

WOLFGANG KRAMER
MICHAEL KIBSLING

CAVUM

CAVUM

Un gioco di strategia per 2-4 giocatori, dai 12 anni in su, durata circa 2 ore.

CONTENUTO

- 1 tabellone
- 4 segnalini punteggio (cilindrici, in 4 colori)
- 44 stazioni (stazioni minerarie; piccoli cubi di legno in 4 colori, 11 pezzi per giocatore)
- 62 tessere tunnel (17 con sei uscite, 19 con quattro uscite, 14 con tre uscite, 12 con due uscite)
- 12 tessere dinamite (tessere tunnel con un cerchio rosso stampato sopra); 3 con due uscite, 3 con quattro uscite, 3 con tre uscite, 3 con due uscite
- 18 vene di pietre preziose
- 8 tessere opzione (2 per giocatore)
- 4 tessere raccolta (1 per giocatore)
- 4 carte sequenza (con numeri da 1 a 4)
- 54 pietre preziose (in 6 colori; 9 per colore)
- 15 carte ordine (6 con 2 due pietre preziose, 6 con 3 pietre preziose, 3 con 4 pietre preziose)
- 12 chip da 2 punti
- 4 tabelloncini azione con il riepilogo delle azioni (1 per giocatore)

IL TABELLONE

Il tabellone mostra una montagna con 91 spazi esagonali. Intorno alla montagna ci sono 5 città, composte da 31 spazi città. Intorno alle città c'è il tracciato per il punteggio e, subito a lato del tracciato, 6 tracciati per le pietre preziose. Ognuno di questi tracciati è diviso in 9 spazi a rappresentare il valore delle pietre. Da una parte del tabellone c'è l'area per le tessere da acquistare e, dall'altra parte, quattro spazi per le **carte sequenza**.

OBIETTIVO

Nella montagna sono nascoste tante vene ricche di pietre preziose, pronte per essere trovate. I giocatori costruiscono dei tunnel nella montagna, stabiliscono delle stazioni minerarie, scoprono nuove vene di gemme e raccolgono le pietre per poterle vendere. I giocatori ottengono anche punti per avere installato delle proprie stazioni minerarie all'interno delle città e per le pietre preziose che riescono a vendere. Il vincitore sarà il giocatore con più punti alla fine della partita.

CONTENUTO



PREPARAZIONE

- **Il tabellone** ha 5 spazi con disegnati dei tunnel. Piazza le corrispondenti tessere tunnel su questi spazi: una tessera con 6 uscite e quattro tessere con 4 uscite. Sulla tessera con sei uscite piazza **1 vena** e sulla vena metti tutte le **9 gemme e preziose gialle, a formare una pila.**
- **Le pietre preziose** (ad esclusione di quelle gialle) devono essere divise per colore e posizionate sugli spazi per le pietre preziose con lo stesso colore. Ogni colore forma una riga da 1 a 9 (scala delle pietre preziose).
- **Ogni giocatore riceve:**
1 segnalino punteggio, che piazza sullo spazio (o a fianco) con il numero 20 sul tracciato del punteggio.
1 tabelloncino azione, che piazza davanti a sé sul tavolo.
- **Nell'area d'acquisto** del tabellone piazza le seguenti tessere: **5 vene, 4 tunnel con 6 uscite, 3 tunnel con 4 uscite, 2 tunnel con 2 uscite, e 2 stazioni per ogni giocatore.** (per ora non piazzare alcun tunnel con due uscite né tessere dinamite)
- Piazza **le 4 carte sequenza** (con i numeri 1-4) sugli spazi (1-4) del tabellone.
- Mescola **le carte ordine** e piazzale a faccia in giù vicino al tabellone.
- Pesca **5 carte ordine** e piazzale a faccia in su a fianco della pila delle carte ordine.
- Piazza **chip da 2** vicino a queste carte.
- Piazza **il rimanente materiale** vicino al tabellone, pronto per essere usato (stazioni, tessere tunnel, vene, opzioni, dinamite).

GIOCARE A CAVUM

Il gioco è composto di **3 fasi**.
Ogni fase è composta da **4 sezioni**:

- {1} Asta per le carte sequenza, prendere le tessere e prendere le carte ordine**
- {2} Costruire i tunnel e le stazioni, scoprire le vene e cercare le pietre preziose**
- {3} Punteggio delle città e esplosioni**
- {4} Vendita delle pietre preziose**



carta sequenza

(1A) ASTA PER LE CARTE SEQUENZA

Il giocatore più giovane inizia l'asta con il **valore "0"** (o più alto). Il giocatore alla sua sinistra deve ora decidere se aumentare la posta o passare. La prima asta termina con la puntata più alta (quando tutti gli altri giocatori hanno passato). Nota: la puntata più alta potrebbe essere "0". Il giocatore con la puntata più alta muove il suo segnalino punteggio **indietro** dello stesso numero di spazi della sua puntata (perde punti), dopodiché prende una carta sequenza. Dopo la prima asta il giocatore alla sinistra del vincitore, inizia una seconda asta, e così via. Quando l'asta è terminata, è stata determinata la sequenza di gioco per i giocatori nella prima fase del gioco. Se ci sono meno di 4 giocatori in gioco, le rimanenti carte sequenza rimangono sul tabellone.

(1B) PRENDERE LE TESSERE

Ogni giocatore prende 12 tessere da quelle disponibili (non dall'area d'acquisto) e le piazza a faccia in su sul suo tabelloncino delle azioni:

4 tessere tunnel (1 da 6, 1 da 4, 1 da 3, 1 da 2),
1 vena, **2 opzioni**, **1 tessera ricerca**, **3 stazioni** e **1 tessera dinamite**. La carta sequenza mostra quale tessera dinamite riceve il giocatore.

(1C) PRENDERE CARTE ORDINE

Una carta ordine mostra le pietre preziose che un giocatore deve cercare per soddisfare l'ordine.

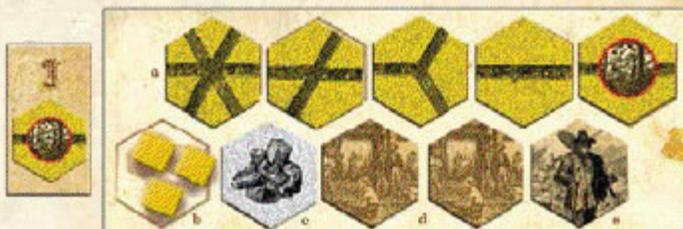
Dopo che **tutti i giocatori** hanno preso la loro carta sequenza, si procede in ordine di gioco (il giocatore con la carta con il valore più basso inizia) e ogni giocatore pesca **una** carta ordine a faccia in su o passa. Dopo che ogni giocatore ha scelto se passare o prendere, si ripete il giro. Tutto ciò continua finché non sono state prese tutte le carte ordine disponibili, o finché tutti i giocatori non hanno passato. Un

giocatore che prende una carta azione, la piazza di fronte a sé a faccia in su. Quando l'ordine verrà soddisfatto, il giocatore riceverà punti vittoria pari al numero mostrato sulla carta. Se un giocatore non riesce a risolvere l'ordine entro la fine del gioco, dovrà pagare il numero di punti segnato sulla parte bassa della carta.

Le carte ordine che non sono state scelte rimangono a faccia in su sul tavolo: aggiungi una "chip da 2" su ogni carta rimasta. Nella prossima fase, verranno pescate altre 5 carte ordine nuove. Chiunque prenda una carta con una "chip da 2" sopra, guadagna automaticamente 2 punti. Se anche nella seconda fase la carta ordine con la "chip da 2" rimane sul tavolo, aggiungerai un'altra "chip da 2" a quella già presente.

(2) COSTRUZIONE

Ogni giocatore ha **12 tessere** da usare durante ogni fase. Ogni tessera rappresenta **1 azione**, quindi ogni giocatore potrà eseguire 12 azioni per fase.



Le tessere del 1° giocatore (Giallo)

I giocatori agiscono in ordine, in accordo con le carte sequenza. Il giocatore attivo deve fare da 1 a 4 azioni (da un minimo di 1 fino ad un massimo di 4). Il giocatore deve scegliere quali azioni eseguire e in quale sequenza, ma la **ricerca** delle gemme è sempre l'**ultima** azione delle sue 12. Se un giocatore non può costruire una stazione o scoprire una vena, deve piazzare questi pezzi all'interno dell'area d'acquisto. Questa mossa conta comunque come un'azione.

Il primo turno è sempre fatto dal giocatore con la carta sequenza **più bassa**. Dopo di lui, seguirà il giocatore con la seconda carta sequenza più bassa. Quando ogni giocatore avrà fatto il suo turno, il primo round sarà finito e si inizierà il round successivo con il giocatore con la carta sequenza più bassa e così via. Dato che i giocatori possono eseguire un numero differente di azioni per turno, è normale che alcuni giocatori finiranno le loro 12 azioni prima degli altri: questi giocatori dovranno aspettare che gli altri giocatori finiscano le loro azioni.

(2A) PIAZZARE TESSERE TUNNEL

Le tessere tunnel possono essere piazzate solo negli spazi della montagna. Un tunnel può essere piazzato sia:

- a) vicino** ad una tessera in gioco sul tabellone, o
- b) sopra** un tunnel o una dinamite che è già in gioco sul tabellone

a1) Piazzare vicino ad un'altra tessera tunnel o dinamite: La nuova tessera tunnel deve essere posizionata in moto che **almeno un tunnel venga prolungato**. non importa quanti tunnel vengano prolungati o se esista una connessione alla città.



Il piazzamento **non** è legale, dato che **nessun** tunnel viene prolungato.

Il piazzamento è legale, dato che un tunnel viene prolungato.



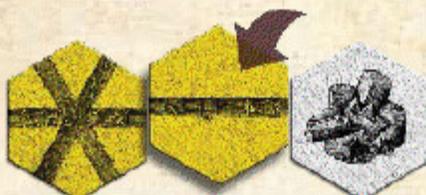
Il piazzamento è legale perchè almeno un tunnel viene prolungato

a2) Piazzare a fianco di una vena

Una tessera tunnel può essere piazzata a fianco di una vena solo se almeno un altro tunnel conduce già a questa vena. Non appena un tunnel conduce ad una vena, un nuovo tunnel può essere piazzato su **qualsiasi** lato di quella vena. Questo perchè una vena ha 6 uscite.



La tessera tunnel non può essere piazzata vicino a questa vena perchè non c'è ancora una connessione alla stessa.



Una tessera tunnel può essere piazzata qui, dato che si sta prolungando un tunnel, ora la vena è collegata e i giocatori possono piazzare tunnel vicino alla vena.



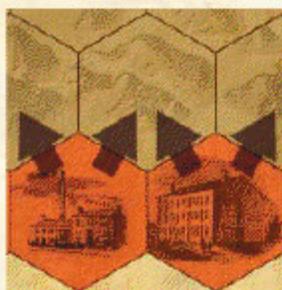
Dato che un tunnel è già stato connesso alla vena, il nuovo tunnel può essere piazzato direttamente a fianco della stessa vena, su qualsiasi lato. Con questa mossa si possono prolungare i tunnel che portano alla vena (ricordate le vene sono come tunnel con 6 uscite).

a3) Piazzare a fianco di uno spazio cittadino

Ogni spazio cittadino contiene uscite verso gli spazi della montagna.

Un tunnel può essere piazzato a fianco di uno spazio cittadino solo se il tunnel sulla tessera conduce a quello spazio della città. Se un giocatore ha costruito una stazione in

uno spazio cittadino, solo lui può piazzare tessere negli spazi montuosi adiacenti alla città. Gli spazi cittadini **non** sono connessi tra loro.



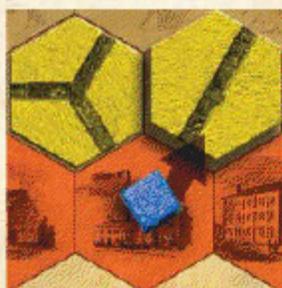
- montagne

- uscite verso gli spazi della montagna

- spazi cittadini



Solo il blu può piazzare una tessera tunnel e continuare così il suo percorso.



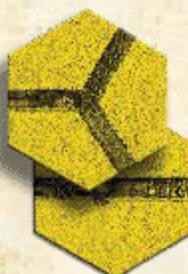
Il giocatore blu ha correttamente piazzato la tessera tunnel.



Il giocatore blu non ha piazzato correttamente la tessera tunnel.

b) Piazzare tessere tunnel sopra altre

Le tessere tunnel possono essere piazzate una sopra l'altra solo se la tessera superiore ha più uscite rispetto a quella inferiore.



Per esempio, su un tunnel con due uscite, può essere piazzato un tunnel con 3, 4 o 6 uscite; su un tunnel con 3 uscite, solo tunnel con 4 o 6 uscite e su un tunnel con 4 uscite solo un tunnel con 6 uscite. Su un tunnel con 6 uscite, non si possono piazzare altri tunnel.

Quando si piazza una tessera su un'altra, bisogna tenere a mente che almeno un tunnel deve prolungare un tunnel di una tessera adiacente.

Nota: Una vena non interrompe mai una connessione. Una vena ha sempre sei uscite. In questo esempio, il giocatore giallo ha una via che passa dalla sua stazione nella montagna, attraversa la vena verde e arriva alla sua stazione in città. Il giocatore verde ha una via che parte da una delle sue stazioni e arriva all'altra, passando attraverso la vena blu. Una vena può essere attraversata in qualsiasi direzione, se esiste una via fino alla vena ed una che esce dalla vena stessa. Non importa la configurazione del tunnel sotto la vena.

Se ci sono pietre preziose in una vena, le uscite sotto la vena non hanno significato.

Quando viene raccolta l'ultima pietra preziosa, la vena viene rimossa e piazzata nell'area d'acquisto. La tessera tunnel sotto la vena è ora visibile e valida!

(2E) UTILIZZARE LE TESSERE OPZIONE

Ogni giocatore ha due tessere opzione da utilizzare in ogni fase. Se usa un'opzione, il giocatore deve piazzare la tessera opzione nella riserva delle tessere e prendere una qualsiasi tessera dall'**area d'acquisto**. Potrebbe essere una tessera tunnel, una vena, una tessera dinamite o una stazione. La tessera raccolta deve essere utilizzata immediatamente. L'intero processo (piazzare un'opzione nell'area acquisto, prendere una qualsiasi tessera disponibile e usarla) conta come un'azione sola.

Puoi piazzare un'opzione nell'area d'acquisto e non prendere niente. In questo caso ricevi automaticamente 3 punti, muovendo così il tuo segnalino di 3 spazi in avanti.

(2F) CERCARE LE PIETRE PREZIOSE

In una fase un giocatore può cercare le pietre preziose solo **una volta**. Questa azione deve essere l'ultima, la dodicesima azione. Il giocatore che cerca le pietre preziose mette la sua tessera ricerca nella riserva e aspetta finché gli altri giocatori non hanno a loro volta finito i loro turni dichiarando di cercare le pietre preziose.

Un giocatore può cercare le pietre preziose solo se ha una via non interrotta da una delle sue stazioni fino ad un'altra delle sue stazioni. Su questa via possono esserci altre stazioni dello stesso giocatore e molte vene. Ogni giocatore mette le pietre che ha raccolto a **faccia in giù** di fronte a lui. Può guardarle quando vuole ma dovrebbe impedire agli altri giocatori di guardarle.

Regole per la ricerca:

- **L'inizio e la fine** di una ricerca sono sempre due stazioni del giocatore (devono essere due stazioni differenti).
- I giocatori possono passare attraverso **ogni spazio** (es. una tessera tunnel, una vena, una stazione) solo una volta.

- **Lungo la via** ci possono essere tante stazioni del giocatore e tante vene, ma la via non può essere mai interrotta. Per esempio: Stazione - vena - vena - stazione - stazione - vena.
- Si può raccogliere solo **1 pietra preziosa per vena**. Con una "via perfetta" potresti riuscire a prendere tante gemme quante vene ci sono in gioco - non di più.
- Solo le **vie sulle tessere piazzate** sono valide, non quelle disegnate sul tabellone.

Rimuovere una vena vuota

Se l'ultima pietra preziosa di una vena viene raccolta, la vena viene immediatamente rimossa dal gioco e piazzata nell'area d'acquisto. Sono ora utilizzabili i tunnel sotto le vene!



Esempio di raccolta

Il **giocatore verde** fa partire il suo percorso nel punto uno e finisce nel punto 2. Egli raccoglie una gemma rossa, poi una verde, poi un'altra verde, poi una rossa, poi una blu ed infine una verde. La via finisce nella stazione in città. Il **giocatore Blu** raccoglie una gemma blu e una verde. Il **giocatore giallo** non può raccogliere gemme.

(3A) PUNTEGGIO DELLE CITTÀ

Dopo aver raccolto le gemme, si calcola il punteggio per ogni città. Ogni giocatore che controlla una stazione in una città con almeno una connessione ad una delle sue stazioni nella montagna, guadagna un numero di punti pari al numero di spazi vuoti presenti nella città. Le stazioni in città che non hanno connessioni ad una stazione nella montagna (dello stesso colore) vengono considerate come spazi liberi.

Guarda l'esempio sopra riportato. Nella città sotto la montagna i giocatori Giallo, Blu e Verde possiedono una stazione. **Due spazi** sono vuoti. Il giocatore Giallo però non può ricevere punti, perchè la sua stazione non è connessa con un'altra all'interno della montagna. I giocatori Blu e Verde guadagnano **tre punti**: **due** punti per ogni spazio vuoto, più un punto per lo spazio con la stazione gialla, perchè conta come uno spazio vuoto a tutti gli effetti.

Seguendo queste regole, si calcola il punteggio per tutte le città.

(3B) ESPLOSIONE (tessere dinamite)

Dopo aver calcolato il punteggio per le città, tutte le tessere dinamite visibili esplodono e vengono rimosse dal gioco. Le seguenti tessere vengono rimosse con loro:

- tutte le tessere **sotto** una tessera dinamite,
- tutte le tessere **adiacenti** alla tessera dinamite (in caso di tessere sovrapposte rimuovi solo la tessera sulla cima) – ma solo se non ci sono stazioni o pietre preziose su queste tessere.

Esempio: Vengono rimosse le tessere contrassegnate con "A"



Tutte le tessere rimosse vengono messe nell'**area d'acquisto**.

Quando rimuovi le tessere adiacenti, se viene scoperta un'altra tessera dinamite, questa tessera produce una reazione uguale ad una dinamite. Tutto ciò può portare ad una reazione a catena!

Se due o più tessere dinamite sono posizionate l'una di fianco all'altra, fai partire l'esplosione con una tessera dinamite e poi continua dopo aver rimosso tutte le tessere della prima esplosione.

(4) VENDERE LE PIETRE PREZIOSE

Le "vendite" cominciano quando tutti i giocatori hanno raccolto.

Prima, si fa partire la vendita per colore, poi si passa alla **vendita con le carte ordine**.

Un giocatore che mantiene pietre preziose dopo entrambe le vendite, le può accumulare per venderle nella fase successiva o nelle **vendite finali**.

(4A) VENDITA PER COLORE

Durante la vendita per colore, si vendono le pietre di un colore, poi quelle del colore successivo e così via. Il giocatore con la carta sequenza del valore più basso dichiara la sua prima puntata oppure

passa. A quel punto il giocatore con la seconda carta sequenza deve puntare o passare e così via. Il giocatore che vende deve mostrare **una** pietra preziosa del colore corrispondente. Il prezzo più alto che un giocatore può puntare / a cui può vendere, è il numero più alto visibile sul tracciato delle gemme del colore corrispondente. Nell'esempio, il prezzo più alto per le gemme gialle è "8". Quindi i giocatori possono iniziare da una puntata di "8".

Quando un giocatore dichiara la sua puntata, il giocatore successivo può solo dichiarare una puntata **più bassa** o passare.

Solo un giocatore può vendere **durante una vendita per colore**, ed è il giocatore con la puntata **più bassa**. Può vendere una o più pietre nel colore scelto.

Esempio 1: Guarda la figura sottostante.

Il 1° giocatore passa, il 2° giocatore mostra una pietra gialla e punta "8". Tutti gli altri giocatori passano. Il 2° giocatore mostra altre due pietre gialle e vende **tutte e tre le pietre gialle a "8"**. A quel punto rimette le gemme sugli spazi 6,7,8 e riceve 24 punti (3 x 8). Sposta il suo segnalino di 24 spazi in avanti sul tracciato del punteggio.

Esempio 2: Il 1° giocatore punta "8", il 2° giocatore punta "6", il 3° giocatore passa, e il 4° giocatore dice "5". Il 1° e il 2° giocatore passano. Il 4° giocatore ha 3 pietre gialle, ma ne vende solo una per usare le altre nella "vendita con carte ordine".

Nota: Per ogni pietra, solo un giocatore può vendere! Se nessuno punta per quel colore, nessuno vende



pietre di quel colore.

(4B) VENDITA CON CARTE ORDINE

Dopo la vendita per colori parte la vendita con le carte ordine.

Il giocatore che ha la sequenza di carte più bassa è il primo a vendere tutte le carte ordine che può soddisfare (la vendita è opzionale; il giocatore non è obbligato a vendere, ma vende solo se vuole).

Dopo, il giocatore con la seconda carta sequenza più bassa vende le sue pietre con le sue carte ordine.



Un giocatore che vende, rimette le pietre necessarie alla vendita negli spazi vuoti, con i valori più alti, del tracciato delle pietre preziose e guadagna un numero di punti pari al numero riportato sulla carta (nella figura "22"). Subito dopo scarta la carta e la rimuove dal gioco.

Le carte ordine che non vengono soddisfatte rimangono davanti al giocatore.

NUOVA FASE

Le **carte sequenza** vengono piazzate sul tabellone. Si pescano **cinque nove carte ordine** e si piazzano a faccia in su vicino alla pila delle carte, a fianco delle altre carte ordine rimaste dalla fase precedente.

La fase successiva comincia con l'asta delle **carte sequenza**. Il giocatore che ha la carta sequenza più bassa nella fase precedente inizia a puntare.

Dopo l'asta, i giocatori riprendono le loro 12 tessere e le carte ordine come spiegato precedentemente.

Tutte e tre le fasi seguono la stessa procedura.

FINE DEL GIOCO

Dopo la terza fase ci sono ancora tre azioni da fare prima della fine del gioco:

- {1} **Il Punteggio delle Città** viene effettuato un'altra volta. (le città vengono calcolate in tutto quattro volte durante una partita).
- {2} **Carte Ordine non soddisfatte:** per ogni carta ordine non soddisfatta, il giocatore muove il suo segnalino sul tracciato del punteggio indietro di tanti punti quanti quelli riportati in basso sulla carta.
- {3} **Vendita finale:** I giocatori che hanno ancora pietre preziose possono cercare di venderle nell'asta finale.

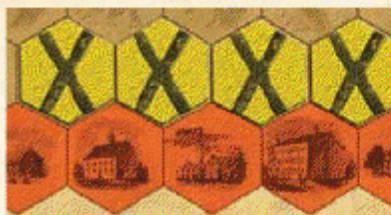
Le regole per le vendite finali sono le seguenti:

- Ogni giocatore mostra tutte le sue pietre preziose.
- Il giocatore che è **ultimo** sul tracciato del punteggio può vendere una pietra. Sceglie qualsiasi pietra, la rimette sul tracciato del valore di quella pietra (sul valore più alto possibile) e sposta il suo segnalino di conseguenza.
- Il giocatore che ora è ultimo, ripete l'azione. Potrebbe anche essere lo stesso giocatore. Se due o più giocatori sono ultimi a pari merito, vende chi ha la carta sequenza più bassa. La cosa si ripete finché non ci sono più gemme.
- Quando il giocatore in ultima posizione non ha più pietre da vendere, il penultimo giocatore vende le sue pietre, e così via. La vendita finale finisce quando tutte le pietre preziose sono state vendute.

Il gioco finisce subito dopo le vendite finali. Il vincitore è il giocatore il cui segnalino è in prima posizione. Se c'è un pareggio, vince il giocatore con la carta sequenza più bassa.

ESEMPI

Le mosse di due giocatori nella prima fase, fino al punteggio delle città e all'esplosione.



L'inizio



Il giocatore Blu esegue 4 Azioni in totale (qui, Azioni 1 e 2):

1. Azione: Posiziona un tunnel sul tabellone
2. Azione: Posiziona una vena sulla tessera tunnel.



Giocatore Blu: Azioni 3 e 4

3. Azione: Posiziona un tunnel vicino alla vena.
4. Azione: Posiziona una stazione su quel tunnel.



Il giocatore Rosso esegue solo 2 Azioni

1. Azione: Posiziona un tunnel vicino alla vena.
2. Azione: Posiziona una stazione sul tunnel.



Il giocatore Blu esegue solo un'azione.

1. Posiziona una stazione in uno spazio cittadino.



Il Giocatore Rosso esegue 3 Azioni.

1. Azione: Posiziona una stazione in uno spazio cittadino
2. Azione: Posiziona una tessera dinamite vicino al tunnel.
3. Azione: Posiziona un tunnel vicino ad un altro tunnel.



Il Giocatore Blu esegue 3 Azioni

1. Azione: Utilizza un'opzione, prende una vena e la posiziona sulla tessera tunnel (scopre una vena).
2. Azione: Posiziona una tessera dinamite vicino alla vena.
3. Azione: Raccoglie e riceve 3 gemme: 1 gialla, 1 blu e 1 verde.



Il Giocatore Blu esegue 4 Azioni

1. Azione: Posiziona un tunnel vicino ad un altro tunnel.
2. Azione: Posiziona un tunnel vicino ad un altro tunnel.
3. Azione: Utilizza una tessera opzione, prende una tessera tunnel dall'area d'acquisto e la posiziona vicino alla vena.
4. Azione: Posiziona una stazione sulla tessera tunnel.

Centro: La vena è qui dall'inizio della partita



Il Giocatore Rosso esegue 4 Azioni

1. Azione: Posiziona un tunnel vicino ad una vena.
2. Azione: Utilizza un'opzione, prende una tessera tunnel e la posiziona vicino ad una vena.
3. Azione: Posiziona una stazione sul tunnel appena piazzato.
4. Azione: Posiziona un tunnel vicino ad un altro.



Il giocatore Rosso esegue un'Azione

Scopre una vena.



Il Giocatore Rosso esegue 2 Azioni

Il Rosso continua perché il Blu ha fatto tutte le sue 12 azioni.

1. Azione: Utilizza un'opzione, prende una vena e la posiziona su una tessera tunnel.

2. Azione: Raccoglie e riceve 4 gemme: 1 gialla, 1 blu, 1 rossa e 1 verde.



Punteggio delle Città e Esplosione

Punteggio delle Città: Blu e Rosso ricevono 3 punti ognuno.

Esplosione (e): Dopo il punteggio delle città, tutte le tessere sotto una tessera dinamite e tutti i tunnel (senza una stazione/vena) adiacenti alla tessera dinamite vengono rimossi. Nel nostro esempio sono esattamente 4 tessere (2 dinamiti e 2 tessere tunnel).

Giocare una Partita

Regole Corte
(quattro sezioni)

1. Asta per le Carte Sequenza -

Prendi 12 Tessere:

4 tunnel, 1 dinamite, 1 vena, 3 stazione, 2 opzioni, 1 raccolta

Prendi le carte ordine

2. Costruzione (in accordo alle carte sequenza):

Tutte insieme 12 azioni; ogni turno 1-4 azioni. Un'azione è:

Piazza 1 tunnel o una dinamite

(**adiacente** o **su** un'altra tessera tunnel) - prolunga almeno 1 tunnel.

Stabilisci 1 stazione sulla tessera tunnel più recente (livello 1) o su uno spazio cittadino (connesso con un a stazione nella montagna).

Scopri 1 vena (su di una tessera tunnel), **non** a fianco di uno spazio cittadino o di un'altra vena. Su una vena, piazza 4 (o 3) pietre preziose.

Usa un' Opzione: Prendi una tessera dall'area d'acquisto ed esegui immediatamente questa azione o muovi di 3 spazi sul tracciato del punteggio.

Raccolta: Raccogli una gemma da tutte le vene su una via da una stazione ad un'altra - tra di loro possono esserci altre stazioni e molte vene. Può passare attraverso uno spazio (tunnel, vena, stazione) solo una volta! Le stazioni degli altri giocatori sono ostacoli.

3. Punteggio delle Città: Ogni stazione "connessa" fornisce tanti punti quanti gli spazi liberi nella città.

Esplosione: Rimuovi le tessere dinamite visibili, le tessere sotto di loro e tutte le tessere adiacenti -> rimetti tutte queste tessere nell'area d'acquisto.

4. Vendita delle Pietre Preziose:

Vendita per Colore: Un'asta separata per ogni colore. Solo un giocatore può vendere pietre alla fine di un'asta di un colore.

Carte Ordine: Vendi le carte ordine soddisfatte. Posiziona le pietre preziose vendute sul tracciato del valore delle gemme. Muovi il tuo segnapunti sul tracciato del punteggio.

Fase: Le quattro sezioni sopra riportate corrispondono ad una fase.

Fine del Gioco: Dopo 3 fasi calcola un punteggio delle città, risolvi le carte ordini non soddisfatte e fai le eventuali vendite finali.

Autori: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
Progettazione: Mike Doyle

Original Version: QWG Games: Arno Quispel
www.qwggames.nl

Italian Version: Red Glove
Traduzione Italiana a cura di: Federico Dumas
www.redglove.it

QWG vuole ringraziare: Maarten de Jong - Alf Seegert -
Frank Quispel - Stephan Alomene.

Gli autori ringraziano tutti i playtester, in special modo Uschi
Kramer, Ina Kiesling, Michael Schramm e le persone dei suoi
seminari sui giochi, Steffen Klots, il club universitario dei giochi
di Stuttgart, Reinhard e Regina Kramer e il club di gioco
Stuttgarter Kronisten.

© Kramer-Kiesling: QWG Games, 2008
© Kramer-Kiesling: Red Glove, 2009

