Andrew Parks

Canterbury

Regolamento

Quixotic Games

Andrew Parks

CANTERBURY

INTRODUZIONE

Per quasi un secolo dalla ritirata dell'impero romano dalle sue spiagge, la Britannia fu teatro di sanguinose faide interne. Con il giungere però dei Sassoni conquistatori, ebbe inizio un nuovo ordine. Alla fine del VI sec. d.C., re Etelberto del Kent comandava sul più vasto regno dei Sassoni mai esistito, proclamandone come capitale l'antica città romana di Canterbury. Nello stesso periodo, l'abate Agostino fu inviato da Roma a Canterbury per convertire Etelberto al Cristianesimo e per diffondere la religione in Britannia. Successivamente, re Etelberto, insieme ad Agostino, ordinò la ricostruzione di Canterbury dalle rovine dell'antico sito romano per trasformarla nella magnifica capitale dei Sassoni e, contemporaneamente, nel centro di culto della nuova religione della Britannia.

In ***Canterbury***, i giocatori (da 2 a 4) rappresentano i Lord sassoni incaricati dal re di trasformare la città in una maestosa capitale. Le mura e i cadenti distretti dell'antica città romana faranno da guida ai costruttori sassoni; un antico pozzo romano nel distretto centrale permetterà ai primi colonizzatori disorientati di dare il via a un'ordinata ricostruzione. I Lord dovranno far uso delle loro esigue risorse di partenza per ricostruire i venticinque distretti di Canterbury e garantire i vari **servizi** per i cittadini.

I servizi necessari sono (nell'ordine che va da quelli di base agli altri di maggior prestigio): Acqua, Cibo, Religione, Difesa, Commercio e Cultura. Tali servizi sono garantiti da determinate strutture da erigere nei vari distretti. Le **strutture** che forniranno i servizi più evoluti potranno essere costruite tuttavia solo se i servizi di base sono già reperibili in quel determinato distretto. Per esempio, un Lord sassone non potrà mai ordinare la costruzione di una Cappella (che garantisce Religione) se in quel distretto non sono già garantiti Acqua e Cibo.

Via via che le varie strutture saranno erette nella città, quest'ultima prospererà sempre più. E mentre ogni Lord sassone baderà egoisticamente al proprio prestigio e ai propri successi, tutti quanti otterranno i benefici derivanti dalla prosperità crescente della città. Il tesoro cittadino andrà arricchendosi di conseguenza, e i Lord sassoni dovranno giustificarsi al cospetto della popolazione per i loro prelievi dalle casse costruendo in città nuove meravigliose strutture. Quando Canterbury avrà raggiunto il picco della sua ricchezza, il gioco termina, e il Lord sassone con maggiore prosperità sarà dichiarato vincitore.

Distretti di Canterbury

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni struttura costruita a Canterbury dona **Punti Prosperità** (abbreviati con PPR) sia alla città sia al Lord sassone che ne ha ordinato la costruzione. Quando il segnapunti cittadino supera i 300 PPR, si giocherà un ultimo round, al termine del quale la partita finisce. Il giocatore con più PPR individuali riceve gli elogi del re e vince il gioco.

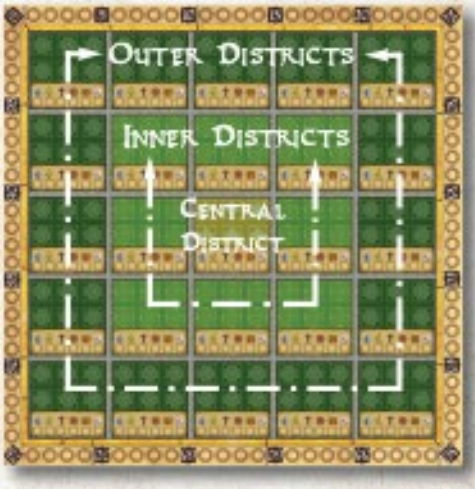
ELENCO DEI COMPONENTI

1 tabellone
55 strutture piccole
30 strutture medie
6 strutture grandi
60 monete sassoni (30 x 1 Oro / 20 x 5 Ori / 10 x 10 Ori)
1 tabella delle strutture (divisa in 2 parti)
1 tabella dei Bonus Reali
4 tabelle dei giocatori
4 carte di pronta consultazione
4 segnalini rango
4 segnalini +100/+200
2 gettoni per la variante per 2 giocatori esperti
201 cubetti di legno (50 blu, 50 rossi, 50 verdi, 50 gialli, 1 viola)
1 segnalino cittadino (viola)
3 dischi cittadini (viola)

COMPONENTI IN DETTAGLIO

Segue una descrizione dei diversi componenti usati in ***Canterbury***:

TABELLONE



Il tabellone del gioco rappresenta i 25 Distretti di Canterbury. La città è separata in tre sezioni: il Distretto Centrale (verde pallido), gli 8 Distretti Interni (verde) e i 16 Distretti Esterni (verde scuro), come si vede qui a destra.

All'interno di ogni Distretto vi sono 6 lotti, pronti per essere utilizzati per il piazzamento delle strutture durante la partita. Le strutture piccole occupano 1 lotto, quelle medie, 2 lotti, quelle grandi, 4 lotti. Ogni Distretto inoltre riporta i 6 servizi (Acqua, Cibo, Religione, Difesa, Commercio e Cultura) che possono essere reperibili al suo interno. Ognuno dei simboli dei servizi di un Distretto ha, subito sotto, uno spazio libero nel quale può essere messa una pedina di servizio (cubetto) del colore scelto dal Lord che l'ha predisposta.

Il **Percorso della Prosperità** costituisce la cornice del tabellone: su di esso si tiene nota della quantità di PPR guadagnati dai giocatori e anche da tutta la città. All'interno del percorso ve n'è subito un altro, adiacente: è la **Barra del Tesoro**, che indicherà ai giocatori quante monete d'Oro potranno prelevare utilizzando il tesoro cittadino.

STRUTTURE

Le strutture garantiscono servizi ai vari Distretti di Canterbury. Le piccole servono solo i Distretti nei quali sono state costruite. Le medie, il Distretto nel quale si trovano e anche quelli a esso adiacenti ortogonalmente (non diagonalmente, quindi). Le grandi, il proprio Distretto e anche altri 5 Distretti della città, totalmente a scelta del giocatore.

Come si vede nel disegno a destra, ogni struttura riporta 4 dati: il **costo** in monete d'Oro sassoni, il **servizio** garantito alla città, la **Prosperità Cittadina** che indica quanti PPR la città riceverà una volta che la struttura è stata costruita, e la **Prosperità del Giocatore** che indica quanti PPR il Lord riceverà alla costruzione della struttura.

TABELLA DELLE STRUTTURE

Durante la preparazione del gioco, tutte le strutture sono collocate su questa tabella, che resterà accanto al tabellone per l'intera partita. Su di essa sono inoltre riportati i nomi di tutte le strutture, che non sono invece indicati sulle strutture stesse. La tabella delle strutture ha due facce, una con testo in inglese e l'altra con testo in tedesco.

TABELLA DEI BONUS REALI

Durante il gioco, i Lord tengono nota di tutti i servizi che hanno garantito alla città su di questa particolare tabella, che resterà accanto al tabellone per l'intera partita. A fine partita, il giocatore che si sarà classificato primo (o secondo) in una determinata categoria di servizi, riceverà PPR così com'è indicato sulla tabella stessa.

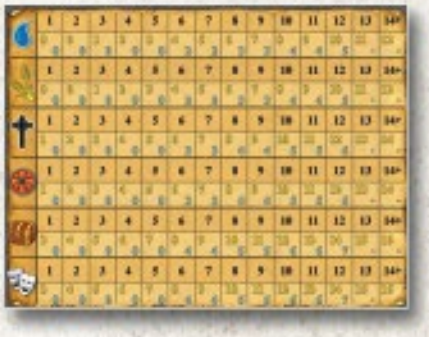


TABELLE DEI GIOCATORI

All'inizio del proprio turno, ogni giocatore deve scegliere di eseguire una delle tre azioni indicate sulla propria tabella. Indicherà la propria scelta piazzando uno dei suoi cubetti colorati nello spazio appropriato su di essa. Le tabelle dei giocatori hanno due facce, con testo in inglese e in tedesco.

CARTE DI PRONTA CONSULTAZIONE

Ogni giocatore riceve una carta di pronta consultazione che riassume in dettaglio tutti i vari bonus che i giocatori potranno ricevere durante la partita, inclusi i Bonus dei Favori dei Distretti, i Bonus di Lottizzazione, i Bonus di Miglioramento e i Bonus Reali. Le carte di pronta consultazione hanno due facce, con testo in inglese e in tedesco.

MONETE SASSONI

Ogni struttura mostra un costo in Oro indicato in alto a sinistra. I giocatori pagano le strutture con queste monete che ottengono o prelevandole dal tesoro cittadino, o dalle tasse imposte ai cittadini nell'Azione di Tasse & Costruzione.

SEGNALINO RANGO

A inizio partita, a ogni giocatore è assegnato un **rango** dipendente dalla sua posizione di partenza. Ogni volta che i giocatori riceveranno Bonus dei Favori dei Distretti, otterranno anche Oro bonus a seconda del loro rango; questo bonus serve a bilanciare le diverse posizioni di partenza. I segnalini hanno due facce, con testo in inglese e in tedesco.

SEGNALINI +100/+200

Se il segnapunti di un giocatore compie un giro completo del Percorso della Prosperità e oltrepassa il numero 100, costui riceve un segnalino +100/+200 per indicare che ha guadagnato 100 PPR. Allo stesso modo, se compie un altro giro, girerà il segnalino sull'altro lato per mostrare 200 PPR.

GETTONI COSTRUTTORI NEUTRALI

Quando si gioca con le regole per la ***variante per 2 giocatori esperti*** (pag. 14), i giocatori usano questi gettoni per determinare se il **Costruttore Neutrale** piazzerà o meno un edificio all'inizio del loro turno.

CUBETTI DEI GIOCATORI

Tutti i giocatori dispongono di 50 cubetti di un colore scelto da loro (blu, rosso, verde o giallo). A inizio partita, ognuno ne prenderà 8 che userà come segue: uno andrà sul Percorso della Prosperità come **segnapunti** per tener traccia dei Punti Prosperità; un altro andrà sulla tabella del giocatore come **pedina-azione** per mostrare la decisione presa dal giocatore circa le proprie azioni di turno in turno. Gli altri sei saranno invece usati come segnapunti per seguire l'andamento dei Bonus Reali sull'apposita tabella; i restanti 42 faranno da **pedine-servizio** sul tabellone per indicare i servizi che i giocatori hanno garantito a ogni Distretto.

SEGNAPUNTI E DISCHI CITTADINI

Segnapunti Cittadino **Disco Cittadino** **Pedina Servizio**

Il segnapunti cittadino è usato per tener conto dei Punti Prosperità della città, sempre aggiornati. La sua posizione sul Percorso della Prosperità determina la quantità di monete d'Oro nel tesoro cittadino, come anche il momento della riscossione del Bonus dei Favori dei Distretti. Ogni volta che il segnapunti cittadino compie un giro completo del Percorso della Prosperità, un **disco cittadino** va piazzato sotto di esso, per segnalare la maggiore quantità di Oro nel tesoro. La **pedina-servizio** di colore viola è usata per indicare il servizio Acqua garantito dal pozzo romano nel Distretto Centrale all'inizio del gioco.

PREPARAZIONE

1. Piazzate il **tabellone** al centro dell'area di gioco. Accanto a esso, i 4 segnalini +100/+200.
2. Piazzate **il segnapunti cittadino** sullo spazio "1" del Percorso della Prosperità (ossia, lo spazio immediatamente a destra di quello contrassegnato con "0"). I **dischi cittadini** per ora sono messi da un lato.
3. Ogni giocatore sceglie un colore e ne riceve la **tabella del giocatore** e i **cubetti** corrispondenti. Ogni giocatore riceve anche la propria **carta di pronta consultazione**.
4. Ogni giocatore piazza uno dei suoi cubetti come proprio **segnapunti** sullo spazio "0" del Percorso di Prosperità. Piazza quindi un altro cubetto come **pedina-azione** sulla propria tabella del giocatore nella sezione indicata "Full Build" ("Costruzione Avanzata").

Preparazione Tracciato Prosperità

5. Collocate la **tabella dei bonus reali** accanto al tabellone. Ogni giocatore preleva 6 cubetti del proprio colore e li rende segnapunti sulla tabella in questione; ogni cubetto dovrebbe essere messo sopra ognuno dei simboli dei servizi (vedi qui sotto) rappresentati sulla tabella. Scegliete un giocatore che sia incaricato di tenere aggiornata la tabella per l'intera partita (vedi ***Bonus Reali*** a pag. 13).

Acqua

Cibo

Religione

Difesa

Commercio

Cultura

6. Attaccate l'una all'altra le due metà della **tabella delle strutture** e mettetela accanto al tabellone così che il simbolo dell'Acqua si trovi sul lato sinistro e il simbolo della Cultura sul lato destro. Dividete tutte **le strutture** e impilatele sugli spazi corrispondenti della tabella.
7. Piazzate la struttura piccola bordata di rosso **dell'Antico Pozzo Romano** nel lotto in alto a sinistra del Distretto Centrale. Mettete poi la pedina di servizio viola sotto il simbolo dell'Acqua del Distretto Centrale (vedi immagine a destra).
8. Separate le **monete sassoni** per tipo e impilatele accanto al tabellone. Le monete valgono 1, 5 o 10 Ori. Ogni giocatore riceve 6 Ori all'inizio della partita. I giocatori possono cambiare le monete come desiderano in qualsiasi momento del gioco.
9. Scegliete un giocatore che inizi: costui riceverà il **segnalino rango** contrassegnato da un grande numero "1" ("Saxon Prince" – "Principe Sassone"). Il giocatore alla sua sinistra riceverà invece il segnalino rango con il numero "2", il terzo, il segnalino rango con il numero "3", e il quarto, il segnalino rango con il numero "4". Se giocate in meno di 4, mettete i segnalini rango in più nella scatola: non saranno usati in quella partita.
10. Se giocate solo in due, date a ogni giocatore un **gettone costruttore neutrale**. In caso contrario, i due gettoni vanno nella scatola: non saranno usati durante la partita.

Preparazione Distretto Centrale

Nota: le regole normali di ***Canterbury*** presuppongono che si giochi in 3 o 4 persone. Se si gioca solo in 2, usate le "regole per la variante per giocatori esperti" che si trovano a pag. 14. **Tali regole si raccomandano vivamente ai soli giocatori esperti.**

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

PRIMO ROUND

Il giocatore che possiede il primo gettone rango ("Saxon Prince" – "Principe Sassone") inizia il gioco eseguendo un'Azione "**Full Build**" - "**Costruzione Avanzata**" (vedi "Azioni", più sotto). Anche gli altri giocatori, in senso orario, dovranno poi eseguire un'Azione "Costruzione Avanzata".

ROUND SEGUENTI

Solo dal secondo round, il primo giocatore potrà scegliere una qualunque delle tre Azioni indicate sulla propria tabella del giocatore: **Levy Funds** (Prelievo dal Tesoro), **Full Build** (Costruzione Avanzata) o **Tax & Build** (Tasse & Costruzione). Dopo aver spostato nella casella corretta la sua pedina-azione e aver eseguito l'Azione scelta, il suo turno finisce. Il giocatore seguente in senso orario sceglierà quindi la sua Azione, fra le tre, per poi eseguirla, e così via per tutti gli altri sino a round completo. Il gioco procede in tal modo sino a che il segnapunti cittadino raggiunge i 100 PPR, momento in cui i giocatori si fermeranno il tempo necessario per calcolare i **Bonus dei Favori dei Distretti** (vedi ***Bonus Prosperità*** a pag. 12). Fatto ciò, il gioco continuerà come prima, partendo dal giocatore che si trova a sinistra di chi ha fatto sì che il segnapunti cittadino superasse i 100 punti. I Bonus dei Favori dei Distretti sono contati di nuovo quando il segnapunti supera i 200 punti, e un'altra volta ai 300 punti.

ROUND FINALE

Dopo aver contato i Bonus dei Favori dei Distretti per la terza volta, i giocatori terminano l'attuale round di gioco (che quindi termina alla fine del turno del giocatore che possiede il segnalino rango col numero più alto) e poi ne eseguono un ultimo intero. A quel punto, la partita finisce. I giocatori calcolano per la quarta e ultima volta i loro Bonus dei Favori dei Distretti, e poi i Bonus Reali, per la prima e unica volta nella partita. Il giocatore che ha accumulato più PPR vince la partita.

AZIONI

All'inizio del proprio turno, ogni giocatore contrassegnerà quale Azione ha intenzione di eseguire spostando la sua pedina-azione nel box appropriato della sua tabella del giocatore. Sempre che non vi siano particolari impedimenti, un giocatore può scegliere un'Azione qualunque, fra le tre disponibili, a ogni suo turno. Eccezione: durante il primo turno, ogni giocatore deve eseguire un'Azione di Costruzione Avanzata.

Ecco una spiegazione sommaria delle tre Azioni:

1) **Levy Funds (Prelievo dal Tesoro):** il giocatore preleva monete dal tesoro cittadino. Per determinare la quantità di Oro ricevuta, il giocatore verifica la posizione del segnapunti cittadino sul Percorso della Prosperità e controlla poi il corrispettivo numerico sulla Barra del Tesoro. Al turno seguente, però, il giocatore dovrà per forza eseguire un'Azione di Costruzione Avanzata.

2) **Full Build (Costruzione Avanzata):** il giocatore deve costruire 1 o 2 strutture piccole e/o medie oppure 1 grande.

3) **Tax & Build (Tasse & Costruzione):** il giocatore riceve monete pari alla metà di quelle che avrebbe ricevuto con un Prelievo dal Tesoro (arrotondare per difetto), e costruisce 1 struttura di qualunque grandezza.

Segue una spiegazione più approfondita delle tre Azioni:

PRELIEVO DAL TESORO

Ogni struttura nel gioco mostra il proprio **costo** nell'angolo in alto a sinistra. Se un giocatore non possiede Oro sufficiente a costruire la struttura che desidera, può scegliere o di prelevare monete dal tesoro cittadino o di tassare i cittadini (vedi *Tasse & Costruzione* a pag. 11).

Quando un giocatore sceglie il Prelievo dal Tesoro, egli riceve una quantità di monete d'Oro come indicato sulla **Barra del Tesoro**, nella cornice interna del tabellone; tale quantità d'Oro è determinata dalla posizione del segnapunti cittadino sul Percorso della Prosperità attorno alla Barra del Tesoro. Per esempio, all'inizio del gioco, siccome la città ha PPR pari a 1, un giocatore riceverebbe 5 Ori. Se la città avesse invece 39 PPR (vedi a destra), il giocatore riceverebbe 8 Ori. ***I Punti Prosperità di un giocatore non influiscono in alcun modo sulla quantità di monete d'Oro ricevuta con il Prelievo dal Tesoro.***

Ogni volta che il segnapunti cittadino oltrepassa lo "0" sul Percorso della Prosperità, un disco cittadino di colore viola è posto sotto al segnapunti cittadino. Questo disco rappresenta +100 PPR cittadini. Da quel momento in poi, quando un giocatore sceglierà l'Azione di Prelievo dal Tesoro, ***andranno calcolati 10 Ori in più per ogni disco cittadino posto sotto il segnapunti cittadino.***

Dopo aver ricevuto le monete, il turno del giocatore termina. Come indicato anche sulla propria Tabella, al turno seguente, egli dovrà eseguire un'Azione di Costruzione Avanzata.

COSTRUZIONE AVANZATA

Se un giocatore desidera costruire una struttura, deve scegliere o un'Azione di Costruzione Avanzata o un'Azione di Tasse & Costruzione (vedi ***Tasse & Costruzione*** a pag. 11). Quando esegue un'Azione di Costruzione Avanzata, un giocatore può scegliere di costruire una o due strutture. Esistono tre livelli di strutture: le **strutture piccole**, che occupano solo un lotto di un Distretto, le **strutture medie**, che occupano due lotti di un Distretto, e le **strutture grandi**, che occupano quattro lotti di un Distretto.

Un'Azione di Costruzione Avanzata si svolge in questo modo:

- Selezionare la struttura (le strutture)
- Pagarla/pagarle con le proprie monete d'Oro
- Costruire la prima struttura in città
- Piazzare le pedine-servizio attivate dalla prima struttura
- Costruire la seconda struttura in città
- Piazzare le pedine-servizio attivate dalla seconda struttura
- Aggiornare la tabella dei Bonus Reali
- Fare avanzare il segnapunti cittadino sul Percorso della Prosperità
- Fare avanzare il segnapunti del giocatore sul Percorso della Prosperità
- Il giocatore, e non la città, riceve gli eventuali Bonus Prosperità.

Ecco tutti i vari passi descritti in dettaglio:

- **Selezionare la struttura (le strutture)** – il giocatore sceglie una o due strutture che desidera costruire e le colloca davanti a sé. Quando sceglie l'Azione Costruzione Avanzata, deve costruire almeno una struttura. Se sceglie due strutture da costruire, il giocatore può scegliere una qualunque combinazione di piccole e medie. ***Se però decide di costruire una struttura grande, non può scegliere anche una seconda struttura.***

- **Pagare con le monete d'Oro** – il giocatore deve pagare il costo indicato in alto a sinistra di ogni struttura scelta. Se un giocatore non possiede Oro sufficiente a coprire il costo di una struttura, non può costruirla.
- **Costruire la prima struttura in città** – il giocatore sceglie una struttura che ha appena acquistato e la piazza in un Distretto a sua scelta. Una struttura può essere piazzata solo in un Distretto che già contiene strutture, o uno che sia adiacente ortogonalmente (non diagonalmente) a un altro Distretto che già ne contenga una.

Per erigere una struttura, il giocatore deve inoltre tenere conto delle seguenti regole:

1) ***Quella determinata struttura non può già essere presente nello stesso Distretto***. Ad esempio, non si può costruire un Pozzo in un Distretto nel quale ce n'è già un altro (compreso l'Antico Pozzo Romano di inizio partita).
2) ***Il Distretto deve possedere sufficienti lotti liberi per edificare la struttura.*** Il punto di posizionamento di una struttura all'interno di un Distretto è ininfluente: ogni giocatore può spostare una struttura all'interno del Distretto nel quale è stata costruita per fare spazio a un'altra. Se comunque non c'è ancora abbastanza spazio per costruire la struttura, il giocatore potrebbe decidere di demolirne un'altra (vedi Demolire Strutture a pag. 11).
3) ***Tutti i servizi che precedono per importanza quello garantito dalla nuova struttura devono essere già garantiti in quel Distretto.*** Ciò si verifica controllando le pedine-servizio già piazzate sotto i simboli di servizio di quel Distretto (da sinistra a destra; vedi l'illustrazione a destra per un esempio). Se non vi sono ancora servizi garantiti in un Distretto, la struttura deve garantire quello più basico, ossia l'Acqua. Se una pedina-servizio indica che l'Acqua è già garantita in quel Distretto, il giocatore potrà ordinare di edificare una struttura che garantisce Cibo. Per edificarne una che garantisca Religione, occorre che nel Distretto siano già distribuiti sia Acqua che Cibo (non solo uno dei due, ma entrambi). Coerentemente, per edificare una struttura che garantisca Cultura, ossia il servizio finale, tutti i 5 servizi precedenti devono già essere garantiti nel Distretto.

Nell'esempio sopra, il giocatore Rosso ha fornito Acqua a questo distretto costruendo un Pozzo, e il giocatore Blu ha fornito Cibo a questo distretto costruendo un Giardino. Il giocatore giallo ha fornito Religione attraverso una Chiesa nel distretto adiacente. Pertanto qualsiasi giocatore può costruire una struttura che fornisca Difesa in questo distretto.

È importante notare che solo la pedina-servizio deve essere presente. Può infatti accadere che la struttura che garantisce un servizio non sia presente in quel determinato Distretto. *Per esempio, se una Fontana sta fornendo Acqua a un Distretto da un altro a esso adiacente, ci si può costruire una Fattoria, anche se in realtà non esistono strutture che forniscono Acqua in quel Distretto.*

- **Piazzare le pedine-servizio attivate dalla prima struttura** – Ogni struttura nel gioco garantisce uno dei sei servizi (Acqua, Cibo, Religione, Difesa, Commercio e Cultura).

Quando si edifica una **struttura piccola** in un Distretto, va posta una pedina-servizio del proprio colore sotto all'appropriato simbolo del servizio garantito dalla struttura in quel Distretto (salvo che quel particolare servizio non fosse già garantito da un'altra struttura precedente). ***Una volta che una pedina--risorsa è stata messa sotto un simbolo risorsa, non può più essere rimossa.***

Quando si edifica una **struttura media** in un Distretto, va posta una pedina-servizio del proprio colore sotto all'appropriato simbolo del servizio garantito dalla struttura in quel Distretto ***e in ogni Distretto adiacente ortogonalmente*** (non diagonalmente) a quello nel quale è stata edificata la struttura. Anche in questo caso, se il servizio era già garantito da un'altra struttura precedente, non si può sostituire la pedina-risorsa già presente con una delle proprie.

Quando si edifica una **struttura grande** in un Distretto, va posta una pedina-servizio del proprio colore sotto all'appropriato simbolo del servizio garantito dalla struttura in quel Distretto e ***in cinque Distretti qualunque in città***. Anche in questo caso, se il servizio in qualcuno di quei Distretti è già garantito da un'altra struttura precedente, non si può sostituire la pedina-risorsa già presente con una delle proprie.

Come accennato in precedenza, edificare una struttura in un Distretto richiede che tutti i servizi precedenti siano già garantiti in quel Distretto. Tuttavia, per mettere semplicemente una pedina-servizio in un Distretto (dovuto alla costruzione in un altro Distretto di una particolare struttura media o grande) ***non*** è necessario che tutte le strutture che forniscono quel servizio si debbano anche trovare in quel Distretto.

Tale differenza è importante da comprendere, specialmente per quanto riguarda i nuovi giocatori. Riassumendo:

1) Per **costruire una struttura** in un Distretto, tutti i servizi che precedono per importanza quello fornito dalla struttura devono già essere garantiti nel Distretto.
2) Per **mettere una pedina-servizio** in un Distretto in seguito alla costruzione di una struttura media o grande costruita in un altro Distretto, non è invece necessario che siano presenti i servizi precedenti.

In riferimento all'illustrazione a destra: se un Distretto contiene solo un Pozzo (e quindi è servito solo da Acqua), e un giocatore costruisce una Chiesa in un Distretto adiacente, quel giocatore avrà diritto di mettere una pedina-servizio sotto al simbolo Religione nel Distretto dove si trova il Pozzo, anche se in quel Distretto non è ancora garantito il Cibo. Tuttavia, se un giocatore desidera edificare una Torre di Guardia nel Distretto (che fornisce Difesa), non può farlo se prima non vi è garantito il Cibo.

Acqua fornita dal Pozzo nello stesso distretto — **Religione fornita dall Chiesa nello stesso distretto**

- **Costruire la seconda struttura in città** – se si è acquistata una seconda struttura nell'Azione di Costruzione Avanzata, questa va collocata nello **stesso Distretto** oppure **in un altro**, secondo tutte le normali regole già elencate per la prima struttura. Il secondo Distretto non deve necessariamente essere adiacente al primo Distretto scelto, ma deve comunque esserlo a un altro.

Si possono collocare le due strutture nell'ordine che si preferisce. Il piazzamento della prima, infatti, potrebbe creare nuove possibilità per il piazzamento della seconda. Per esempio, un giocatore potrebbe comprare un Pozzo e un Giardino e piazzarli entrambi in un nuovo Distretto. Oppure, un giocatore può comprare due Pozzi e metterne uno in un Distretto, e l'altro in un Distretto adiacente a quello del primo.

- **Piazzare le pedina-servizio attivate dalla seconda struttura** – metti le pedine-servizio per la seconda struttura seguendo le stesse regole di quelle della prima struttura.
- **Aggiornare la tabella dei Bonus Reali** – il giocatore incaricato di aggiornare la tabella dei Bonus Reali fa avanzare sulla carta la pedina-servizio del giocatore corrispondente ai servizi aggiunti durante il suo turno (vedi Bonus Reali a pag. 13).
- **Fare avanzare il segnapunti cittadino sul Percorso della Prosperità** – ogni struttura è marcata in basso a sinistra con il numero di PPR cittadini del quale si dovrà fare avanzare il segnapunti cittadino sul Percorso della Prosperità. Nel caso di due strutture costruite, il segnapunti cittadino avanzerà della somma dei PPR derivanti dalle strutture. Ogni volta che il segnapunti cittadino supera lo "0", si mette sotto di esso uno dei dischi cittadini viola; i giocatori a questo punto calcolano i Bonus dei Favori dei Distretti come descritto a pag. 12. Dopo che il segnapunti supera lo "0" per la terza volta, il segnapunti si blocca per il resto della partita sulla casella "1". La città non può superare i 301 PPR, che rappresentano il massimo della prosperità.
- **Fare avanzare il segnapunti del giocatore sul Percorso della Prosperità** – ogni struttura piccola e media è contrassegnata da un valore PPR indicato nell'angolo in basso a destra. Il giocatore fa avanzare il proprio segnapunti sul Percorso della Prosperità di quella quantità di PPR (o della somma dei PPR, se in quel turno ha costruito più di una struttura). Se il **segnapunti** del giocatore supera i 100 PPR, egli riceverà un proprio segnalino punteggio girato sul lato "+100" (da girare sull'altro lato, qualora riuscisse a superare i 200 PPR).

Quando si costruisce una struttura grande, la quantità di PPR vinti dal giocatore varia a seconda del Distretto dove è stata costruita la struttura. La struttura riporta tre piccoli riquadri che presentano come sfondo i colori dello sfondo dei vari Distretti (vedere a destra). La quantità di PPR indicata più a sinistra è assegnata se la struttura è costruita nel Distretto Centrale (se nel riquadro appare solo un "-", ciò significa che la struttura non può essere costruita nel Distretto Centrale). I PPR indicati al centro sono invece assegnati se la struttura è costruita in uno dei Distretti Interni che circondano il Centrale. I PPR indicati più a destra sono invece assegnati se la struttura è costruita in uno dei Distretti Esterni (vedere diagramma a pag. 3 per le zone dei Distretti).

distretto centrale — **distretto interno** — **distretto esterno**

STRUTTURA GRANDE QUANTITÀ PUNTI PROSPERITÀ

- **Il giocatore riceve Bonus Prosperità** – una pianificazione strategica efficace nell'edificazione delle strutture all'interno della città porta spesso particolare prestigio e riconoscimenti al Lord sassone che le ha edificate. Tutto ciò è rappresentato da speciali **Bonus Prosperità** ricevuti esclusivamente dai giocatori, e non dalla città. Tali Bonus sono elencati più avanti, a pag. 12, e anche nelle tabelle dei giocatori.

TASSE & COSTRUZIONE

Un giocatore può scegliere di eseguire l'Azione **Tasse & Costruzione**, una via di mezzo tra il Prelievo dal Tesoro e la Costruzione Avanzata. Quest'Azione può rivelarsi utile se il giocatore non può permettersi di aspettare un altro turno per un'Azione Prelievo dal Tesoro per poi costruire una struttura (come per esempio succede nell'ultimo turno di gioco).

Quando un giocatore sceglie quest'Azione, egli riceve la metà delle monete che avrebbe ottenuto con il Prelievo dal Tesoro (arrotondando per difetto); il retro del regolamento riporta un'utile tabella nella quale sono già indicate le metà dei valori indicati sulla Barra del Tesoro. Il giocatore dovrà quindi costruire una struttura piccola, media o grande a sua scelta (secondo le regole indicate in precedenza). Quando si usa Tasse & Costruzione, si può edificare però comunque solo una struttura.

DEMOLIRE LE STRUTTURE

All'inizio di un'Azione di Costruzione (Avanzata o meno), un giocatore ha il permesso di creare spazio destinato a strutture più grandi demolendo quelle più piccole dello stesso Distretto. La Demolizione è gratuita, ma può essere eseguita solo alle seguenti condizioni:

1) la struttura (di qualunque tipo) da costruire nello stesso Distretto è **più grande** di quella che deve essere demolita; e/o
2) la nuova struttura migliora quella esistente con un'altra **più grande** che offre lo stesso servizio.

Attenzione, però! Il giocatore deve rispettare le seguenti regole:

Una **struttura piccola** può comunque essere demolita soltanto quando:
1) è sostituita da una struttura media o grande che offre lo stesso servizio; **oppure**
2) c'è già una struttura media in un Distretto ortogonalmente adiacente che offre lo stesso servizio; **oppure**
3) esiste già in un qualunque Distretto cittadino una struttura grande che offre lo stesso servizio in quello della demolizione.

Una **struttura media** può comunque essere demolita soltanto quando:
1) è sostituita da una struttura grande che offre lo stesso servizio; **oppure**
2) esiste già in un qualunque Distretto cittadino una struttura grande che offre lo stesso servizio in quello della demolizione.

Una **struttura grande** non può invece mai essere demolita.

Una struttura demolita è rimossa dal gioco e **non** va riposizionata sulla tabella delle strutture. Un giocatore non ha diritto ad alcuno sconto sul costo se costruisce una struttura migliore di un'altra che fornisce lo stesso servizio.

Nell'esempio a destra, un giocatore desidera edificare una struttura grande in un Distretto dove sono già presenti 6 strutture piccole, che ne occupano pertanto tutti i lotti. Siccome una struttura grande occupa 4 lotti, egli dovrà demolire 4 strutture per avere spazio sufficiente. Dato che nei Distretti direttamente adiacenti si trovano già una Fontana, una Fattoria e una Chiesa, potrà demolire il Pozzo, il Giardino e la Cappella che si trovano nel Distretto nel quale desidera costruire. La struttura grande scelta è il Salone delle Gilde (che garantisce Commercio): il giocatore può perciò demolire anche il Banco dei Mercanti, poiché esso garantisce lo stesso servizio, ed è pertanto considerato un miglioramento del servizio

BONUS PROSPERITA'

Una delle chiavi per vincere a Canterbury è ricevere più PPR possibili in proporzione alle monete d'Oro che si decide di investire. Un modo semplice di ottenere ciò è costruire strutture piccole e medie che garantiscono servizi più elevati come Difesa, Commercio e Cultura, giacché tali strutture premiano i giocatori con una quantità di Punti Prosperità maggiore dell'Oro investito per costruirle. Considerato ciò, un giocatore dovrebbe comunque tenere un occhio su tutti i suoi potenziali Bonus Prosperità, onde ottenere il massimo di PPR, così com'è indicato sulle carte di pronta consultazione. È poi importante ricordare che i Bonus Prosperità sono ottenuti esclusivamente dal giocatore, e che non fanno avanzare il segnapunti cittadino.

I Bonus Prosperità sono i seguenti:

BONUS DEI FAVORI DEI DISTRETTI

I Bonus dei Favori dei Distretti sono i bonus più importanti del gioco. Alla fine di qualunque turno in cui il segnapunti cittadino oltrepassa i 100, i 200 o i 300 PPR, così come alla fine della partita, i giocatori calcolano i Bonus dei Favori dei Distretti. Il bonus matura in ogni Distretto nel quale almeno un giocatore abbia contrassegnato con una propria pedina-servizio una determinata quantità di servizi. Un giocatore, per ottenere tale bonus, deve possedere in quel Distretto una quantità di pedine-servizio superiore a quella di qualunque altro giocatore considerato singolarmente.

Il numero di Punti Prosperità assegnati al giocatore col maggiore Favore, per quanto riguarda ogni Distretto, è uguale al numero dei lotti occupati da strutture in quel Distretto. Di conseguenza, ***un Distretto senza strutture non assegna un Bonus dei Favori del Distretto***. Strutture medie o grandi occupano più di un lotto e sono pertanto un buon modo di aumentare il valore di un Distretto.

I punti bonus ricevuti dal giocatore col maggiore Favore di un Distretto sono detti "bonus primario". Il giocatore che si classifica invece secondo in un Distretto otterrà la metà, arrotondata per difetto, dei punti bonus del primo giocatore. Questo bonus è chiamato "bonus secondario" (vedere l'esempio del calcolo del Favore di un Distretto qui a destra).

Se solo un giocatore è presente con le proprie pedine-servizio in un Distretto, allora riceverà solo il bonus primario, e non entrambi. Se due giocatori pareggiano il primo posto in un Distretto, essi si divideranno il bonus primario del Favore del Distretto (arrotondando per difetto), mentre non sarà assegnato il bonus secondario.

Se in un Distretto è assegnato un bonus primario, ma si riscontra un pareggio per il secondo posto, non è assegnato nessun bonus secondario.

Una volta che i Bonus dei Favori dei Distretti sono stati contati per ogni Distretto con strutture edificate all'interno, comincia il turno successivo.

Eccezione: **l'Antico Pozzo Romano** è una struttura unica che non conta quando si procede al calcolo dei lotti occupati nel Distretto Centrale. Il solo modo per ottenere tutti i punti da quel Distretto è di demolire il Pozzo Romano, secondo le regole indicate a pag. 11.

Segnalini Rango: le prime tre volte che si calcola il Favore di un Distretto, i giocatori ricevono in premio delle monete d'Oro in proporzione al loro rango. La prima volta che si calcola il Bonus dei Favori del Distretto, ogni giocatore riceve la quantità d'Oro indicata per prima (quella più a sinistra) sul proprio segnalino rango. La seconda volta, invece, riceve la quantità d'Oro indicata per seconda (quella al centro), e la terza volta, l'ultima (quella a destra).

Nell'esempio qui sopra, il giocatore rosso ha ottenuto il Favore del Distretto, poiché possiede più pedine-servizio. Dato che le strutture del Distretto coprono 6 lotti, il giocatore rosso riceve un Bonus del Favore del Distretto di 6 PP. Il giocatore blu si classifica secondo e riceve un bonus di 3 PP

BONUS DI LOTTIZZAZIONE

Ogni volta che un giocatore costruisce per primo in un Distretto vuoto (ossia, in un Distretto senza strutture al suo interno), quel giocatore riceverà un bonus di Prosperità uguale al numero di servizi presenti in quel Distretto alla fine del proprio turno, inclusi quelli appena aggiunti da qualunque struttura da lui costruita. *Nell'immagine a destra, il giocatore verde lottizza per primo costruendo una Cappella e una Torre di Guardia (che garantiscono Religione e Difesa) in un Distretto che già riceve Acqua e Cibo da un qualche altro Distretto. Il giocatore verde otterrà un bonus di 4 PP al termine del proprio turno dato che nel Distretto i servizi offerti sono ben 4.*

Se un giocatore costruisce più di una struttura nello stesso Distretto vuoto e nello stesso turno, riceve comunque il Bonus di Lottizzazione soltanto una volta. Se invece costruisce le due strutture in due Distretti vuoti diversi, i Bonus di Lottizzazione da calcolare saranno due, uno per ogni Distretto.

BONUS DI MIGLIORAMENTO

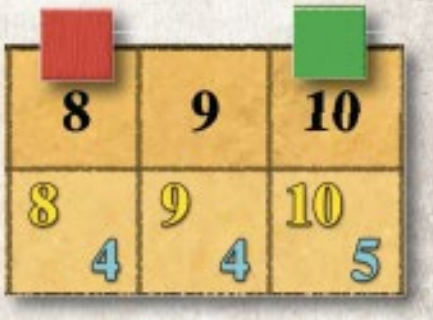
Se un giocatore demolisce una struttura allo scopo di eseguirne il miglioramento con una struttura più grande ***che offre lo stesso servizio***, quel giocatore riceve 3 PP bonus. Perciò, se un giocatore demolisce un Banco dei Mercanti per costruire una Piazza del Mercato, egli riceverà il Bonus di Miglioramento. Tuttavia, se un giocatore demolisce una Cappella per costruire un Palcoscenico (che garantisce un servizio diverso), egli non avrà diritto al Bonus di Miglioramento.

BONUS REALI

Al contrario degli altri Bonus di Prosperità, i Bonus Reali sono assegnati solo a fine partita. Ad ogni modo, i Bonus Reali sono costantemente aggiornati durante il gioco così che il loro andamento sia visibile a ogni giocatore. A ogni turno, il giocatore incaricato di aggiornare la tabella dei Bonus Reali fa avanzare i segnapunti dei vari giocatori sulla carta per indicare quali sono i servizi garantiti alla città.

Per esempio, se il giocatore blu costruisce un Banco dei Mercanti (che garantisce 1 pedina-servizio Commercio alla città) e un Palcoscenico (che garantisce 5 pedine-servizio Cultura), il giocatore incaricato muove in avanti i segnapunti del giocatore blu di 1 spazio sulla riga del Commercio, e di 5 su quella della Cultura.

Il giocatore incaricato di aggiornare la carta dei Bonus Reali deve però fare attenzione a tenere conto di quante effettive pedine-servizio si arricchisce il tabellone. Se, per esempio, un giocatore costruisce un Palcoscenico, ma è in grado di assegnare solo 3 pedine-servizio invece che 5, per mancanza di spazi liberi sotto i simboli dei vari Distretti, il segnapunti del giocatore si sposterà sulla riga della Cultura della tabella dei Bonus Reali di soli 3 spazi. I giocatori dovrebbero periodicamente contare quante pedine-servizio sono presenti sul tabellone, e quali sono i punteggi sulla tabella, in modo da accertarsi che non ci si sia persi qualcosa.



A fine partita, ogni giocatore consulta la tabella per verificare quanto ha contribuito ai servizi cittadini con le proprie opere. Il giocatore che ha fornito più servizi in una categoria riceve in premio una quantità di PPR pari al **numero dorato** (in alto a sinistra) riportato nella casella subito sotto il proprio segnapunti. Il giocatore che si classifica secondo, riceverà invece in premio una quantità di PPR pari al **numero blu** (in basso a destra) riportato nella casella subito sotto il proprio segnapunti.

Nell'esempio riportato qui a destra, il giocatore verde ha contribuito più di tutti alla Difesa cittadina, e riceve in premio 10 Punti Prosperità di Bonus Reali. Il giocatore rosso, giunto secondo, ne riceve invece 4.

I giocatori dovrebbero considerare i Bonus Reali assegnati uno per volta, partendo dall'Acqua, poi andando al Cibo, e così via. Se più di un giocatore arriva primo in classifica, si sommano i numeri giallo e blu di quella casella e si dividono per il numero di giocatori giunti primi, arrotondando il risultato per difetto. Ognuno riceve quella quantità di PPR; in questo caso, non è assegnato il bonus per il secondo posto. Se invece il primo posto è assegnato regolarmente, ed è pareggiato il secondo posto, il premio per quest'ultimo non è assegnato a nessuno dei giocatori.

ROUND FINALE E PUNTEGGIO

Quando la città raggiunge i 300 Punti Prosperità, il terzo disco cittadino viene posto sotto al segnapunti cittadino, che si bloccherà sulla casella "301" sino a fine partita. Dopo aver contato i Bonus dei Favori dei Distretti, i giocatori terminano il corrente round di turni (che termina dopo il turno del giocatore con il gettone rango che riporta il numero più alto). Fatto ciò, segue un Round Finale di gioco in cui ogni giocatore fa un ultimo turno, e poi il gioco finisce. Nota: se è il giocatore con il gettone rango col numero più alto a causare il superamento dei 300 PP con il segnapunti cittadino, si procede direttamente al round finale (ogni giocatore fa un ultimo turno, e il gioco finisce).

Quando il gioco finisce, si procede a un ultimo conteggio per stabilire il vincitore:

- Per prima cosa, si calcolano per la quarta e ultima volta i **Bonus dei Favori dei Distretti**;
- Quindi, si assegnano i **Bonus Reali** per ogni servizio cittadino (vedi ***Bonus Reali*** a pag. 13);
- Infine, ogni giocatore riceve 1 PPR per ogni 3 monete d'**Oro** che possiede.

Il giocatore che possiede più Punti Prosperità al termine di questo conteggio è dichiarato vincitore. Se si riscontra un pareggio, vince chi ha meno Oro.

VARIANTE PER 2 GIOCATORI ESPERTI

Questa variante permette di giocare a Canterbury in due. Si raccomanda tuttavia di giocare qualche partita in 3 o 4 persone prima di provare queste regole.

Costruzione

Nessuna Costruzione

A inizio partita, ogni giocatore colloca un gettone Costruttore Neutrale davanti a sé, così che mostri la faccia con il simbolo "Costruzione" (vedere a destra). Ogni giocatore inoltre piazza accanto al gettone due pile di strutture. La prima pila di strutture sarà così composta, dall'alto verso il basso: 1 Pozzo, 1 Giardino, 1 Cappella, 1 Torre di Guardia, 1 Banco dei Mercanti e 1 Carrozzone. La seconda pila di strutture sarà così composta, dall'alto verso il basso: 1 Fontana, 1 Fattoria, 1 Chiesa, 1 Guarnigione, 1 Piazza del Mercato e 1 Palcoscenico. ***Entrambi*** i giocatori dovranno possedere queste due pile di strutture accanto al loro gettone Costruttore Neutrale. A questo punto, scegliete un altro colore di cubetti che siano a disposizione, e piazzateli accanto al tabellone per rappresentare la riserva del Costruttore Neutrale. Piazzate 6 pedine-servizio del Costruttore Neutrale sulla carta dei Bonus Reali, ma nessun suo segnapunti sul Percorso della Prosperità.

All'inizio di ognuno dei vostri turni (compreso il primo), girate sul lato opposto il gettone del Costruttore Neutrale. Se esso mostra il lato "nessuna costruzione", il Costruttore Neutrale non compie nessuna Azione, e il turno procede come di consueto. ***Nota:*** poiché il gioco inizia sempre con il gettone girato sul simbolo "Costruzione", all'inizio del primo turno il gettone sarà sempre girato sul simbolo "nessuna costruzione".

Se invece il gettone è sul simbolo "Costruzione", il giocatore dovrà immediatamente prendere la struttura in cima alla prima pila di strutture (quella delle strutture piccole) e piazzarla in qualunque Distretto a sua scelta, ma sempre secondo le normali regole di piazzamento delle strutture. ***Nota:*** il Costruttore Neutrale non spende monete d'Oro per costruire. Se non c'è nessuna possibilità di piazzare la struttura, rimuovetela permanentemente dal gioco. Dopo aver collocato la struttura, piazzate una delle pedine-servizio del Costruttore Neutrale sotto il simbolo dell'appropriato servizio di quel Distretto, sempre che il servizio non fosse ovviamente già garantito. Aggiornate inoltre di conseguenza la tabella dei Bonus Reali per il nuovo servizio reso alla città. Infine, spostate secondo le regole il segnapunti cittadino. Il Costruttore Neutrale non guadagna PPR individuali.

Quando la prima pila di strutture è esaurita, il Costruttore Neutrale inizierà a edificare quelle della seconda pila, ossia le medie. Quando avviene ciò, il giocatore che in quel momento gestisce il Costruttore Neutrale potrà, se lo desidera, eliminare dal gioco la struttura in cima alla pila ed edificare la struttura successiva. Pedine-servizio sul tabellone e modifiche sulla tabella dei Bonus Reali sono tutti accordati secondo le normali regole. Una volta che anche la seconda pila di strutture sarà esaurita, il Costruttore Neutrale non edificherà più nulla durante il vostro turno.

Anche se il Costruttore Neutrale non riceve PPR individuali durante il gioco, la sua presenza conta quando si calcolano i Bonus dei Favori dei Distretti e i Bonus Reali. Perciò, i giocatori dovranno cercare di usare il Costruttore Neutrale a proprio vantaggio e per fare ottenere meno PPR all'avversario. Buon divertimento!

I COSTRUTTORI DI CANTERBURY

Il team della Quixotic Games desidera estendere i propri ringraziamenti alle centinaia di sostenitori di Canterbury che hanno reso possibile tutto ciò. Hurrà!

CONSIGLI STRATEGICI

- Verso l'inizio del gioco, cercate di guadagnare Bonus dei Favori dei Distretti in più Distretti possibili. Una volta consolidato il vostro controllo su diversi Distretti, sarà importante aumentare il numero e/o la grandezza delle strutture in quei Distretti per ottenere un bonus maggiore di Favori dei Distretti. È importante anche cercare di essere secondi nei Distretti controllati dagli avversari, soprattutto se vi hanno costruito molte strutture.
- Rubare il controllo sui Distretti è una strategia importante nel gioco. Dovrete cercare di diffondere la vostra influenza in tutte le zone della città per aumentare i Favori. Dovrete però anche rinforzare i vostri Distretti, o vi saranno rubati dagli avversari.
- I Bonus di Lottizzazione costituiscono un modo importante di fare punti extra in ogni momento della partita. Nelle ultime fasi del gioco, cercate di costruire in Distretti vuoti già raggiunti dai servizi provenienti da strutture che si trovano altrove. Ciò sarà premiato con dei Bonus di Lottizzazione molto alti.
- Il Bonus di Miglioramento può essere un buon modo di guadagnare PP con strutture medie e grandi. Tuttavia, tenete in mente che la struttura che costruite non vi darà anche la possibilità di piazzare nuove pedine-servizio, poiché sono già presenti nel Distretto. Pertanto, a volta, i 3 PP bonus richiedono un minimo di sacrificio strategico.
- Le strutture medie sono le più importanti del gioco. Vi permettono infatti di allargare la vostra influenza nella città con maggiore efficienza. Non vi sarà mai possibile vincere il gioco solo con le strutture piccole; pertanto, siate pronti il prima possibile a integrare le strutture medie nella vostra strategia di gioco.
- Costruire una o più strutture grandi non è necessario per la vittoria. Avanti nel gioco, potrebbe rivelarsi più utile costruire due strutture medie invece che una grande. Tuttavia, potrebbe esserci un particolare momento in cui costruire una struttura grande sia particolarmente utile (come per esempio nel caso in cui aiuti particolarmente un vostro progresso sulla tabella dei Bonus Reali). Non contate comunque sulle strutture grandi per assicurarvi la vittoria.
- Mettere da parte dell'Oro quando costruite è una buona strategia. A volte magari dovrete erigere una struttura piccola nell'Azione di Costruzione Avanzata per avere più fondi alla fine del turno seguente quando sceglierete un'Azione di Prelievo dal Tesoro.
- Verso la fine del gioco, il Bonus dei Favori dei Distretti perde d'importanza, poiché restano meno round a disposizione. Cercate di concentrarvi sui Bonus Reali, specialmente dopo il secondo conteggio dei Bonus dei Favori dei Distretti.
- Osservate il "ritmo" dato alla partita. I giocatori in gamba cercano di accelerare per superare subito i primi 100 PPR con il segnapunti cittadino e stabilire impunemente il loro controllo sui Distretti chiave dove sono in vantaggio coi Favori.

ABACUS CITTÀ

Tesoro	Tasse
5	2
6	3
7	3
8	4
9	4
10	5
11	5
12	6
13	6
14	7
15	7
16	8
17	8
18	9
19	9
20	10
21	10
22	11
23	11
24	12
25	12
26	13
27	13
28	14
29	14
30	15
31	15
32	16
33	16
34	17
35	17

CREDITI

Creatore del Gioco: Andrew Parks
Illustrazione sulla scatola: Jessada Sutthi
Illustrazioni dei componenti: Chechu Nieto
Grafica: Chechu Nieto and Xavier Carrascosa
Traduzione in tedesco: Ferdinand Köther
Traduzione in italiano: Daniele Giardino - **Impaginazione su layout originale:** Francesco Neri
Sviluppo del gioco: Coleman Charlton, Bas Debbink, Geoff Engelstein, Doug Faust, Anni Foasberg, Michael Gradin, Christopher Guild, Norman Hill, Rob Lardiere, Michael Keller, Manny O'Donnell, Christopher Parks, Bill Reeves, Sara Sterphone, Ada Terrizzi, Kyle Voker, e Catherine Weresow
Playtester: Michael Dalton, Christopher Doe, Pete Fenlon, Paul Gerardi, Timothy Gerstner, Jason Hawkins, Cosmo Kwok, Julia Parks, Kathy Parks, Sarah Parks, Zev Shlasinger, Jay Tummelson, e molti altri che aggiungeremo prossimamente!

© 2013 Quixotic Games LLC. All rights reserved.
Visitate la nostra pagina web: www.quixoticgames.com