

Helvetia

Un gioco da Matthias Cramer per 2 - 4 giocatori

Grüezi!

Svizzera o Confoederatio Helvetica nei primi anni del diciannovesimo secolo. Belle montagne con profonde vallate. L'occupazione napoleonica è finita, ma i resti sono ancora evidenti. Anche in aree remote i villaggi sono stati razziati. Ma la gente si sente di nuovo libera. E' l'aria di un nuovo inizio! Tu sei il sindaco di un villaggio sperduto. Il villaggio più vicino è distante alcune ore, le città più grandi possono essere raggiunte in un giorno. I tuoi abitanti producono abbastanza per guadagnarsi da vivere - ma volete di più. Volete case e lavoro per i vostri figli - o sposati in un villaggio vicino per trarre beneficio dalla loro ricchezza. Naturalmente siete anche interessati a vedere i vostri figli rimanere in paese e sposarsi con persone provenienti da altri villaggi. Così, la vostra gente costruisce, si sposa e dà alla luce bambini - e la vostra comunità cresce e prospera.

Qualsiasi merce non necessaria per il consumo può essere consegnata al grande mercato della città,. Se gestirete bene la vostra comunità, sarete in grado di investire in edifici per il benessere comune e portare il vostro villaggio ad una nuova era di prosperità.

Che Helvetia sia con voi!

E' una tradizione svizzera giocare in senso antiorario. Per onorare questo, Helvetia si gioca in senso antiorario. Naturalmente, se non vi piace, siete liberi di rompere con questa tradizione.

Contenuto

1 plancia di gioco
64 abitanti del villaggio (16 personaggi, in 4 colori diversi)
24 monete (6 ciascuna in 4 colori diversi)
68 cubetti di consegna (17 ciascuno in 4 colori)
54 tessere edificio rettangolare
10 tessere rettangolari merci
6 tessere rettangolari punti vittoria speciali
5 tessere rettangolari "Centro Villaggio"
5 tessere rettangolari "Personaggio"
1 foglio con gli adesivi
1 gettone giocatore iniziale

Preparazione

Prima della prima partita:

Rimuovere delicatamente le tessere di cartone dai loro fogli. Utilizzate gli adesivi e incollatene uno sul fondo di ogni abitante del villaggio.

Prima della partita:

- Posizionare il tabellone al centro del tavolo.
- Dividere le tessere edificio secondo il numero presente sul retro di ogni tessera. Le tessere edificio con un '1' devono essere ordinate in base al tipo di edificio e piazzate a faccia in su accanto alla plancia. Le tessere con '2' sul retro devono essere piazzate a faccia in giù e mischiate, e quindi formate una pila vicino alla plancia. Mescolare le tessere con un '3' sul retro allo stesso modo. Le tessere con le lettere sul retro sono disposte a faccia in su e distribuite ai giocatori (Vedere "Distribuzione di edifici di partenza").
- Le 5 tessere personaggio e le 10 tessere merci sono messe negli appositi spazi sulla plancia. Le 6 tessere vittoria speciale sono poste accanto al tabellone.
- Ogni giocatore prende tutti i componenti del loro colore scelto: 16 abitanti del villaggio, 6 monete,

e 17 cubi di consegna .

- Ogni giocatore piazza uno dei suoi cubi di consegna sullo spazio 0 del tracciato dei punti vittoria.
- Inoltre, ogni giocatore riceve una tessera "Centro Villaggio". Le lettere sul retro sono necessarie solo se si gioca con la versione semplificata per la prima partita (vedi pagina seguente). Le tessere "Centro Villaggio" avanzate possono essere messe nella scatola, in quanto non sono necessarie per la partita.

Distribuzione degli edifici iniziali

Se si gioca con 4 persone, utilizzare tutti i 15 edifici di partenza (con una lettera sul retro). Se si gioca con 3 persone, rimuoverne uno di ogni tipo. Saranno quindi 10 edifici disponibili, 2 di ogni tipo. Le tessere avanzate vengono rimesse nella scatola.

Il gioco per 2 giocatori

Ci sono alcune regole speciali sia per impostazione e svolgimento del gioco. Queste sono spiegate in fondo al regolamento.

Viene scelto un giocatore di partenza e riceve il token giocatore iniziale.

Il giocatore iniziale sceglie uno degli edifici di partenza, gli altri giocatori seguono in senso orario. Quando tutti i giocatori hanno scelto 1 edificio, il giocatore alla destra del primo giocatore (quello che ha preso l'ultimo edificio), sceglie un secondo edificio, gli altri giocatori seguono in ordine antiorario. Il terzo giro di presa è iniziato ancora una volta, dal giocatore iniziale, in senso orario. Ogni giocatore può scegliere un tipo di edificio solo una volta durante la preparazione. Quando tutti i giocatori hanno scelto tre edifici, gli edifici rimanenti sono messi nella scatola. Ogni giocatore dispone ora i suoi 3 edifici intorno al centro del paese (vedi pagina successiva Costruzione del tuo villaggio).

Se volete giocare contro la tradizione svizzera, è possibile - ovviamente - giocare in senso orario.

Se si decide di farlo, la distribuzione degli edifici iniziali dovrebbe essere fatto in senso contrario. Così, a partire dal giocatore iniziale, al primo turno in senso antiorario e così via.

Caso particolare: Può capitare che l'ultimo giocatore a prendere il suo terzo edificio possa scegliere solo un edificio che già ha preso. In tal caso, il giocatore sceglie 1 edificio già scelto da un altro giocatore, in modo che abbia 3 tipi di edifici diversi. Il giocatore, il cui l'edificio è stato preso ora sceglie un nuovo edificio tra quelli rimanenti.

In ogni caso, il giocatore che ha preso l'ultimo edificio diventa il primo giocatore e riceve il token giocatore iniziale.

Versione semplificata per le prime partite

Se si gioca Helvetia per la prima volta, si consiglia di utilizzare una distribuzione semplificata degli edifici iniziali. Sul retro di ogni tessera Centro villaggio ci sono alcune lettere. Ogni giocatore riceve la tessera Centro Villaggio in modo casuale e prende gli edifici con la lettera corrispondente. Rimettere gli edifici iniziali rimanenti e le tessere Centro Villaggio nella scatola. Scegliete a caso un un giocatore iniziale.

Prima partita ancor più semplificata: se si vuole giocare una partita di apprendimento più veloce, rimuovere le 5 tessere personaggi. Rimetteteli nella scatola e ignorate tutte le regole che riguardano tali tessere. A parte questo, c'è solo una modifica delle regole: Dal momento che senza le tessere personaggio ci sono meno punti vittoria disponibili, il gioco finisce se un giocatore raggiunge 18 o più punti vittoria (in base alle normali regole, vedi p. 6).

Nei giochi successivi, se si desidera distribuire gli edifici iniziali tramite il Centro Villaggio per iniziare una partita veloce, si consiglia di utilizzare le tessere personaggio e raggiungere i 20 punti vittoria.

Costruzione del tuo villaggio

Ogni giocatore inizia con il suo centro villaggio e 3 edifici. Un edificio è sempre posto attaccato alla tessera Centro Villaggio, in modo che l'edificio si trovi esattamente in un quadrante (Su, giù o negli angoli) o due quadranti (destra e sinistra) della tessera Centro Villaggio.

I tre edifici che il giocatore riceve all'inizio del gioco, possono essere posizionati ovunque a condizione che obbediscano alle regole di piazzamento di cui sopra. (Si raccomanda, tuttavia, di riunirli tutti in un quadrante del paese).

Ogni giocatore prende 3 donne e 3 uomini dalla sua scorta di abitanti. Gli abitanti del villaggio sono posti in coppia come segue:

Prima coppia: su due edifici del giocatore.

Seconda coppia: 1 abitante del villaggio sulla tessera edificio rimanente e 1 abitante del villaggio sull'area "Scuola" della plancia.

Terza coppia: 1 abitante è "sposato" ed è piazzato nel villaggio del giocatore alla sua sinistra, in un edificio che contiene un abitante del villaggio del sesso opposto. L'abitante rimanente è messo nel Centro villaggio.

Inizialmente, tutti i giocatori piazzano la loro prima coppia, poi tutti i giocatori piazzano la loro seconda coppia, poi tutti i giocatori piazzano la loro terza coppia. Poiché l'edificio sul quale è posto un uomo o una donna può essere importante, i tre turni di piazzamento sono giocati secondo il turno di gioco (In senso antiorario).

Tutti gli abitanti dei villaggi sono svegli all'inizio del gioco, e così le figure sono messe in piedi.

Gli altri abitanti del villaggio rimangono come riserva e messi di fronte ai giocatori.

Ogni giocatore prende ora 2 delle sue 6 monete e ne dà 1 ciascuno ai i due giocatori alla sua destra.

Questi giocatori mettono le monete così ottenute come una "dote" sul loro Centro Villaggio. Ogni giocatore dovrebbe allora avere 4 monete rimaste, più 1 moneta ciascuno dai due giocatori alla sua sinistra nel Centro Villaggio.

Il gioco

Panoramica

Ogni giocatore può estendere il suo villaggio con altri edifici. Per fare questo ha bisogno di diverse merci. Ogni abitante del villaggio è in grado di produrre 1 bene, sia nel proprio o in un altro villaggio, finché è sveglio. Dopo aver prodotto il bene, l'abitante va a dormire e non può produrre altro. Una figura in piedi indica che l'abitante è sveglio. Dopo che il bene è prodotto, il giocatore corica il proprio pedone, per evidenziare che l'abitante è addormentato. Abitanti addormentati possono essere svegliati con l'azione del "guardiano notturno". Non ci sono carte o tessere merci in Helvetia: Le merci vengono prodotte se e quando sono necessarie. Un giocatore produce un determinato bene e lo usa subito, per costruire un edificio per esempio.

Se altri giocatori si sposano nel villaggio, la coppia può avere figli. Questi diventano residenti che possono occupare le nuove costruzioni. Vale la pena sposarsi in altri villaggi per poter far uso degli edifici degli altri giocatori, e perché è l'unico modo per guadagnare monete aggiuntive.

Scopo del Gioco

Lo scopo del gioco è quello di avere 20 o più punti alla fine di un round quando vengono controllati i punti vittoria. I Punti vittoria (VP) sono guadagnati principalmente "consegnando" la merce al mercato, ma anche per il conseguimento degli obiettivi specifici provenienti da alcuni edifici, e - temporaneamente - dal possesso di tessere personaggio.

I punti vittoria non sono cumulabili in Helvetia. Il segnapunti è solo un indicatore della partita in corso - perché i punti guadagnati dalle tessere personaggio e il punto per il possesso del token primo giocatore contano solo per il tempo per cui è detenuto, per cui il vostro punteggio può diminuire oltre che aumentare.

Svolgimento

Helvetia è giocato in diversi round. In ogni round, i giocatori, a turno, in senso antiorario piazzano una o più delle loro monete. Questo va avanti fino a che soltanto UN (1) giocatore ha ancora monete rimaste.

Questo giocatore non svolgerà il suo turno, ma sarà il primo giocatore del turno successivo

Alla fine di ogni turno, c'è una fase intermedia per calcolare - tra l'altro - I punti vittoria, e per verificare se il gioco è finito. Se il gioco non è finito, un nuovo turno comincia.

I personaggi (panoramica)

Il motore del gioco ruota attorno ai 5 personaggi: Costruttore, Commerciante, Guardiano notturno, Prete e Ostetrica.

Lo svolgimento di un turno di gioco inizia con il giocatore attivo che sceglie uno dei 5 personaggi con cui vuole eseguire una o più azioni. Per ogni azione che egli vuole eseguire con il personaggio, mette una delle sue monete sullo spazio del personaggio. Se un giocatore vuole mettere più di una moneta sullo spazio di un personaggio, deve prima decidere quante monete vuole usare, e solo dopo eseguire le azioni.

Importante: Il giocatore deve svolgere il suo turno con un solo (1) personaggio e il giocatore può eseguire le azioni che ha "pagato" con le monete. Se il giocatore ha un altro turno nel round, può scegliere di utilizzare quel personaggio o scegliere un carattere diverso per eseguire la sua azione.

Se è il turno di un giocatore e quel giocatore ha già speso tutte le sue monete nel turno precedente, deve passare e non può eseguire altre azioni nel round di gioco. Un giocatore non può passare fintanto che abbia ancora monete.

Un giocatore può mettere monete su un personaggio solo se usa la sua azione. Non è consentito mettere più monete su un personaggio di quante azioni sia possibile eseguire.

Produzione e Catena produttiva

Le merci in Helvetia sono di due tipi:

1. **Merci semplici** che vengono prodotte direttamente. Se solo 1 merce è visibile, allora è una merce semplice bene che può essere prodotta direttamente. Nel campo di grano, la merce "grano" può essere prodotta direttamente.

2. **Merci composte** sono prodotte da catene di produzione - occorrono più passi per produrre una merce composta. Se accanto al bene nell'angolo a destra appare un'altra icona, più piccola, i giocatori devono produrre questo bene come requisito indispensabile per consentire la produzione della merce composta in questo edificio. Nella stalla, il grano che è stato prodotto nel campo di grano, può essere usato per produrre il bene "mucca". Il grano viene consumato, mangiato dalla mucca.

Una catena di produzione può comprendere fino a tre merci.

Per produrre un bene, un giocatore deve avere il suo abitante sveglio e nell'edificio appropriato. Non importa se l'abitante si trova nel proprio villaggio o in un altro villaggio. Dopo che l'abitante ha prodotto il bene, va a dormire, e non può produrre merci ulteriori. Per produrre una merce composta, è necessario anche avere un abitante sveglio in un edificio che produce il bene richiesto come prerequisito per produrre la merce composta.

Costruttore

Il Costruttore permette di costruire nuovi edifici. Se un giocatore vuole costruire un edificio, sceglie il costruttore e mette una delle sue monete nel suo spazio. Poi prende l'edificio richiesto dalla pila degli edifici a faccia in su e paga i costi di costruzioni richiesti (vedi sopra, "Produzione e catene di produzione"). Il costo per costruire un edificio è indicato in alto a sinistra della tessera edificio.

Ci sono 3 diversi tipi di edifici. L'elenco e la spiegazione di ogni tipo di costruzione è in allegato alla voce "Edifici".

Se un giocatore vuole costruire più edifici, deve mettere uno stesso numero di monete sullo spazio Costruttore. Un giocatore può costruire tanti edifici quante le sue monete e merci consentono.

Tuttavia, ogni giocatore può costruire un tipo di edificio solo una volta!

Se un giocatore vuole costruire un edificio, ma non è in grado di produrre tutte le merci necessarie per costruirlo, egli può acquistare la merce richiesta sullo spazio Costruttore (legno, argilla o pietra) pagando una moneta aggiuntiva per la merce. Le monete pagate in questo modo vengono messe sullo spazio Costruttore. E' possibile costruire un edificio pagandolo interamente con le monete, ed è possibile acquistare una singola merce diverse volte se necessario.

Nota: È possibile acquistare solo le 3 merci mostrate e questo è possibile solo quando si usa l'azione Costruttore

Esempio: Giallo vuole costruire una macelleria. Ha bisogno di 2 mattoni e 1 pietra. Ha un abitante sveglio sia nella cava di pietra e nella cava di argilla e, gli manca un secondo mattone. Dal momento che non ha un abitante in una cava di argilla di un altro villaggio, egli deve acquistare il secondo mattone dal costruttore. Pertanto, egli pone 2 monete sullo spazio Costruttore: 1 moneta per attivare l'azione Costruzione e 1 moneta per comprare il mattone mancante.

I nuovi edifici saranno messi su qualsiasi spazio vuoto intorno al villaggio. Una volta che il giocatore ha posizionato un nuovo edificio, deve immediatamente verificare se vi sia un abitante del villaggio nel suo Centro Villaggio. L'abitante del villaggio viene messo subito nel nuovo edificio. Dopo di che, il giocatore può costruire un altro edificio, se ha messo le monete aggiuntive sullo spazio Costruttore. Il giocatore può utilizzare il nuovo edificio immediatamente se possibile. (Vedi anche "Gli Abitanti" e "Costruire", a p. 6.)

Se più avanti nel gioco il centro del villaggio è completamente circondato da edifici, si inizierà un secondo "anello" intorno al centro del paese. Il primo ed il secondo giocatore che circonda il loro centro villaggio con edifici riceveranno 4 e 2 punti vittoria. Per ottenere questi punti vittoria, tutti gli edifici (ad eccezione degli edifici VP) devono essere occupati da abitanti.

Commerciante

Il commerciante consegna le merci al mercato della città più vicina. Ogni giocatore può fornire dei prodotti al mercato utilizzando il Commerciante. Se un giocatore offre una merce in questo modo, pone uno dei suoi cubi di consegna sullo spazio corrispondente del Mercato. Ogni cubo di consegna messo sul mercato vale 1 punto vittoria. Se un giocatore è il primo a fornire una merce composta al mercato, egli riceve la corrispondente tessera merce, che vale 1 o 2 punti vittoria.

Il giocatore Rosso mette 2 monete sul Commerciante e fornisce due merci al mercato. Egli offre 1 legno e 1 birra e mette un cubo di consegna su ciascuno di loro. Siccome è stato il primo a consegnare la merce "birra", prende anche la tessera corrispondente.

Nota: Per essere in grado di consegnare una merce complessa, il giocatore non deve necessariamente aver già consegnato le merci prerequisite al mercato. La disposizione e l'ordinamento del mercato è solo al fine di assegnare le catene di produzione e non ha niente a che vedere con la consegna. (Vedi esempio sopra: Rosso ha potuto consegnare la birra, anche se non ha ancora consegnato l'acqua.)

Promemoria: Un giocatore non può acquistare beni quando esegue l'azione Commerciante al fine di consegnarli al mercato.

Punti Vittoria speciali durante la consegna

Oltre ai suddetti punti vittoria, PV extra potranno essere acquisiti al mercato con uno dei 4 bonus possibili indicati. Il primo giocatore a riempire una fila completa di merci sul Mercato riceve la tessera corrispondente PV speciali.

Il giocatore blu è il primo ad aver completato la catena di produzione al centro (minerale - ferro - campanaccio). Egli riceve la tessera corrispondente PV speciali.

Guardiano Notturmo

L'azione guardiano notturno è l'unico modo possibile per svegliare gli abitanti dormienti. Per ogni moneta che un giocatore pone sullo spazio guardiano notturno, egli può svegliare un quadrante completo di un villaggio selezionato. Tutti gli abitanti del villaggio, sia del giocatore attivo e degli altri giocatori, sono svegliati e le figure si alzano di nuovo.

Importante: Gli edifici sul lato destro e sinistro del centro del villaggio sono considerati come due quarti e gli abitanti del villaggio in questi edifici sono svegliati quando si attiva l'azione Guardiano notturno in uno di questi due quadranti

Il giocatore Rosso mette 1 moneta sul guardiano notturno e si sveglia 1 quadrante. Egli sceglie il quadrante in alto a sinistra. Sveglia la sua operaia femminile alla fabbrica di mattoni e il taglialegna maschile, dato che il taglialegna appartiene in parte al quadrante in alto a sinistra. Anche l'operaio giallo viene svegliato. La coppia di muratori rosso-blu è già sveglia e quindi non viene influenzata. La coppia rosso-bianco nell'ovile sta dormendo, ma l'ovile non si trova nel quadrante scelto dal giocatore Rosso perciò questa coppia rimane addormentata.

Prete

L'azione Sacerdote può essere scelta per permettere ad un abitante senza legami di un giocatore di sposarsi in un villaggio di un altro giocatore. Un abitante del villaggio è considerato libero quando non occupa un edificio. In questo modo solo gli abitanti che siano nella scuola o nel centro del paese possono essere sposati. Se un giocatore vuole sposare un abitante del villaggio, ne prende uno dal suo Centro villaggio o della scuola e lo piazza:

- Nel villaggio di un altro giocatore

e

- In un edificio, che contenga solo 1 abitante del sesso opposto.

Il giocatore Bianco ha un giovane libero nella scuola e una donna senza lavoro al centro del paese. Il giocatore Bianco mette 2 monete sul Sacerdote per sposare entrambe gli abitanti. Il villaggio rosso contiene un boscaiolo non sposato. Il villaggio Blu contiene tre abitanti del villaggio non sposati: Una donna sul mercato, un maschio al pozzo ed uno sul campo di grano. Il giocatore Bianco può sposare il suo uomo nella scuola solo con la donna Blu al mercato. La donna bianca può scegliere tra tre uomini. Il Bianco sceglie il contadino blu sul campo di grano. Gli abitanti dei villaggi possono essere sposati, indipendentemente dal loro status (sveglia o addormentato).

Se nel villaggio degli altri giocatori ci sono delle monete al centro del villaggio, il giocatore che ha usato l'azione Sacerdote, e posto uno dei suoi abitanti in questo paese per sposarsi, può prendere 1 di queste monete. Se si tratta di una moneta del proprio colore, può essere usato per svolgere ulteriori azioni, ma non in questo turno. Se si tratta di una moneta di un altro colore, viene messa nel Centro Villaggio del giocatore attivo. Se durante un matrimonio più di una moneta è disponibile, il giocatore attivo può scegliere quale moneta prendere come dote.

Il giocatore Bianco ha messo i suoi abitanti vicino al loro nuovi partner. Prende anche le monete rossa e bianca dal Centro Villaggio Blu. Egli può utilizzare la moneta bianca nel suo prossimo turno, e la moneta rossa è posta nel suo centro del paese.

Ostetrica

L'azione Ostetrica permette ai giocatori di portare nuovi abitanti in gioco. Per ogni moneta che un giocatore piazza nello spazio levatrice, una coppia del villaggio del giocatore attivo può avere 1

bambino (vale a dire una figura nuova abitante del villaggio). Il giocatore sceglie un abitante (sì, questo gioco ha un perfetto controllo delle nascite) e lo piazza rovesciato su uno dei suoi genitori in un edificio.

Importante: ogni coppia può avere solo 1 bambino per turno. E' possibile scegliere l'Ostetrica diverse volte in un round, quindi una coppia può avere più figli in un round.

Fine del Round

Il round termina quando solo 1 giocatore è rimasto con monete. Può succedere che questo giocatore non ha potuto giocare un turno durante il round. Per compensare questo, questo giocatore riceve immediatamente il token giocatore iniziale e gioca per primo d'ora in poi. Il controllo del token giocatore di partenza vale 1 VP.

I passi seguenti sono effettuati:

1. Assegnazione Tessere Personaggio

Associate a ciascuno dei personaggi - Costruttore, Commerciante, Guardiano notturno, Sacerdote e Ostetrica - vi è una tessera personaggio. All'inizio del gioco, queste tessere sono sui campi corrispondenti dei personaggi.

Un controllo viene fatto per ciascuno dei 5 spazi personaggi, per vedere quale giocatore ha posto il maggior numero di monete in un dato spazio. Se è così, riceve la tessera corrispondente. Se nessun giocatore ha più monete di ogni altro nello spazio – perchè non sono state messe monete, o perché c'è un pareggio nel numero di monete – la tessera rimane dove è - sia sullo spazio di azione o di fronte al giocatore che l'aveva nel turno precedente. (Una tessera, una volta vinta da un giocatore, non viene mai messa nuovamente sullo spazio azione).

La tessera Costruttore va al giallo perchè ha più monete sul Costruttore di qualsiasi altro giocatore. La tessera Commerciante va al Rosso per la stessa ragione. La tessera Guardiano notturno rimane dove è, al momento, dato che nessun giocatore ha piazzato una moneta in questo round. La tessera Sacerdote va al giocatore bianco poiché è l'unico che ha messo delle monete. L'Ostetrica rimane dove è al momento, dato che sia rosso e blu hanno messo lo stesso numero di monete.

Il controllo di una tessera personaggio ha due effetti:

1. Il possesso vale 1 punto vittoria (che andrà perso se la tessera passerà in seguito ad un altro giocatore).
2. Un giocatore in possesso di una tessera personaggio può, a sua volta, usarla per fare 1 ulteriore azione con il personaggio corrispondente. Se un giocatore controlla una tessera personaggio, può svolgere un'azione regolare utilizzando le monete con ogni personaggio che sceglie e può usare la tessera personaggio per 1 azione corrispondente. Questa può anche un'azione aggiuntiva con il personaggio che il giocatore ha scelto per la sua azione regolare.

Esempio: il giocatore sceglie il Commerciante e mette 2 monete sullo spazio commerciante per consegnare 2 merci al mercato. Poi usa la tessera Sacerdote sotto il suo controllo (presa nel turno precedente) e sposa un proprio abitante in un altro villaggio.

Nota:

- a. Un giocatore può usare solo 1 tessera personaggio in ogni turno.
- b. Un giocatore, che non ha monete rimaste, non può giocare. Quindi non può utilizzare le tessere personaggio rimaste.

Regole aggiuntive per usare le tessere personaggio:

- a. L'azione aggiuntiva può essere fatta prima o dopo l'azione regolare. Una singola azione deve essere completata prima che un'altra azione venga svolta.

- b. Se una tessera personaggio viene utilizzata e lo stesso personaggio viene scelto con l'azione regolare, entrambe le azioni sono combinate.
- c. Caso particolare: normalmente, non si utilizzano le monete se si utilizza una tessera personaggio. Se si utilizza la tessera Costruttore per 1 azione Costruttore, è possibile utilizzare le monete per comprare merci dal Costruttore.

2. Tutte le monete negli spazi azione sono restituite ai loro proprietari.

3. Tutti gli abitanti che si trovano a Scuola ritornano al villaggio.

In questo momento, i bambini sono considerati adulti e fanno ormai parte a pieno titolo della comunità del villaggio. Se ci sono edifici liberi nel villaggio allora i nuovi abitanti del villaggio vengono inseriti direttamente in questi edifici. Se ci sono più edifici nuovi che abitanti, il giocatore può scegliere in quale edifici mettere i nuovi abitanti. Gli abitanti per i quali non ci sono edifici liberi vengono messi al Centro Villaggio. Da lì, possono essere sposati o occupare nuovi edifici nel prossimo turno. In questa fase l'ordine di turno può essere importante. Se necessario, questa fase viene giocata in ordine di turno, incominciando con il nuovo giocatore iniziale.

4. I bambini vanno a scuola

Ora tutti i bambini che sono stati messi in gioco con l'ostetrica durante questo turno sono messi nella scuola. Da lì, si potranno sposare nel prossimo turno o unirsi alla comunità del villaggio alla fine del turno successivo.

5. Controllo Punti Vittoria

Ogni giocatore conta i suoi punti di vittoria, sulla base della situazione attuale. Questo darà una panoramica dei punti vittoria incamerati dai giocatori.

Sintesi dei punti vittoria possibili:

- 1 VP per il controllo del token giocatore iniziale
- 1 VP per ogni cubo consegna nel mercato
- 1 o 2 VP per ogni tessera merce
- 1 VP per ogni tessera personaggio
- 3 VP per ogni edificio VP
- 1 o 2 o 4 VP per essere stati i primi a riempire completamente una zona del Mercato.
- 4 o 2 VP per il completamento del villaggio.

Se un giocatore ha 20 o più punti vittoria a questo punto, i prossimi passi del round non sono completati e il gioco finisce.

6. Nuovi edifici

Cinque nuovi edifici sono girati dalla pila di tessere con il '2' e messi accanto alle tessere edifici non costruite nel turno precedente. Se la pila '2' è finita, allora le tessere sono prese dalla pila con il '3'.

Comincia un nuovo round.

Fine del gioco

Il gioco termina quando, dopo aver controllato i punti vittoria di ogni giocatore, un giocatore ha 20 o più VP. Questo giocatore vince. Se più di un giocatore ha 20 punti vittoria, il giocatore con più VP vince. Se c'è un pareggio, allora viene conteggiato il numero di abitanti sveglie in tutti i villaggi. Il giocatore con più abitanti sveglie vince. Se c'è ancora parità i giocatori coinvolti condividono la vittoria.

APPENDICE

Gli edifici

Ci sono 3 tipi di edifici:

1. Edifici produttivi
2. Edifici di scambio
3. Edifici Punti Vittoria

Al fine di raggiungere i punti vittoria per il villaggio completato, gli edifici di produzione e scambio devono avere un abitante del villaggio su di loro. Siccome gli edifici vittoria non necessitano di abitanti, essi contano sempre per il completamento del villaggio.

1. Edifici produttivi

Gli Edifici di produzione devono essere occupati da un abitante del villaggio sveglio al fine di produrre.

Edifici di partenza: 15 edifici: 3 ciascuno: cava di argilla, boscaiolo, cava di pietra, campo di grano, pozzo

Pila 1: 9 edifici: 3 miniera, 3 stalla, 3 ovile

Pila 2: 11 edifici: 2 panetteria, birreria, ferriere, 1 ciascuno di latticini, macelleria, formaggio, conceria, costruttore di campane

Pila 3: 5 edifici: 1 ciascuno dei latticini, macelleria, negozio di formaggi, conceria, costruttore di campane

2. Edifici di scambio

Gli Edifici di scambio funzionano in modo simile agli edifici di produzione. Allo scopo di utilizzare un edificio di scambio, un giocatore ha bisogno di avere uno dei propri abitanti sveglio e di una merce da scambiare. Ogni edificio di scambio è in grado di scambiare una delle merci illustrata con un'altra merce illustrata.

Esempio: Il giocatore Bianco ha una panetteria e vuole offrire un pane al mercato. Ma non ha un campo di grano e quindi non è in grado di produrre grano, che è necessario per cuocere il pane. Ma ha un mercato, che può essere utilizzato per lo scambio di legno, argilla, pietra, minerali, cereali e acqua. Egli usa un muratore sulla sua cava di pietra e produce una pietra. Poi scambia la pietra sul suo mercato in un grano e ora può cuocere il pane nel suo panificio e che offre al mercato.

Pila 1: 2 x mercato: Al mercato delle merci semplici (legno, argilla, pietre, minerali, cereali e acqua) possono essere scambiati tra di loro.

Pila 2: 1 mercato bovino e 2 mercato ovino: al mercato bovino, mucche, pane e ferro possono essere scambiati tra di loro. Al mercato ovino, capre, birra e ferro possono essere scambiati tra di loro.

Pila 3: 2 x alimentari: Al negozio alimentare, il latte, formaggio, carne, stoffa e campanacci possono essere scambiati tra di loro.

3. Edifici Punti Vittoria

Gli Edifici punti vittoria una volta costruiti generano 3 punti vittoria ciascuno. Essi non producono nulla e non possono essere abitati da abitanti. Si contano ai fini del completamento di un villaggio per la tessera di completamento del villaggio, anche se non contengono abitanti.

Pila 2: 4 edifici: 1 mulino, osteria, municipio, chiesa

Pila 3: 4 edifici: 1 mulino, osteria, municipio, chiesa

Abitanti del villaggio

Gli abitanti dei villaggi si trovano sia nella riserva; in un edificio di produzione e scambio sia nel proprio villaggio o in quello di un altro giocatore, nel Centro Villaggio; alla scuola, o come "neonato" in un edificio di una coppia sposata.

In pratica:

Non c'è modo di rifiutare un matrimonio o prevenirlo. Nessun divorzio, matrimoni omosessuali o matrimoni tra gli abitanti che appartengono entrambi allo stesso giocatore. Se un abitante viene messo in un edificio, rimane lì fino alla fine del gioco.

Abitanti nella propria riserva:

- Aspettano fino a quando l'azione Ostetrica e una coppia nel vostro villaggio vi permetta di portarli in gioco.

Abitanti in un edificio di produzione e scambio:

- Possono utilizzare la funzione dell'edificio (produzione o scambio di beni), purché siano svegli. Dopodiché vanno a dormire.

- Può essere sposato da un abitante di un villaggio appartenente ad un altro giocatore del sesso opposto, se sono addormentati o svegli (e il loro stato non cambia).

- Possono, se sposati, avere 1 bambino per ogni turno anche se non sono svegli (e di nuovo, il loro stato non cambia).

- Possono essere svegliati dal guardiano notturno, durante il sonno.

- Rimanere lì fino a quando il gioco finisce. (Non possono lasciare i loro edifici in modo da spostarsi in un altro villaggio o cambiare edificio all'interno del villaggio.)

Abitanti in un edificio di produzione o scambio nel villaggio di un altro giocatore:

- Può utilizzare la capacità dell'edificio, durante la veglia. Dopodiché va dormire.

- Può essere svegliato dal guardiano notturno, durante il sonno.

- Rimanere lì fino a quando il gioco finisce. (Non possono lasciare i loro edifici in modo da spostarsi in un altro villaggio o cambiare edificio all'interno del villaggio.)

Abitanti nel loro Centro villaggio

- Vengono automaticamente spostati in edifici di produzione o di scambio, quando costruito. (sveglia)

- Può essere sposato nel villaggio di un altro giocatore (sveglia)

Abitanti a Scuola

- Ritornano dalla scuola alla fine del round e sono collocati in uno dei vostri, edifici di produzione o di scambio (se disponibile), o comunque si mettono nel centro del paese (sveglia)

- Può essere sposato nel villaggio di un altro giocatore (sveglia)

Abitanti del villaggio appena nato in un edificio di produzione o di scambio

- Andare direttamente a scuola, alla fine del round

Gioco per 2 giocatori

In una partita a due giocatori tutte le regole per una partita con 3 o 4 sono applicate con le seguenti eccezioni:

Preparazione

• Viene scelto un giocatore iniziale. Gli edifici di partenza sono preparati come per una partita a 3 giocatori (o decidere per un avvio rapido utilizzando una distribuzione casuale dei Centri villaggio).

Entrambi i giocatori ricevono tutte le loro pedine.

• Un terzo Centro Villaggio è configurato come un paese neutrale. Un terzo colore viene utilizzato per il paese neutrale. Il villaggio neutrale riceve i 4 edifici rimanenti di partenza.

Ora, dovrebbero esserci 2 edifici di ogni tipo in gioco. Esempio: Un giocatore inizia con il taglialegna, cava di argilla e ovile, e l'altro con il taglialegna, cava di pietra e ovile, poi il villaggio

neutrale riceverà la cava di pietra, la cava di argilla, e 2 pozzi.

- Gli edifici neutrali sono posti a turno da ognuno dei giocatori e popolato con un abitante del villaggio neutrale. Un totale di due coppie sono disponibili per essere collocate. Il giocatore che non è il giocatore iniziale piazza un edificio e abitante del villaggio per primo. I rimanenti abitanti del villaggio neutrale sono posti nel centro del paese. Una volta che il paese neutrale è completato, i giocatori costruiscono i loro villaggi secondo le regole normali.
- Ogni giocatore mette una moneta nel centro del paese neutrale e nel villaggio del loro avversario. La moneta del colore neutrale è posta nel villaggio neutrale.

Gioco

Il flusso di base del gioco è immutato.

Traduzione italiana: Fausto "Faustoxx" Berutti
© 2011 Regolamento originale Kosmos Verlag

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.