

Glen More

di Mathias Cramer
© 2010 Alea Games

Un gioco in cui parla di Scozzesi, pecore e Scotch (Whisky)

Ideazione

I giocatori rappresentano i capi dei clan scozzesi, nel tardo 17 ° secolo, cercano di guadagnare influenza e potere nelle Highlands scozzesi. Ogni capo clan allarga il suo territorio giocando apposite tessere paesaggio che ogni volta che vengono attivate, portano alcuni benefici ... quali le risorse che sono necessarie per giocare altre tessere, o che possono essere trasformati in punti vittoria. Nuovi membri del clan sono necessari per l'espansione! Ci sono tredici tessere speciali con interessanti capacità speciali.

Con un nuovo sistema di gioco - il giocatore che è ultimo nel circuito può avanzare per quanto vuole - i giocatori possono determinare in larga misura quanto è grande la loro area è e in che modo si sviluppa. Questo rende il gioco vario e interessante. Dopo tre valutazioni di punteggio, il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Prima della prima partita, rimuovere tutti i componenti dalle fustelle.

La plancia viene disposta al centro del tavolo.

Le tessere vengono rimescolate in base ai loro dorsi contrassegnati dai numeri (0, 1, 2 e 3) e poste a faccia in giù in quattro pile accanto al tabellone. Ci sono cinque villaggi, uno per giocatore: queste saranno le tessere di partenza.

Le 13 schede corrispondenti a "tessere speciali" vengono poste vicino al tabellone.

I 25 membri del clan (meeple neri), le 16 botti di Whisky (ottagoni), i 44 cubi di risorse di diversi colori, le 33 monete e tutte le chips VP sono posti vicino alla plancia.

Ogni giocatore riceverà:

- 1 "villaggio" Start che pone davanti a lui, che è l'inizio della sua area di gioco (i villaggi in eccesso vengono riposti nella scatola)
- Un membro del clan (meeple nero) dalla riserva, che metterà nel suo "villaggio" di partenza;
- Un Chieftain (meeple colorato) di un colore a scelta
- 6 monete .

Il giocatore più giovane è il primo giocatore: egli mette il suo Chieftain su uno qualsiasi dei 14 campi nel circuito rappresentato ai bordi della plancia. Il giocatore successivo mette il suo Chieftain sul campo successivo in senso orario, e così via fino a quando tutti hanno posto i loro Chieftains sul circuito.

I campi restanti sono riempiti con tessere dal dorso contrassegnato dal numero 0. Con meno di 5 giocatori si inizieranno ad utilizzare le tessere con il dorso 1 per completare il circuito.

Attenzione: - lo spazio dietro all'ultimo Chieftain - è sempre vuoto, in modo che il circuito non sia mai completo.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge su tre turni. Alla fine di ogni turno ci sarà una sessione di punteggio. Il primo ciclo si conclude quando tutte le tessere con il dorso contrassegnato dal numero 1 sono immesse sul circuito, la seconda con la posa delle ultime tessere con il dorso "2", e la terza con la posa delle ultime tessere contraddistinte dal numero "3". Alla fine del terzo turno, chi ha più punti vittoria è il vincitore.

Glen More non è come molti giochi in cui è fissato l'ordine di turno. Il giocatore il cui Chieftain è ultimo sul circuito è quello che può agire. Egli può muovere il suo Chieftain di una distanza piccola o grande lungo il circuito, e deve quindi attendere fino a che non sia nuovamente l'ultimo, per poter muovere di nuovo. Così, un giocatore può fare molti turni in successione, o aspettare a lungo prima di muovere ancora.

Svolgimento di un turno

il turno di un giocatore si svolge in questo modo:

- 1) Avanzare il proprio Chieftain fino ad una casella a piacimento con una tessera su di essa e prendere quella tessera. Se un giocatore è ancora ultimo dopo aver preso la tessera, può fare un altro turno (dopo aver completato i passi 2-4).
- 2) Disporre la casella nella propria area di gioco. Vedere le pagine seguenti per le regole.
- 3) La tessera giocata e tutte quelle vicine sono attivate - anche le tessere in diagonale adiacenti!
- 4) Infine, il giocatore riempie il circuito attingendo le tessere dalla pila di tessere in uso. Una volta che la pila è esaurita si passa quella successiva.

(Per riempire il circuito, in primo luogo eliminare le tessere che si trovano dietro il Chieftain che è più indietro nel circuito, visto che nessuno sarà in grado di rivendicarle. Poi, riempire tutti i campi ad eccezione del campo a destra dell'ultimo Chieftain - ricordate sempre che il campo è lasciato vuoto.)

In questo esempio, è il turno del giocatore Rosso. Egli può avanzare il suo Chieftain di uno o due spazi e prendere la tessera, poi fare un altro giro poiché rimane sempre l'ultimo! In alternativa, può decidere di prendere una tessera al di là del Chieftain Giallo, nel qual caso dopo aver preso e attivato la tessera prescelta, è ora il giocatore Giallo a giocare.

Descrizione delle tessere

- * Ogni tessera ha una colore del bordo, Che distingue i vari tipi di tessere.
- * Molte tessere richiedono un costo da pagare (vedi in alto a sinistra della tessera). Se non è possibile pagare il costo si deve scartare la tessera.
- * Sul lato in basso a destra di alcune tessere vi sono delle risorse che si ricevono durante il posizionamento della piastrella.
- * Nel mezzo della tessera, si vede ciò che è prodotto ogni volta che la tessera è attivata.
- * Le tessere che hanno una speciale rosetta viola hanno abbinata una carta.

Il mercato - risorse commerciali

Al centro della plancia di gioco si trova il "mercato". Esso mostra, per ognuno dei cinque tipi di risorsa, una fila di campi numerati (1, 2, 3). I giocatori possono vendere o acquistare risorse dal mercato.

In questo esempio, un giocatore può acquistare una pecora (cubo bianco) per 3 monete o vendere una per 2 monete.

ACQUISTI

Se volete comprare una risorsa, mettete le monete sul campo più a sinistra possibile per questa risorsa - uno, due o tre monete come indicato. Se non ci sono campi vuoti, non si può comprare quella risorsa. Un giocatore può acquistare quante risorse che vuole, fintanto che servano a pagare i costi per il piazzamento o l'attivazione di una tessera.

CHIARIMENTO: non è possibile acquistare le risorse a meno che non vengano utilizzate subito.

VENDITA

Se volete vendere una delle vostre risorse, rimettetela nella riserva e prendete la pila di monete che si trova più a destra. A differenza dell'acquisto non c'è limite alla vendita di risorse, ad eccezione, naturalmente, che ci deve essere una pila di monete da prendere!

NOTA: Whisky e membri del clan non possono essere acquistati o venduti!

La posa delle tessere

* Ogni tessera deve essere posizionata in modo che sia adiacente ad un bordo almeno di un'altra tessera (cioè piazzamento ortogonale!).

* La tessera inserita deve essere adiacente ad almeno una tessera con un membro del clan (quindi anche in diagonale).

* Attraverso il vostro villaggio di partenza, una strada corre lungo la direttrice est-ovest e un fiume scorre in direzione nord-sud. Tessere che mostrano il fiume o la strada devono continuare queste caratteristiche. Tessere che non mostrano nulla non devono essere sistemate in modo da "bloccare" la strada o il fiume.

* Non ci sono altre restrizioni.

Attivazione Tessere

Una volta che una tessera è pagata e disposta sulla propria area di gioco, si può ricevere il bonus risorse da quella tessera (se applicabile).

Poi si può attivare questa tessera e tutte le tessere adiacenti, in qualsiasi ordine si desidera. Tutte le tessere distribuiscono il loro vantaggio una sola volta per attivazione. Per esempio la distilleria, se attivata, trasformerà una risorsa grano in Whisky.

Tessere gialle e verdi: Produzione

Se una tessera produzione (Cava, Foresta, Prato, Campo) è attivata, il giocatore prende un cubo della risorsa appropriata dalla riserva, e la colloca sulla stessa tessera.

Una tessera può contenere solo un massimo di 3 cubi - Se la tessera è attiva ma piena di cubi, non si riceve altra risorsa.

La Distilleria richiede un grano (cubo giallo) da scartare, da qualunque tessera (o acquistato dal mercato). In cambio si prende un ottagono Whisky, che viene posto accanto alla vostra area di gioco (non in distilleria). Inoltre quando la tessera distilleria viene costruita otterrete un barile di Whisky extra. (solo per la costruzione)

Abbazia di Iona, Se attivato, permette di spostare i cubi di risorse da qualsiasi punto della vostra area di gioco all'Abbazia. L'abbazia, come le altre tessere, può contenere solo 3 Risorse.

Tessere Marroni: Punti Vittoria

Ci sono tre Macellai nel gioco. Uno consente lo scambio di uno o due cubi Pecora (dalle tessere o acquistati al mercato) per 2 VP ciascuno, un altro offre un accordo simile per bestiame, e il terzo permette di scambiare solo la combinazione esatta di una pecora e un bovino per 5 VP. I cubi per il Macellaio possono essere presi da qualsiasi punto della vostra area di gioco.

Le tessere **Fiera**, **Tinker (viandante)**, **Ponte**, e **Taverna** permettono di scambiare diversi insiemi di risorse per VP. Ancora una volta queste risorse possono essere prelevate dalle proprie tessere o comprate al mercato.

Tessere grigie: castelli e borghi

Quando un villaggio o un castello è piazzato, prendete un membro del clan dalla scorta e mettetelo sulla tessera. Nel caso di un castello si riceve anche la carta corrispondente essendo una tessera speciale.

Ogni volta che una tessera grigia viene attivata (anche quando piazza un campo!) Si può spostare un singolo membro del clan da qualsiasi tessera ad una tessera vicina. Un membro del clan si può spostare più volte durante il proprio turno a seconda del numero di tessere grigie attivate.

Questa capacità di movimento può invece essere utilizzata per inviare un membro del clan al Parlamento - Questo lo rimuove dall'area di gioco, trasformandolo in VP.

Nota: se un giocatore ha un solo membro del clan, non può essere inviato al Parlamento perché altrimenti non si potrebbero attivare altre tessere!

Tessere Blu: Lochs (Laghi)

Giocare una tessera di un Loch fa guadagnare la carta corrispondente. L'attivazione di un Loch non ha alcun effetto.

Le carte Tessere Speciali

Ciascuna delle 13 tessere uniche nel gioco ha una carta associata, che si ottiene quando si posiziona la tessera. Alcune di loro daranno VP, alla fine del gioco, mentre altre offrono speciali poteri una volta per gioco.

Abbazia di Iona: Alla fine del gioco, punteggio 2 VP per ogni tessera Gialla compreso Iona Abbey.

Loch Lochy: una sola volta per partita quando piazzate la tessera, scegliere 2 risorse dallo stock e metterle sul Loch Lochy.

Loch Morar: Alla fine del gioco, 2 VP per ogni tessera verde.

Loch Ness: Una volta per turno, l'attivazione gratuita di una tessera addizionale. L'unica restrizione è che non è possibile attivare una tessera già attivata nello stesso turno e quindi la tessera aggiuntiva non deve essere adiacente alla tessera attivata. (Chiarimento: giocare la carta costa un membro del clan (meeple nero) che verrà preso da una tessera a vostra scelta).

Loch Shiel: Quando la tessera è costruita, piazzare immediatamente una risorsa su ogni tessera produzione vuota (Cava, Foresta, Prato, Campo) del vostro territorio, e una risorsa a piacere sulla Abbazia di Iona se la si possiede. Siccome è possibile vendere in qualsiasi momento, potete farlo prima di giocare questa carta.

Loch Oich: anziché le tessere adiacenti, sono attivate tutte le tessere del vostro territorio quando il lago viene piazzato.

Stalker Castle: Prendere un membro del clan e mettetelo su Castle Stalker quando il castello viene costruito. Chiarificazione: questo è un membro extra per cui al momento del piazzamento si mettono due membri del clan sul castello di Stalker

Moil Castle: Prendere un barile di Whisky dalla scorta, quando il castello viene costruito.

Armadale Castle: 3 monete dalla scorta quando viene costruito il castello.

Duart Castle: Alla fine del gioco, 3 VP per ogni villaggio (NON castello!) nel vostro territorio.

Donan Castle: Prendere due barili di Whisky quando viene costruito il castello.

Mey Castle: Durante la fase di punteggio, ogni membro del Parlamento è contato due volte. Attenzione: solo i Parlamentari sono raddoppiati non i Bonnets!

Cawdor Castle: Durante la fase di punteggio, questa carta vale tre Bonnets.

Calcolo del punteggio: 3 turni

Quando l'ultima tessera contraddistinta dal dorso 1 è immessa nel circuito, il gioco è temporaneamente sospeso per un calcolo del punteggio. Il gioco successivamente riprenderà con il giocatore più indietro nel circuito. Un secondo e il terzo calcolo del punteggio, verrà effettuato quando verrà messa sul circuito l'ultima delle tessere contraddistinte dai dorsi "2" e "3".

In ogni round di Punteggio, i giocatori confrontano i propri risultati in tre aree:

La produzione di Whisky
Membri del Parlamento e Bonnets (Berretti)
Il numero di carte "Tessera Speciale"

Un giocatore guadagna punti per ognuna di queste voci in base al giocatore che ha totalizzato di meno in questi campi.

- 1 VP per avere un punto in più rispetto al giocatore meno produttivo.
- 2 VP per avere due punti in più rispetto al giocatore meno produttivo.
- 4 VP per avere tre punti in più rispetto al giocatore meno produttivo.
- 5 VP per avere quattro punti in più rispetto al giocatore meno produttivo.
- 8 VP per avere cinque o + punti in più rispetto al giocatore meno produttivo.

Per esempio, se i giocatori A, B e C hanno raccolto 2, 4, e 7 di barili di whisky:

A sarebbe a Punteggio 0 VP siccome ha il minor numero di barili.

B avrebbe un punteggio di 2 VP per due barili in più di A.

C avrebbe un punteggio di 8 VP per avere cinque barili in più di A.

La stessa valutazione viene effettuata con i parlamentari + Bonnets, e con le carte "Tessere Speciali".

Il gioco termina

Dopo il terzo calcolo del punteggio, è il momento per la valutazione finale.

* I giocatori che sono titolari di Iona Abbey, Loch Lomar e Castello Duart ricevono i VP di queste carte.

* Ogni giocatore riceve 1 VP per ogni moneta che ha.

* Ogni giocatore **perde** 3 VP per ogni tessera che ha in più rispetto al giocatore con il minor numero di tessere! Per esempio, se Anna ha 15 tessere, Bruno 13, e Chiara 16, allora Anna perderà 6 punti e Chiara ne perderà 9.

Il giocatore con più punti vince! In caso di parità vince chi ha il maggior numero di risorse , se la parità permane anche questo caso, i giocatori condividono la vittoria.

Giocare con due o tre

Tutte le regole di cui sopra valgono, ma un dado è introdotto nel gioco per rappresentare un "giocatore fantasma". Il giocatore fantasma usa il dado per muovere il Chieftain sul circuito, e ogni volta che è il suo turno si tira il dado per vedere di quanti spazi avanza (senza contare gli spazi in cui gli altri giocatori hanno i loro Chieftains) e nello spazio in cui si ferma verrà rimossa la tessera (collocata nella scatola).

Il giocatore fantasma naturalmente non dispone di un'area di gioco, non può segnare punti e di conseguenza avrà poche probabilità di vincere la partita.

In aggiunta a queste modifiche, all'inizio della partita nel mercato vengono riempiti gli spazi con l' "1" per ogni risorsa con una moneta, per rappresentare le attività commerciali del giocatore fantasma.

Traduzione Italiana: Fausto Berutti (Faustoxx)

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.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.