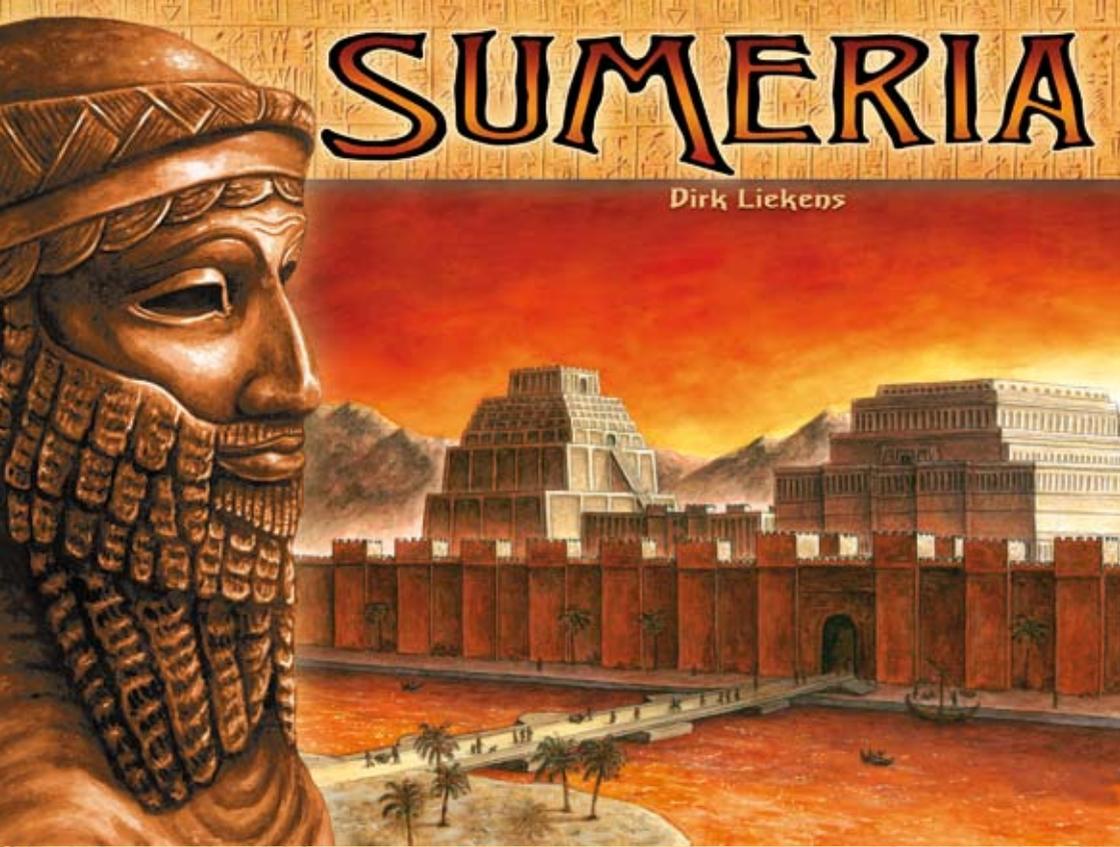


# SUMERIA

Dirk Liekens



## ITALIANO REGOLE

3-4 giocatori  
45-60 minuti  
Età 10+

In questo gioco strategico, i giocatori lottano per acquisire il controllo delle più importanti città-stato dell'antica Sumeria. Ogni turno, i giocatori useranno i propri commercianti per modificare l'importanza di una delle città-stato. Di volta in volta alcune città-stato acquisiranno potere, mentre altre lo perderanno. L'obiettivo è guadagnare il controllo della preminente città-stato durante la fase di conteggio dei punti alla fine di ogni dinastia. I giocatori dovranno pianificare le mosse attentamente, perchè le città-stato possono perdere favori velocemente.



# COMPONENTI

Il tabellone rappresenta otto città-stato, ognuna con una città, tre centri e tre villaggi, tutti connessi da rotte commerciali.



Indicatore del giocatore iniziale (pedone naturale grande)

Indicatore del turno (pedone bianco grande)



36 tessere influenza



9 economica



9 militare



9 politica



9 religiosa

56 pedine commercianti (14 in ognuno dei quattro colori dei giocatori)



x 14



x 14



x 14



x 14

8 tessere città-stato



Un sacchetto

## PREPARAZIONE

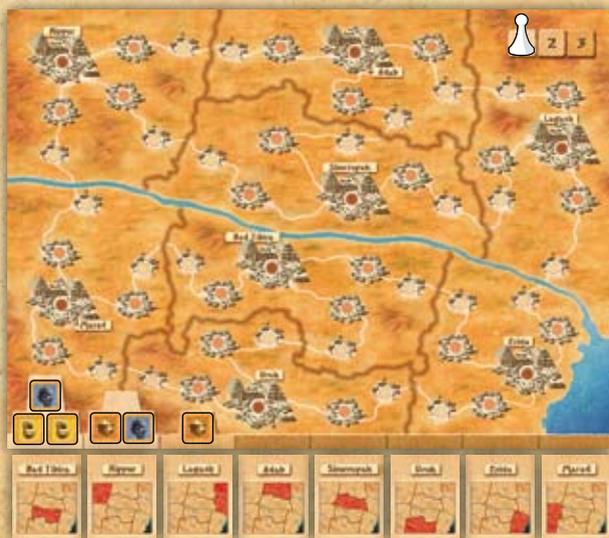
Ogni giocatore riceve le pedine dei commercianti di un colore  
14 ognuno per partite con tre giocatori  
10 ognuno per partite con quattro giocatori

Le restanti pedine saranno rimesse nella scatola e non saranno usate durante il gioco.

Posizionare le otto tessere città-stato in ordine casuale lungo il bordo inferiore del tabellone. La posizione determinerà la loro relativa importanza durante lo svolgimento del gioco. I primi tre spazi a partire da sinistra sono le città-stato che sono attualmente in ascesa (quelle che determineranno il punteggio alla fine di ogni fase). Le tre città-stato in ascesa di solito cambiano con il susseguire dei turni di ogni giocatore.

Mettete tutte le tessere influenza nel sacchetto e pescatene sei in modo casuale, quindi piazzatele lungo il bordo inferiore del tabellone, negli appositi spazi sovrastanti le tre tessere città-stato in ascesa come mostrato nella figura sottostante.

L'indicatore di turno è piazzato nel primo spazio del segnaturno sul tabellone (marcato con 1).



Scegliete il giocatore iniziale casualmente e consegnategli l'indicatore di giocatore iniziale.

Iniziando dal giocatore iniziale, i giocatori piazzano sul tabellone una delle loro pedine commercianti in una città, centro o villaggio. Su ogni insediamento ci potrà essere solo una pedina commerciante.

Le città sono più importanti dei centri, che sono a loro volta più importanti dei villaggi (come spiegato in seguito). È consigliabile avere commercianti ben distribuiti sul tabellone, ed in particolare nelle città-stato che sono in ascesa.

Questa procedura sarà ripetuta fino a che ogni giocatore avrà piazzato:

Otto commercianti per partite con tre giocatori

Cinque commercianti per partite con quattro giocatori

Ogni giocatore metterà i commercianti restanti di fronte a sé.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco è composto da sei fasi. Durante ogni fase i giocatori (iniziando dal giocatore iniziale) avranno a disposizione tre turni.

Ogni turno il giocatore deve effettuare una delle seguenti tre azioni:

Aggiungere uno dei suoi commercianti sul tabellone, o

Muovere uno dei suoi commercianti già presente sul tabellone, o

Rimuovere uno dei suoi commercianti dal tabellone.

### AGGIUNGERE UNO DEI VOSTRI COMMERCianti SUL TABELLONE

Prendere una pedina commerciante fra quelle restanti nella vostra scorta e piazzarla sul tabellone in un insediamento vuoto. La città-stato corrispondente avrà così guadagnato più influenza. Scambiare di posto la tessera della città-stato nella quale avete piazzato il vostro commerciante con quella alla sua sinistra, se possibile, facendogli così guadagnare importanza.

Se tutte le vostre pedine commerciante sono sul tabellone, non potete scegliere questa azione.

### MUOVERE UNO DEI VOSTRI COMMERCianti GIÀ PRESENTI SUL TABELLONE

Muovete uno dei vostri commercianti già presenti sul tabellone seguendo le rotte commerciali verso il successivo insediamento vuoto.

Potete attraversare qualsiasi numero di commercianti appartenente a voi o a qualsiasi altro giocatore, ma vi dovete fermare sul successivo insediamento

vuoto che incontrerete.

Se arrivate su una città occupata potrete spostarvi lungo una qualsiasi rotta commerciale collegata alla città stessa.



Il commerciante nel cerchio può spostarsi nelle tre posizioni indicate dalle frecce.

Se il vostro commerciante finisce il suo movimento in una città-stato differente da quella da cui è partito, la nuova città-stato guadagna influenza. Scambiate la tessera della nuova città-stato con quella alla sua sinistra, se possibile, facendogli così guadagnare importanza.

#### RIMUOVERE UNO DEI VOSTRI COMMERCianti DAL TABELLONE

Prendete uno dei vostri commercianti presenti sul tabellone e riposizionatelo nella vostra riserva. La città-stato ha così perso influenza. Scambiate la tessera della città-stato dalla quale avete rimosso il commerciante con quella alla sua destra, se possibile, facendogli così perdere importanza.

Quando tutti i giocatori avranno completato il turno, l'indicatore di turno deve essere spostato nel successivo spazio del segnaturno.

## FINE DI UNA FASE

Una fase finisce quando tutti i giocatori avranno effettuato tre turni. Alla fine di ogni fase, determinate chi controlla ognuna delle tre città-stato in ascesa.

I giocatori con l'influenza maggiore sulle città-stato in ascesa, cioè le prime tre tessere a partire da sinistra, guadagnano potere in forma di tessere influenza.

Per ognuna di queste città-stato, il giocatore con il maggior numero di commercianti nella città-stato, ne acquisisce il controllo, il giocatore con il secondo maggior numero di commercianti si posiziona secondo. I pareggi verranno risolti usando gli insediamenti della stessa città-stato.

In caso di pareggio, il giocatore che ha un commerciante nella città vince. In caso di ulteriore pareggio, il giocatore che ha più commercianti nei centri vince. In caso di ulteriore pareggio, il giocatore che ha iniziato per primo la fase vince.

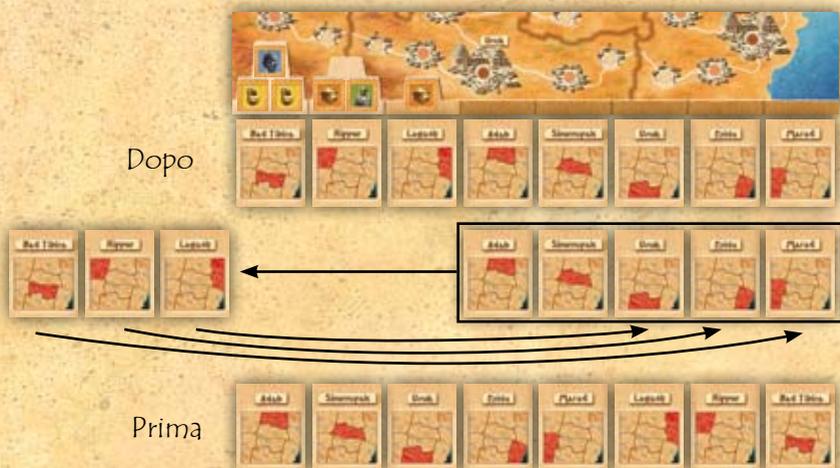
- Il giocatore che acquisisce il controllo della prima città-stato in ascesa guadagna il diritto di scelta di due delle tre tessere influenza posizionate sopra la tessera della città-stato. Il giocatore che si è piazzato secondo riceve la restante tessera influenza.
- Il giocatore che acquisisce il controllo della seconda città-stato in ascesa guadagna il diritto di scelta di una delle due tessere influenza posizionate sopra la tessera della città-stato. Il giocatore che si è piazzato secondo riceve la restante tessera influenza.
- Il giocatore che acquisisce il controllo della terza città-stato in ascesa riceve l'unica tessera influenza posizionata sopra la tessera della città-stato. Il giocatore che si è piazzato secondo non riceve niente.

Se non ci sono commercianti nelle città-stato in ascesa, tutte le tessere influenza verranno scartate. Similmente, se solo un giocatore ha commercianti in una delle prime due città-stato in ascesa, guadagna il diritto di scelta normalmente, e la restante tessera influenza verrà scartata.

Preparazione del tabellone per un'altra fase:

- Riposizionate l'indicatore di turno sullo spazio '1' del segnaturno.
- Rifornite i sei spazi sovrastanti le tre tessere città-stato in ascesa con ulteriori sei tessere influenza pescate casualmente dal sacchetto.
- Determinare il giocatore iniziale della fase successiva. Il giocatore che ha il minor numero di commercianti nella prima città-stato in ascesa sarà l'ultimo nella prossima fase – consegnate l'indicatore di giocatore iniziale al giocatore alla sinistra del suddetto giocatore. Se c'è un pareggio fra i giocatori con il minor numero di commercianti nella prima città-stato in ascesa, ripetete il conteggio su ogni città-stato seguente finché non ci sarà un solo giocatore ad avere il numero minore di commercianti nella città-stato.
- Spostate le tre tessere città-stato in ascesa (quella che hanno generato punti) da un lato. Muovete ognuna delle rimanenti tessere città-stato di tre spazi verso sinistra (così che la città-stato che era in quarta posizione adesso si trova in prima posizione). Adesso muovete le precedenti tre tessere città-

stato che erano state messe da un lato in coda e in ordine inverso (es: 1→8, 2→7, 3→6).



I giocatori devono mettere le tessere influenza guadagnate sul tavolo, dove possono essere viste da tutti i giocatori.

## FINE DEL GIOCO

Giocate sei fasi (fino a che le tessere influenza siano finite)

Ogni giocatore guadagna punti in base alle proprie tessere. I punti vengono guadagnati per ognuno dei quattro tipi di tessere influenza sulla base della seguente tabella:

Tessere dello stesso tipo	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Punti	1	3	6	10	15	21	28	36	45

Somma i punteggi ottenuti per ognuno dei quattro tipi di tessera; il giocatore che ottiene il punteggio più alto è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore che ha il maggior numero di tessere influenza di un singolo tipo è il vincitore. Se il risultato è ancora un pareggio, i giocatori in pareggio condividono la vittoria.

## ESEMPIO DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Dirk, Jack and Paul hanno fatto una partita con tre giocatori. Il punteggio è il seguente:

Giocatore	Economica	Militare	Politica	Religiosa	Total
Dirk	4x  = 10	2x  = 3	4x  = 10	5x  = 15	38
Jack	3x  = 6	2x  = 3	5x  = 15	1x  = 1	25
Paul	2x  = 3	5x  = 15	0x  = 0	3x  = 6	24

Dirk vince.

## RINGRAZIAMENTI

Dirk porge un ringraziamento a: Nicky, David, Bart, Sam, Gunther, gameclub '3 Promille' e specialmente alla sua famiglia che in maniera volenterosa fanno da playtest dei suoi giochi.

Reiver Games porge un ringraziamento alle seguenti persone per i playtest e le revisioni: Paul Allwood, Chris Barnard, Spencer Booth, Andy Evans, Chris Funk, Paul Graham, Steve Kearon, Michael Kröhnert, Richard Lea, W. Eric Martin, Vin Petrol, Louise Pope, Mal Ross, Duncan Sangster, Harald Schindler, Chris Sorrell, Lisa Willcox and Paul Willcox.

Illustrazioni di Harald Lieske ([www.haraldlieske.de](http://www.haraldlieske.de)).

Traduzione in Italiano di Francesco Neri.

Per maggiori informazioni sul gioco Sumeria e gli altri nostri giochi, prego visitare il sito della Reiver Games: [www.reivergames.co.uk](http://www.reivergames.co.uk)

Sumeria, le regole e tutte le illustrazioni sono di copyright © Reiver Games 2009. Tutti i diritti riservati.

## ATTENZIONE

Alcune parti non sono adatte a bambini al di sotto di tre anni dato che potrebbero essere inalate o ingerite..