

Usare la scatola dell'Espansione durante la Partita

La scatola dell'espansione è stata concepita per contenere sino a 90 carte evoluzione imbustate. Usare la scatola dell'espansione in tal modo, permette di passarla facilmente da un giocatore all'altro durante la partita. Ciò comporta che i giocatori possano tranquillamente vedere la carta in cima al mazzo semplicemente prendendo la scatola.

Usate la scatola dell'espansione se usate carte imbustate o se giocate nella modalità Totale. Se giocate senza carte imbustate, assicuratevi di impilare per bene le carte così da non rivelare quelle che si trovano subito sotto.

Crediti

Design del gioco: Christophe Bœlinger.

Layout grafico: Jean-Charles Mourey, Christophe Bœlinger.

Regolamento (Inglese/Francese): Jean-Charles Mourey, Christophe Bœlinger.

Artisti: David Hueso, Ismaël, Prince Gigi, Vincent Boulanger.

Traduzione regolamento in tedesco: Robert "bigbrassa" Lovell.

Traduzione regolamento in italiano: Daniele Giardino.

Impaginazione regolamento Italiano: Francesco "ZeroCool" Neri.

Revisori: Alexandre Figuière, Christian Senksis, Thomas Bell,

Alexandra Mourey, Cecilia Mourey.



Christophe Bœlinger ARCHIPELAGO



War & Peace

Modalità di Gioco

A inizio partita, i giocatori scelgono una delle seguenti modalità di gioco:

TOTALE

Mescolate tutte le carte evoluzione del gioco base e di quest'espansione, eccezion fatta per l'Archivista, in un singolo mazzo. Piazzate il mazzo nella scatola dell'espansione (vedi Usare la scatola dell'espansione durante la partita). In questa modalità, l'Archivista non è usato e va rimosso dal gioco.

GUERRA E PACE

Usate solo le carte di quest'espansione. Le carte evoluzione del gioco base sono invece rimosse dal gioco.

DRAFT

Create un mazzo che contenga tutte le carte personaggio del gioco base e dell'espansione. Mescolate il mazzo così che il dorso, che riporta le informazioni sul bilanciamento dell'arcipelago, sia rivolto verso l'alto. A partire dal giocatore più giovane, distribuite tutte le carte personaggio fra i giocatori. Alcuni potranno averne una in più di altri, ma è previsto e comunque non ha molta importanza.

Ogni giocatore sceglie una carta personaggio dalla propria mano e la mette faccia in giù al centro del tavolo (ossia, con le informazioni sul bilanciamento dell'arcipelago



ROBINSON CRUSOE

Il cittadino può essere piazzato su una risorsa collocata in un'altra regione sino a quando Robinson resta sull'isola. Per isola si intende una o più regioni completamente circondate da acqua o da aree inesplorate.



attivandolo e pagandone il costo, come fosse una normale carta evoluzione.



PRIGIONE

La Prigione può contenere al massimo 3 prigionieri.

Rinchiudere cittadini in Prigione non fa variare la posizione del meeple della popolazione. I cittadini imprigionati non si ribellano durante una crisi.

Il giocatore che controlla la carta Prigione, e i giocatori i cui cittadini sono stati imprigionati, possono contrattare il rilascio di uno o più prigionieri secondo le regole standard della negoziazione (vedi paragrafo "Negoziazione" nel *Regolamento di Archipelago*).

I proprietari dei prigionieri rilasciati li piazzano in una o più regioni a loro scelta dove essi controllano almeno un'unità del loro colore. Ogni cittadino che non può essere schierato secondo tali condizioni resta in prigione.

MARESCIALLO VAUBAN

Per fare un esempio, il Facoltoso Investitore non può acquistare un villaggio protetto dal Maresciallo Vauban.



verso l'alto). Fatto ciò, il giocatore passa la propria mano a chi gli è seduto a sinistra e sceglie una carta personaggio tra quelle appena ricevute da chi gli è seduto a destra. Le carte scelte, come le precedenti, vanno messe al centro del tavolo, una sopra l'altra. Tale procedura va ripetuta sino a che è selezionato un totale di **20** o **21** carte personaggio:

- 2 giocatori: **20** carte (**10** turni di draft)
- 3 giocatori: **21** carte (**7** turni di draft)
- 4 giocatori: **20** carte (**5** turni di draft)
- 5 giocatori: **20** carte (**4** turni di draft)

Alla fine del draft, tutte le carte personaggio che non sono state selezionate (ossia, ancora in mano ai giocatori) sono rimosse dal gioco.

Si procede in questo modo anche per le carte progresso.

Mescolate quindi bene le carte personaggio e progresso così selezionate in quello che diventerà il mazzo di carte evoluzione della partita.

La partita viene giocata secondo tutte le regole descritte nel regolamento base.



Nuovi Simboli



LAMPO

Indica che l'effetto è solitamente attivato al di fuori del tuo normale round di gioco. Il momento preciso in cui la carta può essere attivata è indicato sulla carta stessa.



PERMANENTE

Indica che l'effetto della carta è permanente sino a quando la carta è in gioco.



Glossario Carte



ARCHIVISTA

Una carta evoluzione è considerata non in gioco se è impossibile accedervi durante la partita. Pertanto, una carta non in gioco non è sul tavolo, né nel mazzo evoluzione, né tanto meno sulla barra dell'evoluzione. Sono invece carte non in gioco tutte quelle non incluse nel mazzo evoluzione iniziale della partita e anche quelle scartate a causa della rotazione su teschio in fase 6.



LOTTERIA COLONIALE

Se la carta tendenza rivelata riguarda elementi del gioco che sono da tenere nascosti dietro gli schermi dei giocatori (come per esempio, risorse o fiorini), ogni giocatore mette ciò che desidera rivelare nel pugno chiuso. Fatto ciò, tutti i giocatori mostrano i contenuti delle loro mani simultaneamente, esattamente come nella puntata di fase 2.

- Scambi e negoziazioni sono proibiti durante la risoluzione di questa carta (anche se questi possono essere normalmente stati effettuati poco prima!)
- Se è rivelata la carta tendenza del Benefattore, vince la lotteria chi controlla più Templi.



GOVERNATORE CORROTTO

In caso di pareggio, tutte le puntate vanno alla banca e non accade nulla. Se il controllore attuale del Governatore offre la puntata maggiore, dovrà pagarla alla banca.



OSPEDALE

Differentemente dalle meraviglie del gioco base, che hanno effetto solo una volta, una volta costruito, l'effetto dell'Ospedale può scattare ogni turno,

