

# Chris Flandy CINQUE TERRE the five villages

Le Cinque Terre è un tratto di costa impervio in Italia lungo la riviera ligure caratterizzato dalla presenza di cinque villaggi famosi per la loro bellezza, cultura, gastronomia e per la loro vicinanza. Si possono incontrare spesso, nei mercati di ciascuno dei villaggi, motocarri colmi di prodotti. In questo gioco di strategia, i giocatori gareggiano per vendere nei cinque villaggi i prodotti più pregiati. I giocatori si comportano come contadini che usano i motocarri per raccogliere i prodotti, trasportarli e venderli nei cinque villaggi. Inoltre, i giocatori gareggeranno per le "Carte Ordinativo Prodotti" che assegneranno Lire ogni qualvolta vengono venduti i prodotti preferiti da ciascun villaggio. I giocatori segnano i prodotti venduti in ciascun villaggio usando le loro "Cartelle di Completamento". Vince il giocatore che ottiene più Lire, vendendo prodotti più pregiati, guadagnando in popolarità nei villaggi e completando gli Ordinativi dei Prodotti.

2-5 Giocatori · Età 13 + · 60 minuti

## COMPONENTI



16 Dadi  
(2 in 8 colori)



5 Pedine Giocatore  
Motocarro



Tabellone



80 Carte Prodotti



5 Dischetti  
punteggio



128 Cubetti Prodotti  
(16 in 8 colori)



80 Ordinativi Prodotti



Sacchetto Dadi



5 (MPV) Carte Venditore  
Più Popolare



5 Cartelle Completamento



16 Ordinativi di Partenza

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Piazza il tabellone al centro dell'area di gioco. Ogni giocatore prende 1 Cartella Completamento e la sua corrispondente Pedina Motocarro **(1)**.

Dividi i Cubetti Prodotti negli 8 colori e togli i Cubetti in più secondo la seguente tabella.

- Per 2 giocatori, usa 13 cubetti per colore.
- Per 3 giocatori, usa 14 cubetti per colore
- Per 4 giocatori, usa 15 cubetti per colore.
- Per 5 giocatori, usa 16 cubetti per colore

Piazza a caso ciascun gruppo di cubetti prodotti, su uno spazio separato di Raccolta sul Tabellone **(2)**.

Dopo, inserisci 1 dado di ciascun colore (8 in totale) nel Sacchetto. Pesca un dado, lancialo, e piazzalo nel primo spazio dadi alla destra di "Monterosso" **(3)**. Pesca un altro dado, lancialo, e piazzalo alla destra del primo dado. Quando tutti i quattro dadi sono piazzati in questo villaggio, prosegui piazzando, allo stesso modo, i restanti 4 dadi in "Riomaggiore" (il villaggio in fondo). Poi, inserisci il resto dei dadi (i restanti 8) nel Sacchetto e continua a piazzare i dadi sul tabellone allo stesso modo, partendo da "Vernazza". Dopo aver piazzato 3 dadi a "Vernazza", piazzane 2 a "Corniglia", ed i restanti 3 a Manarola".

Mescola le Carte Prodotti e distribuisce una mano iniziale di quattro carte a ciascun giocatore a faccia in giù **(4)**. Poi, distribuisce 4 carte a faccia in su e piazzale in fila sui 4 spazi del Tabellone **(5)**. Piazza il rimanente mazzo di carte Prodotti nello spazio in fondo a destra del tabellone **(6)**.

Nota: Lo spazio vuoto sarà usato per le Carte Prodotti scartate.



Ci sono DUE tipi di carte Ordinativo - Ordinativi di Partenza (con stelle sulle cassette) e regolari Ordinativi di Prodotti (senza stelle sulle cassette).

Separa gli Ordinativi di Partenza dai regolari Ordinativi di Prodotti.

Mescola gli Ordinativi di Partenza e, a caso, consegnane uno a ciascun giocatore a faccia in giù. La carta Ordinativo di Partenza resta segreta fino alla fine della partita.

Rimetti a posto nella scatola gioco i restanti Ordinativi di Partenza senza rivellarli.

Adesso mescola il regolare mazzo di Ordinativi di Prodotti e pesca tante carte quanto è il numero dei giocatori ponendole a faccia in su in fila vicino al tabellone **(8)**. Piazza la parte restante del mazzo a faccia in giù vicino la fila di carte a faccia in su **(9)**.

Successivamente, tutti i giocatori scelgono uno spazio di partenza dove piazzare la loro Pedina Motocarro. Tutti i giocatori, per iniziare la partita, piazzano contemporaneamente le loro Pedine Motocarro, su uno dei tre spazi Raccolta (non sui spazi villaggio). Non c'è limite al numero di Pedine Motocarro che possono occupare uno stesso spazio durante la partita. Metti i Dischetti Punteggio nel Sacchetto e pescane uno; il giocatore abbinato al colore del dischetto è il primo giocatore. Individuato il primo giocatore, il gioco prosegue in senso orario a partire dal primo giocatore. Togli i restanti dischetti punteggio dal Sacchetto e piazzali tutti sulla casella 100 del tracciato punteggio **(10)**.

Infine, piazza tutte le 5 Carte Venditore Più Popolare vicino al tabellone. Queste si attiveranno dopo che un giocatore avrà venduto 8 prodotti in uno stesso villaggio.

Setup iniziale per 3 giocatori.



## OBIETTIVO DEL GIOCO

Obiettivo del gioco è guadagnare l'ammontare maggiore di Lire (valuta italiana). Le Lire saranno conteggiate usando il tracciato punteggio che si sviluppa lungo i bordi del tabellone. Tutte le volte che un giocatore realizzerà un profitto, si sposterà in maniera corrispondente il suo dischetto punteggio.

Le Lire possono essere guadagnate:

- Vendendo prodotti in un villaggio per il loro corrispondente valore locale.
- Completando gli Ordinativi di Prodotto presenti in mano o posti accanto al tabellone.
- Vendendo tutti i prodotti in un villaggio per diventare il Venditore Più Popolare.

## IL TURNO DI GIOCO

Il primo giocatore inizia il primo turno, poi la partita procede in senso orario. Al suo turno, un giocatore può eseguire 3 delle seguenti 4 azioni in qualsiasi ordine:

- Movimento fino a 4 spazi – Il giocatore muove la sua Pedina Motocarro fino a 4 spazi viaggiando in senso orario
- Pesca di 1 Carta Prodotto – Il giocatore pesca 1 Carta Prodotto e l'aggiunge alla propria mano.
- Raccolta Prodotti – Il giocatore raccoglie fino a 4 Cubi Prodotto da qualsiasi dei tre spazi raccolta.
- Vendita Prodotti al Mercato locale – Il giocatore vende fino a 4 Cubi Prodotto in qualunque dei cinque villaggi.

I giocatori possono eseguire la stessa azione più di una volta per turno

**Movimento fino a 4 spazi** - Ci sono 8 spazi su cui la Pedina Motocarro di un Giocatore può fermarsi - cinque villaggi e tre spazi di raccolta. Un giocatore può muoversi di qualsiasi numero fino a 4 spazi viaggiando in senso orario seguendo il percorso che collega ciascun spazio sul tabellone. I giocatori devono sempre avanzare in senso orario e mai in senso anti-orario. Qualsiasi numero di Pedine Motocarro può occupare contemporaneamente lo stesso spazio.

**Pesca di 1 Carta Prodotto** – Il giocatore può pescare una Carta Prodotto. Ci sono otto tipi di Carte Prodotto, in quantità of 10 ciascuno. I colori degli 8 tipi di prodotto corrispondono a quelli dei Cubetti Prodotto e degli 8 dadi colorati.

Nero - Olive



Grigio - Funghi



Bianco - Agli



Fucsia - Uva



Verde - Zucchine



Giallo - Limoni



Arancio - Arance



Rosso - Pomodori



Se un giocatore sceglie di pescare una Carta Prodotto, può pescare solo una carta per azione. Può pescare la carta sia dalle 4 carte a faccia in su sul Tabellone o dalla pila delle Carte Prodotto.

Quando un giocatore pesca una della 4 carte a faccia in su, riempie immediatamente lo spazio vuoto con una carta dal mazzo delle carte.

I giocatori non possono mai pescare le carte dal mazzo degli scarti.

Un giocatore può avere qualsiasi numero di carte in mano in qualsiasi momento.

Quando il mazzo delle carte è esaurito, si forma un nuovo mazzo rimescolando gli scarti. Le carte devono essere mescolate accuratamente.

Nell'improbabile ipotesi che si sia esaurito il mazzo di carte e non vi siano scarti da mescolare, un giocatore non potrà pescare una Carta Prodotto come azione.

**Raccolta Prodotti** – I giocatori devono raccogliere prodotti da vendere nei mercati locali realizzando un profitto.

Ci sono 3 spazi di raccolta sul Tabellone. Il primo spazio di raccolta segue immediatamente "Monterosso", mentre il terzo spazio precede "Riomaggiore".

Il primo ed il terzo spazio di raccolta hanno accesso a tre tipi di prodotto, mentre il secondo spazio di raccolta ha accesso a solo due tipi. Un giocatore può solo raccogliere prodotti collegati allo spazio di raccolta su cui si trova la sua Pedina Motocarro.

Per raccogliere prodotti su uno spazio di raccolta, un giocatore deve scartare una Carta Prodotto corrispondente al tipo di prodotto che intende raccogliere. Per CIASCUN cubo prodotto raccolto, il giocatore deve giocare UNA CARTA.

(esempio: Scarta 4 carte uva for 4 cubi Prodotto uva). Il giocatore piazza i cubi Prodotto raccolti, sul motocarro raffigurato in alto a destra della sua Cartella Completamento.



Il Motocarro rosa nello spazio raccolta (A) ha accesso ai Funghi, alle Zucchine, o ai Limoni (cubetti grigio, verde e giallo).

Può prendere un cubetto per ciascuna carta giocata di quel tipo e la piazza sull'immagine del motocarro sopra la sua Cartella di Completamento. Nello spazio di raccolta (B), il giocatore del Motocarro Blu può solo coltivare Pomodori e Agli (cubetti rossi e bianchi).

Un giocatore non può avere più di quattro cubetti prodotto da consegnare sulla sua Cartella di Completamento (sull'immagine del motocarro) in qualsiasi momento.

Egli può raccogliere fino a quattro cubetti NELLO STESSO SPAZIO come un'azione. Pertanto, un giocatore può scartare diverse Carte Prodotto, raccogliere fino a quattro cubetti prodotto, e questa sequenza conterà solo come unica azione.

**Resa** – Un giocatore può scartare DUE CARTE PRODOTTO UGUALI di qualsiasi tipo in modo da raccogliere un cubetto di qualsiasi prodotto accessibile in uno spazio raccolta in cui si trova.

Nell'esempio sopra, il Giocatore Rosa potrebbe scartare DUE carte "Limoni" per raccogliere 2 cubetti Limoni, OPPURE 1 cubetto "Funghi", OPPURE 1 cubetto "Zucchine" sullo spazio Raccolta.

E' permesso scartare qualsiasi combinazione di normali Carte Prodotto, o combinare coppie, nella stessa azione. In ogni caso, I giocatori possono solo raccogliere prodotti prossimi allo spazio Raccolta su cui si trova la loro Pedina Motocarro.

Nell'esempio sopra, il Giocatore Blu potrebbe raccogliere 1 cubetto Pomodoro e 2 cubetti Agli scartando le seguenti carte nello spazio raccolta B (tutto al costo di un'azione).



**Vendita Prodotti al Mercato locale** – Vendendo prodotti al mercato locale, I giocatori realizzeranno un profitto e muoveranno il loro Dischetto Punteggio lungo il Tracciato Punteggio. Un giocatore può vendere QUALSIASI tipo di prodotti in qualsiasi villaggio. Alcuni prodotti rendono di più in certi villaggi e meno in altri. Per vendere prodotti in uno specifico villaggio occorre che la Pedina Motocarro del Giocatore si trovi sul corrispondente spazio del villaggio.

I dadi a destra di ogni villaggio mostrano quali prodotti sono più richiesti comportando maggiori profitti in quel villaggio. Quando un giocatore vende prodotti, guadagnerà Lire al prezzo di vendita mostrato sul corrispondente dado del colore di ciascun cubetto Prodotto venduto.

Se un giocatore vende prodotti in un villaggio che non ha un dado del colore corrispondente, riceve 1 Lira per ciascun cubetto venduto.

Per indicare che un cubetto Prodotto è stato venduto, il giocatore deve trasferire il corrispondente cubo dal suo Motocarro, disegnato in alto a destra nella Cartella Completamento, in uno spazio vuoto nel corrispondente villaggio della sua stessa Cartella Completamento. Poi, deve muovere il suo Dischetto Punteggio lungo il Tracciato Punteggio in base al tipo di prodotto e al prezzo. Un giocatore può vendere qualsiasi numero di prodotti in un villaggio. Non è obbligatorio vendere tutti o alcuni dei prodotti presenti nella propria Pedina Motocarro. Pur potendo essere poco vantaggioso, un giocatore può procedere in ogni villaggio senza vendere alcun prodotto. Prodotti non consegnati (precedentemente raccolti) non hanno valore.

Nell'esempio in basso, Il giocatore blu vende tutti i quattro prodotti a "Monterosso" realizzando un profitto di 17 Lire.

Prima, trasferisce i cubetti venduti dall'area della Cartella Completamento in cui è raffigurato il Motocarro all'area del corrispondente villaggio, allineandoli nella fila orizzontale di spazi. (Vedi l'esempio Cartella Completamento della pagina successiva). Successivamente, avanza il suo dischetto punteggio di 17 caselle.

**Nota:** la sequenza orizzontale dei cubetti prodotto, sulla cartella completamento non è rilevante.



1 "Olive"		for		= 4
2 "Funghi"	 	for		= 12
1 "Aglio"		for	1	= 1
TOTAL				= 17

**Ordinativi di Prodotti/Ordinativi di Partenza** – Gli Ordinativi di Partenza e gli Ordinativi di Prodotti sono fondamentalmente identici, tranne per il dorso delle carte ed il valore in punti.

I giocatori iniziano la partita con un Ordinativo di Partenza e gareggeranno per completare più Ordinativi di Prodotti dalla fila vicino al tabellone o pescandoli come BONUS di consegna.

Completando le carte Ordinativo il giocatore guadagna il valore in Lire mostrato nell'angolo in alto a sinistra della carta. Su ciascuna carta Ordinativo, ci sono simboli di prodotti connessi ad uno specifico villaggio.

Per completare una carta Ordinativo, il giocatore deve vendere un cubetto prodotto per ciascun tipo di simbolo presente su un corrispondente villaggio sulla carta. Quando un giocatore ha venduto un determinato tipo di prodotto in un villaggio, si trova nelle condizioni di reclamare nel futuro nuovi ordinativi che richiedono lo stesso tipo di prodotto nello stesso villaggio. Non è necessario ma può essere conveniente vendere diversi prodotti dello stesso tipo in ogni villaggio.

Nell'esempio della pagina successiva, il giocatore reclama 2 Ordinativi di Prodotti secondo quello che ha venduto e tracciato sulla sua Carta di Completamento.



## 2 Ordinativi di Prodotto

In questo esempio, le Arance vendute nel villaggio centrale (Corniglia), sono utili per reclamare i primi due ordinativi (mostrati a sinistra), e qualsiasi altra carta ordinativo che richiede le arance quale prodotto da vendere a Corniglia. Inoltre, le olive vendute a Monterosso possono essere utilizzate per completare la prima Carta Ordinativo (quella a sinistra) e l'Ordinativo di Partenza (11).

11



Ordinativo di Partenza

**Reclamo di Ordinativi di Prodotti completati** – Un giocatore può solo reclamare una carta Ordinativo di Prodotti poggiata vicino al tabellone, alla fine del suo turno e sempre che la sua Cartella di Completamento contenga ogni richiesta di villaggio mostrata nell'Ordinativo dei Prodotti.

Il giocatore può reclamare solo un Ordinativo di Prodotti per turno, anche se può averne completati più di uno in base alla sua Cartella di Completamento. Per reclamare un Ordinativo di Prodotti completo, il giocatore prende la carta dalla fila vicino al tabellone e la piazza di fronte a sé vicino alla propria Cartella di Completamento. Poi muove il proprio dischetto punteggio in base al numero mostrato a sinistra in alto della carta. Quindi, pesca una carta Ordinativo di Prodotti e la scopre segretamente. Il giocatore PUO' scegliere se tenerla o utilizzarla per completare lo spazio vuoto vicino al tabellone.

Se sceglie di completare lo spazio PUO' scegliere di pescare una nuova carta da trattenere in mano. In tal caso DEVE trattenere la carta. Se sceglie, invece, di trattenere la prima carta, deve scoprire la seconda per riempire lo spazio vuoto. Come per gli Ordinativi di Partenza, i giocatori trattengono gli Ordinativi di Prodotti che sono OPZIONALMENTE PESCATI IN MANO e rimangono segreti per l'intera partita.

**Carte Richiesta Venditore Più Popolare (MPV)** - I giocatori che finiscono un turno completando gli 8 spazi di un villaggio nella loro Cartella di Completamento possono richiedere, alla fine del loro turno, la corrispondente Carta Villaggio "MPV". Poi, possono muovere il loro dischetto punteggio di un numero di caselle pari a quello mostrato sulla carta.

Se un giocatore dimentica di richiedere la carta MPV, qualsiasi altro giocatore può richiederla in presenza delle condizioni previste per ottenerla. Inoltre, un giocatore può richiedere solo una carta MPV per turno.

5 Carte Ordinativi di Prodotti e/o MPV decretano la fine della partita.

Ricorda: Gli Ordinativi di Prodotti aggiunti alla mano del giocatore come un'opzionale "consegna bonus" rimangono segreti fino alla fine della partita e non si contano nelle 5 carte necessarie per decretare la fine della partita.

**Ordinativi di Partenza completati** – I giocatori tengono nascosti gli Ordinativi di Partenza per tutta la durata della partita e li reclamano durante il calcolo del punteggio finale. Gli Ordinativi di Partenza che non sono stati completati a fine partita daranno meno punti vittoria calcolati sul valore dell'Ordinativo (30-?).

Valore Ordinativi di Partenza (30-?) sono calcolati nel seguente modo: Innanzitutto aggiungi tutti e 5 i dadi in base ai prodotti mostrati sulla carta in ciascun villaggio corrispondente.

Per Esempio: Le olive vendute a Monterosso valgono 4 (perché il dado nero era piazzato lì, durante il setup, con valore 4). Se un dado del prodotto corrispondente non è in un villaggio, il suo valore è 1. Poi, sottrai il valore totale dei 5 dadi a 30 per determinare il valore della Carta Ordinativo di Partenza.

Esempio: L'Ordinativo di Partenza a destra vale 11 Lire (30 - {4+1+5+6+3}).



## FINE DELLA PARTITA

La fine della partita può essere decretata in uno dei due seguenti casi:

(1) Dopo il turno nel quale un giocatore reclama una QUINTA carta Ordinativo di Prodotti o una carta MPV (con qualsiasi combinazione tra i due tipi di carte); ciascun giocatore (compreso il giocatore che ha decretato la fine della partita) esegue un turno finale. Gli Ordinativi nelle mani di un giocatore NON sono conteggiati tra le 5 carte necessarie per decretare la fine della partita.

(2) Dopo il turno nel quale DUE o più differenti Prodotti non sono più presenti (raccolti) negli Spazi di Raccolta (anche se non sono stati necessariamente consegnati); ciascun giocatore (compreso il giocatore che ha decretato la fine della partita) esegue un turno finale. La partita quindi termina e i giocatori calcolano i loro punteggi finali.

## PUNTEGGI DA CALCOLARE

I giocatori dovrebbero aver già conteggiato i punti guadagnati con la vendita dei prodotti e con gli Ordinativi dei Prodotti reclamati. I giocatori possono riconteggiare le Lire controllando le Cartelle di Completamento e gli Ordinativi di Prodotti a faccia in su.

I giocatori devono poi scoprire tutti gli Ordinativi nelle loro mani. I valori degli Ordinativi completati con successo sono aggiunti al totale del punteggio. Per gli Ordinativi incompleti, un giocatore deve sottrarre 5 Lire per ciascun cubetto prodotto richiesto ma non completato. I giocatori devono sottrarre Lire per gli Ordinativi di Partenza incompleti secondo il calcolo mostrato nell'esempio della pagina precedente.



Questo giocatore guadagna per l'Ordinativo di Partenza + 11 Lire  
[30 - 19 (risultato totale di tutti i 5 tipi di prodotto nei villaggi corrispondenti)].

Al primo Ordinativo segreto di Prodotti di questo giocatore si applica una penale di - 5 Lire.

I "Funghi" non sono stati completati a Corniglia. (12)

Il secondo Ordinativo segreto di Prodotti, totalmente completato dal giocatore, fa guadagnare + 13 Lire.

## CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore con più Lire vince la partita. Se due o più giocatori hanno ottenuto lo stesso valore più alto di Lire, vince il giocatore che ha completato più Ordinativi (di qualsiasi tipo). In caso di ulteriore pareggio vince il giocatore con più cubetti Prodotti nella sua Cartella di Completamento.

Special Thanks: Jennifer Handy, Christian Montague, Jennifer Spankowski, Colleen Handley, Steve Sartain, Jimmy Avilla, Bobby Avilla, John Madvig, Trenton Avilla, Janine Widman, Andrew Postma

Designer: Chris Handy

Illustrations and Graphics: Claus Stephan, Martin Hoffmann, Mirko Suzuki

If you have any comments, questions, or suggestions, please write to us at:

Rio Grande Games, PO Box 1033, Placitas, NM 87043, USA

E-Mail: RioGames@aol.com

© 2012 Rio Grande Games. All rights reserved.

