo Escudos oppure passando. L'asta continua in senso orario. Un giocatore non può offrire una somma già offerta, ma non è obbligato a offrire di più delle offerte precedenti. E' possibile però che più giocatori passino. L'offerta è piazzata davanti a se in modo che tutti possano quantificarla chiaramente. Il giro dell'asta finisce dopo che il Supervisore dei Canali ha fatto la sua offerta o ha passato. I giocatori non possono più cambiare la propria offerta una volta fatta.

### FASE 2: CAMBIO DEL SUPERVISORE DEI CANALI

Il giocatore che ha offerto di meno diviene immediatamente il Supervisore dei Canali e prende il corrispettivo segnalino. Se un giocatore ha passato viene considerato automaticamente come il giocatore che ha offerto di meno.

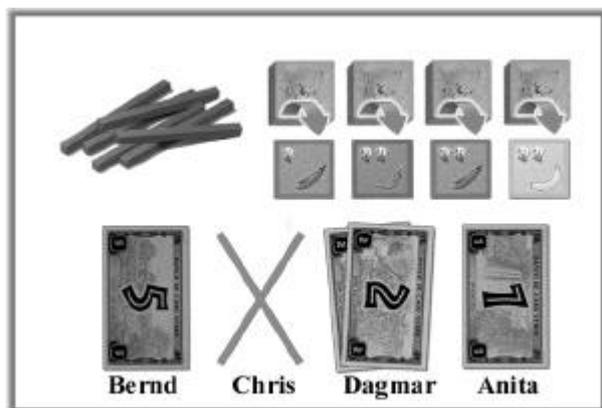
**Nota:** Se più giocatori hanno passato, il giocatore che ha passato per primo diviene Supervisore dei Canali.

### FASE 3: PRENDERE E POSIZIONARE LE PIANTAGIONI (CON I MARCATORI)

Il giocatore che offerto di più nella Fase 1 sceglie ora una qualunque piantagione tra quelle scoperte e la posiziona con un appropriato numero di propri marcatori su un qualunque spazio libero del tabellone (1 marcatore se c'è un solo lavoratore, 2 se ce ne sono due). Poi il giocatore che per secondo ha offerto di più sceglie una piantagione tra quelle scoperte rimaste e la piazza con un appropriato numero di propri marcatori su un qualunque spazio libero del tabellone. Poi segue il terzo, il quarto, il quinto. Chi ha passato sceglie per ultimo, se ci sono più giocatori che hanno passato, allora la sequenza di scelta dall'ultimo giocatore che ha passato fino al primo.

**Importante:** Se un giocatore ha passato deve posizionare un marcatore in meno di quello che è mostrato dai simboli sul tassello scelto (un solo marcatore se ci sono 2 lavoratori, zero marcatori se ce n'è uno solo).

**In una partita con 3 giocatori** ci sarà un tassello non scelto alla fine di questa fase. In questo caso alla fine della fase il giocatore che aveva fatto l'offerta maggiore lo posiziona sul tabellone ma senza marcatori. Il tassello piantagione così piazzato deve essere posizionato adiacente a una piantagione già presente sul tabellone (ma che non sia deserto). Il tassello rimane neutrale e se irrigato può far parte di una grande piantagione. Se non è possibile piazzarlo adiacente a una piantagione già presente sul tabellone (magari a causa dei deserti) allora verrà piazzato adiacente a un deserto. Dopo che tutti i tasselli piantagione sono stati piazzati i giocatori devono pagare alla banca la propria offerta.



#### Esempio di Fase 1 fino alla Fase 3:

Bernd è il giocatore alla sinistra del Supervisore dei Canali (Anika) quindi inizierà l'asta. Offre 5 Escudos. Chris passa.

Dagmar offre 4 Escudos.

Anika offre 1 Escudo.

Poiché Chris ha passato (=offerta più bassa) prende il segnalino Supervisore dei Canali.

Bernd ha offerto di più così è il primo giocatore a scegliere una piantagione e a piazzarla sul tabellone, seguito da Dagmar poi Anika e infine Chris.

Bernd prende la piantagione di fagioli con due lavoratori e ci piazza sopra due suoi marcatori (beige).

Dagmar prende la piantagione di banane con due lavoratori

così piazza anche due suoi marcatori (grigio).

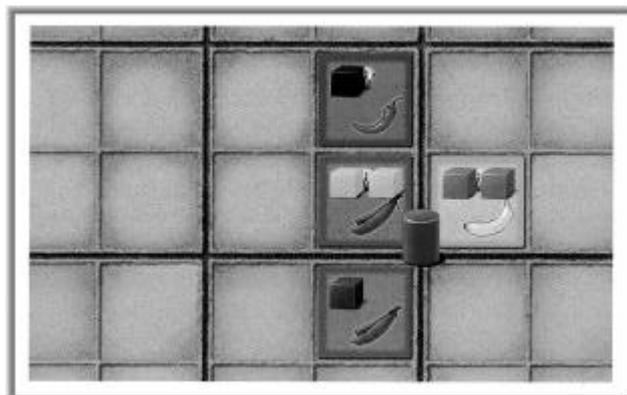
Anika prende la piantagione di fagioli con un lavoratore e la piazza con un solo marcatore (violetto) sopra.

Chris prende la piantagione di paprika con due lavoratori ma piazza un solo proprio marcatore (nero) sopra il tassello poiché ha passato durante l'asta.

A questo punto i soldi offerti vengono riposti nella banca.

### FASE 4: CORROMPERE IL SUPERVISORE DEI CANALI

A questo punto gli altri giocatori (escludendo il Supervisore dei Canali, NdT), hanno la possibilità di suggerire la

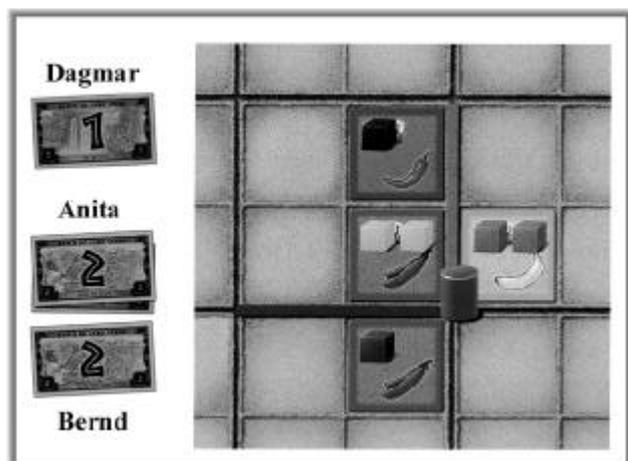


ubicazione di un nuovo tratto del canale al Supervisore dei Canali. Inizia il giocatore alla sinistra del Supervisore dei Canali e via in senso orario. Ogni giocatore ha solo una opportunità tra: 1) suggerire una ubicazione, 2) supportare un suggerimento precedente, 3) passare.

(1) **suggerire una ubicazione:** Il giocatore piazza il proprio Canale per suggerimento nel tabellone, in accordo con le regole generali di piazzamento dei canali, nel luogo dove vorrebbe che fosse costruito un nuovo tratto del canale. In più fa una offerta (almeno 1 Escudos) per cercare di invogliare il Supervisore dei Canali a costruire secondo suggerimento. Il denaro viene piazzato davanti a se in modo che tutti possano quantificarla chiaramente. L'ammontare offerto può essere uguale, inferiore o superiore a un altro già offerto da un altro precedente giocatore.

(2) **supportare un suggerimento precedente:** Se un giocatore vuole, può supportare un suggerimento fatto da un giocatore precedente aggiungendo all'ammontare offerto dell'altro denaro (minimo 1 Escudos).

(3) **Passare:** Un giocatore può passare non influenzando il piazzamento del nuovo canale.

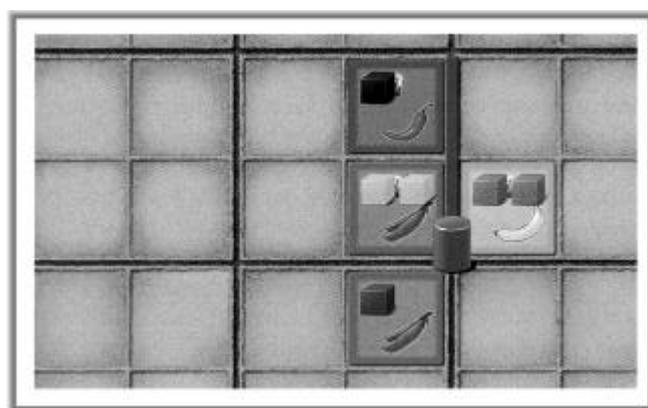


Dagmar (che è alla sinistra di Chris, il corrente Supervisore dei Canali) piazza il suo canale per suggerimento grigio. Nello steso momento piazza anche 1 Escudos davanti a se. Anika piazza il suo canale per suggerimento violetto e piazza davanti ben 3 Escudos per corrompere Chris. Bernd (beige) è d'accordo con il suggerimento di Anika e quindi la supporta aumentando la cifra offerta a Chris di ben altri 2 Escudis. In totale l'offerta di Anika e Bernd è di 5 Escudos.

dopo che tutti i giocatori (eccetto il Supervisore dei Canali) hanno suggerito, supportato o passato, il Supervisore dei Canali deve scegliere cosa fare se accettare i suggerimenti o proseguire col suo piano. Se accetta un suggerimento rimpiazza il canale per suggerimento appropriato con un canale blue prende la somma offertagli. Se invece non accetta suggerimenti, può piazzare il canale dove vuole (in accordo con le regole di piazzamento dei canali). Ma in questo ultimo caso deve pagare alla banca una somma pari alla offerta più alta rifiutata + 1 Escudos.

**Caso Speciale:** Se tutti i giocatori hanno passato il Supervisore dei Canali può costruire il canale al costo di 1 Escudos. Nell'eccezionale caso in cui il Supervisore dei Canali non vuole/può costruire un canale non verrà costruito nessun canale in questo round e nessun riceverà i 3 Escudos nella Fase 7.

Tutti i canali per suggerimento vengono quindi rimossi dal tabellone e ritornano ai legittimi proprietari. Ogni giocatore la cui offerta non è stata accettata riprende il denaro offerto.



Chris accetta il suggerimento di Dagmar. Prende un canale blu dalla riserva generale e lo sostituisce al canale per suggerimento di Dagmar. Inoltre prende l'offerta di Dagmar (1 Escudos). Anika e Bernd riprendono i loro Escudos offerti (rispettivamente 3 e 2).

**Nota:** Se Chris avesse costruito il canale in un altro luogo avrebbe dovuto pagare 6 Escudos, ossia la più alta offerta fatta (5 Escudos) +1 Escudos.

#### FASE 5: IRRIGAZIONE ADDIZIONALE

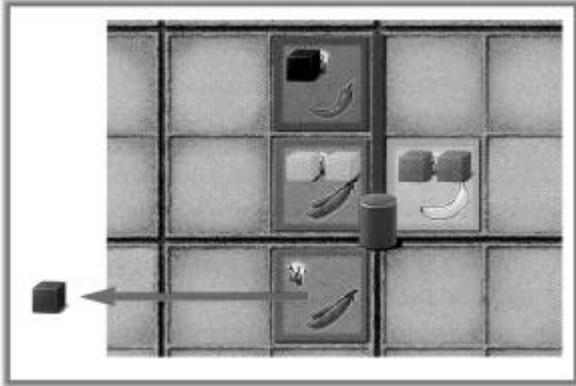
Seguendo l'ordine di gioco (cominciando dal giocatore alla sinistra del Supervisore dei Canali) ogni giocatore ha la opportunità di decidere se piazzare o meno un canale extra nel tabellone di gioco. Se lo vuole fare può immediatamente piazzarlo (in accordo con le regole sul piazzamento dei canali).

**Nota:** A ogni round può essere piazzato un solo extra canale. Così cominciando dal giocatore alla sinistra del Supervisore dei Canali, non appena un giocatore decide di posizionare il proprio canale extra, la fase finisce. Se nessun giocatore piazza il proprio canale extra la fase finisce dopo la scelta del Supervisore dei Canali.

**Suggerimento:** Ogni giocatore ha un solo extra canale, lo giochi bene....

#### FASE 6: DESERTIFICAZIONE

Ora le piantagioni vengono esaminate per determinare quali sono irrigate e quali no. Una piantagione è irrigata se ha adiacente un canale o il pozzo. Se una piantagione non è irrigata gli viene tolto un marcatore che viene riposto nella scatola. Una piantagione senza più marcatori diviene neutrale. Se una piantagione neutrale non è irrigata entro la successiva Fase 6, diviene deserto. Il deserto non conta ai fini del punteggio e non potrà più essere coltivato per il resto della partita.



**Il tassello della piantagione di fagioli di Anika non è irrigato. Il suo marcatore viene rimosso dal tassello e riposto nella scatola.**

**Nota:** Al momento le due piantagioni di fagioli formano una grande piantagione. Se nel prossimo turno la piantagione di fagioli più in basso non verrà irrigata diverrà deserto.

#### FASE 7: RICEVERE LE ENTRATE

Ogni giocatore riceve 3 Escudos dalla banca.

**Nota:** Per quanto Santiago non sia un gioco con negoziazioni, accordi tra i giocatori sono tollerati. Eccetto per quanto riguarda il passare durante la prima Fase la quarta Fase.

#### **Fine del Gioco**

Il gioco finisce quando tutti i tasselli piantagione sono finiti, quindi dopo 11 round (3-4 giocatori) o dopo 9 round (5 giocatori). Prima si desertifica qualunque piantagione non irrigata (indifferentemente da quanti marcatori ha sopra), poi si passa al conteggio dei punti.

#### 1. DESERTIFICAZIONE FINALE DELLE PIANTAGIONI:

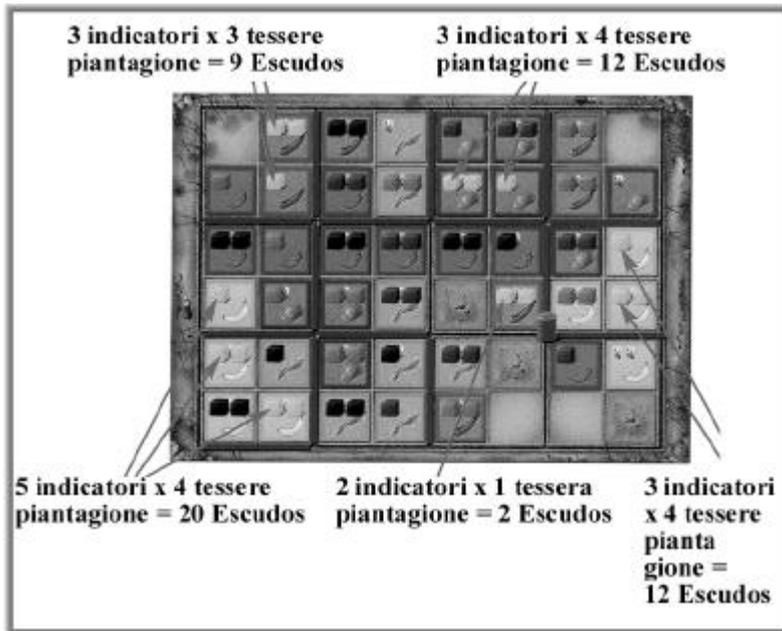
Tutti tasselli piantagione che non sono irrigati a prescindere dal numero di marcatori sopra, diventano deserto immediatamente.

#### 2. PUNTEGGIO:

- Ogni giocatore prende in mano i soldi che ha.
- Ogni giocatore ora riceve denaro supplementare per le proprie piantagioni. Il numero dei tasselli che compongono la piantagione moltiplicato per il numero dei propri marcatori sopra quella piantagione, da l'ammontare che frutta quella piantagione a quel giocatore. Ogni piantagione viene conteggiata separatamente per ogni giocatore che vi ha marcatori sopra
- Un singola piantagione da ugualmente soldi: 1 o 2 a seconda di quanti marcatori ci sono sopra.

**Il giocatore con più Escudos alla fine del conteggio è il vincitore.**

## Esempio di Punteggio:

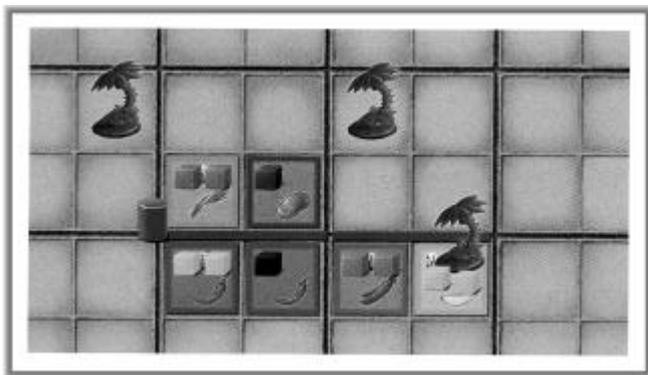


Alla fine del gioco Bernd (beige) ha 15 Escudos in mano.

Quindi punteggio finale di Bernd è:  
 $9+12+20+2+12+15 = 70$

## Variante delle 3 Palme

All'inizio del gioco vengono piazzate le tre palme in 3 quadrati random del tabellone. Le palme non possono essere piazzate adiacenti al pozzo, in nessun modo (orizzontalmente, verticalmente, diagonalmente). Quando durante la partita una piantagione viene piazzata in un quadrato con una palma, la palma viene posizionata sopra il tassello piantagione. Le palme contano come un addizionale marcatore sul tassello. Se un giocatore ha sul tassello piantagione un marcatore e una palma, allora si conta come se avesse due marcatori. Se il giocatore ne ha due allora la palma conta come terzo marcatore sul tassello. Se una piantagione con una palma non è irrigata, come da regola nella fase 6 gli viene rimosso un marcatore, se non ci sono più marcatori nel tassello la piantagione diviene neutrale (come da regola). Se nel successivo turno quel tassello non viene irrigato nella Fase 6 diviene deserto (come da regola) e la Palma torna nella scatola.



Bernd piazza un tassello piantagione banana nel quadrato con una palma. La palma viene posta sopra il tassello e Bernd piazza i suoi due marcatori visto che il tassello mostra due lavoratori (si conta che nella Fase 1 non sia passato). Alla fine del gioco quel tassello piantagione di banane (si conta sarà irrigato) avrà ben tre marcatori. Naturalmente la presenza di una palma non impedisce al tassello di far parte di una grande piantagione.