

ì ponti di Shogun: Quickstart



La Tana dei Goblin

<http://www.goblins.net>

Autore: Jason Little

Traduzione in Italiano: Matteo Gazzato (nordestcowboy)

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.

ì ponti di ìhangrì-la

Preparazione: I giocatori piazzano i Maestri nei Villaggi finché ogni giocatore abbia piazzato 1 Maestro di ognuno dei 7 tipi.

- *4 giocatori:* Non ci possono essere più di 2 tessere dello stesso colore o più di 3 tessere in totale in ogni singolo Villaggio.
- *3 giocatori:* Il Villaggio rosso nella zona superiore destra non è utilizzato. Non più di 1 tessera per colore, e non più di 2 tessere in totale in ogni singolo Villaggio.

Gioco: Ogni turno, un giocatore sceglie una di queste tre possibili azioni:

1) Piazzare una Tessera Maestro

Piazza 1 Maestro dalla tua scorta sopra un simbolo corrispondente e libero in un Villaggio dove ci sia già almeno 1 Maestro dello stesso colore.

2) Reclutare Nuovi Studenti

Piazza fino a 2 tessere dalla tua scorta sopra 2 Maestri corrispondenti dello stesso colore. Le tessere sopra i Maestri sono sempre Studenti. Un Maestro non può mai avere più di 1 Studente in qualsiasi momento.

3) Viaggio degli Studenti

Scegli un percorso integro sopra il quale tutti gli Studenti di un Villaggio viaggeranno verso un Villaggio adiacente. Devi avere almeno 1 Studente nel gruppo che viaggia. Il ponte attraversato dagli Studenti è rimosso dal gioco, e se un Villaggio è completamente tagliato fuori, una Pietra dei Saggi è piazzata sul Villaggio.

Risoluzione dei Conflitti: La **forza** di un Villaggio è il numero totale di tutte le tessere presenti (Maestri e Studenti). Se c'è un pareggio, il Villaggio con più Maestri è più forte. Se è ancora pareggio, il Villaggio di arrivo è più forte.

A) *Se il Villaggio di partenza è **più forte** del Villaggio di arrivo:*

+ Se c'è un simbolo vuoto corrispondente ad uno Studente, egli diventa Maestro.

+ Se c'è un Maestro dello stesso colore di uno Studente, egli rimane Studente.

+ Se ci sono simboli corrispondenti occupati da un altro colore, allora le tessere avversarie vengono rimosse, e lo Studente diventa Maestro.

B) *Se il Villaggio di partenza è **più debole** del Villaggio di arrivo:*

- Se c'è un simbolo vuoto corrispondente ad uno Studente, egli diventa Maestro.

- Se ci sono simboli corrispondenti occupati da qualsiasi colore, allora le tessere degli Studenti in viaggio sono rimosse e tornano nelle riserve.

Fine del Gioco: Quanto l'ultima Pietra dei Saggi viene piazzata sul tabellone (lasciando due Villaggi non contrassegnati) la partita finisce. Il giocatore con più Maestri nel tabellone è il vincitore. I pareggi sono risolti col numero di Villaggi in cui i giocatori alla pari sono presenti. Gli Studenti non danno punti.

ì ponti di ìhangrì-la

Preparazione: I giocatori piazzano i Maestri nei Villaggi finché ogni giocatore abbia piazzato 1 Maestro di ognuno dei 7 tipi.

- *4 giocatori:* Non ci possono essere più di 2 tessere dello stesso colore o più di 3 tessere in totale in ogni singolo Villaggio.
- *3 giocatori:* Il Villaggio rosso nella zona superiore destra non è utilizzato. Non più di 1 tessera per colore, e non più di 2 tessere in totale in ogni singolo Villaggio.

Gioco: Ogni turno, un giocatore sceglie una di queste tre possibili azioni:

1) Piazzare una Tessera Maestro

Piazza 1 Maestro dalla tua scorta sopra un simbolo corrispondente e libero in un Villaggio dove ci sia già almeno 1 Maestro dello stesso colore.

2) Reclutare Nuovi Studenti

Piazza fino a 2 tessere dalla tua scorta sopra 2 Maestri corrispondenti dello stesso colore. Le tessere sopra i Maestri sono sempre Studenti. Un Maestro non può mai avere più di 1 Studente in qualsiasi momento.

3) Viaggio degli Studenti

Scegli un percorso integro sopra il quale tutti gli Studenti di un Villaggio viaggeranno verso un Villaggio adiacente. Devi avere almeno 1 Studente nel gruppo che viaggia. Il ponte attraversato dagli Studenti è rimosso dal gioco, e se un Villaggio è completamente tagliato fuori, una Pietra dei Saggi è piazzata sul Villaggio.

Risoluzione dei Conflitti: La **forza** di un Villaggio è il numero totale di tutte le tessere presenti (Maestri e Studenti). Se c'è un pareggio, il Villaggio con più Maestri è più forte. Se è ancora pareggio, il Villaggio di arrivo è più forte.

A) *Se il Villaggio di partenza è **più forte** del Villaggio di arrivo:*

+ Se c'è un simbolo vuoto corrispondente ad uno Studente, egli diventa Maestro.

+ Se c'è un Maestro dello stesso colore di uno Studente, egli rimane Studente.

+ Se ci sono simboli corrispondenti occupati da un altro colore, allora le tessere avversarie vengono rimosse, e lo Studente diventa Maestro.

B) *Se il Villaggio di partenza è **più debole** del Villaggio di arrivo:*

- Se c'è un simbolo vuoto corrispondente ad uno Studente, egli diventa Maestro.

- Se ci sono simboli corrispondenti occupati da qualsiasi colore, allora le tessere degli Studenti in viaggio sono rimosse e tornano nelle riserve.

Fine del Gioco: Quanto l'ultima Pietra dei Saggi viene piazzata sul tabellone (lasciando due Villaggi non contrassegnati) la partita finisce. Il giocatore con più Maestri nel tabellone è il vincitore. I pareggi sono risolti col numero di Villaggi in cui i giocatori alla pari sono presenti. Gli Studenti non danno punti.