

Colonia nel medioevo. La più grande città del "Sacro Romano Impero nello Stato tedesco" è nota per le sue importanti chiese e i suoi numerosi traffici commerciali. Le famiglie nobili in vista di Colonia ricoprono posizioni importanti all'interno

Colonia

del Consiglio cittadino, influenzando notevolmente la storia della città, sempre prese a moltiplicare le proprie ricchezze e ad aumentare il proprio potere. Ogni famiglia vuole esercitare un maggior potere sulle altre, ma solo una ci riuscirà!

Contenuto

1 tabellone - è composto da una parte centrale e 7 parti esterne. Ciascuna delle parti esterne mostra un quartiere diverso di Colonia e, nel corso della partita, rappresenta un determinato giorno della settimana.



228 membri delle famiglie - 38 per ciascun colore (giallo, blu, verde, rosso, arancione e violetto) che rappresentano 6 famose famiglie nobili di Colonia.

Nota: esiste anche un'edizione speciale del gioco che al posto dei cubetti di legno contiene delle figurine di legno.



6 pedine araldiche - nei sei colori del gioco.



12 carte per la votazione - 1 carta "sì" e 1 carta "no" per ciascun colore.



36 carte famiglia - 6 carte di ciascun colore a testa del valore da 3 a 8.



6 schermi di protezione - 1 per ciascun colore.



48 carte reliquie - 11 reliquie e 1 scrigno per ciascun colore delle quattro città dell'Hansa: Bergen (beige), Brügge (Bruges, violetto), London (Londra, marrone), Nowgorod (turchese).

Stemmi delle città

Prezzi



Reliquie

Punti

Scrigno delle reliquie: raddoppia i punti di una reliquia

4 carte con le vetrate della chiesa - 1 per ciascuna delle 4 città anseatiche, da utilizzare solo alla fine del gioco.



14 carte settimana - ad ogni giro determinano un nuovo schema di gioco



18 ordinanze del Consiglio - queste carte indicano ciascuna una diversa ordinanza presentata al Consiglio cittadino per la votazione. A ciascuna carta è associato un determinato giorno della settimana con l'indicazione del numero.



16 barche - con diverse stive che mostrano quali merci possono essere caricate e quanto denaro viene pagato per il carico.

Ciascuna barca ha una destinazione diversa che determina la moneta in cui si riceve il denaro per il carico.



Destinazione Stiva

60 piastrine merci - 12 per ciascun tipo delle 5 merci (sella, ruota del carro, quadro, vestito e calzature).



Sella Ruota del carro Quadro Vestito Calzature

Per la predisposizione del tabellone e la preparazione del gioco far riferimento al foglietto allegato alle regole del gioco; sull'ultima pagina è disponibile uno schema di alcune ordinanze.

90 materie prime - 18 per ciascuno dei colori marrone (cuoio), nero (ferro), naturale (legno), azzurro (lino) e bianco (pellicce).



Cuoio Ferro Legno Lino Pellicce

1 sacco per le materie prime - viene riempito con le materie prime.

Denaro in 4 diverse valute -

Pfund Sterling (sterline) da Londra (Londra, 45 x 1, 15 x 5 sterline),

Grivna (grivne) da Nowgorod (45 x 1, 15 x 5 grivne),

Mark (marchi) da Bergen (45 x 1, 15 x 5 marchi),

Gulden (fiorini) da Brügge (Bruges, 45 x 1, 15 x 5 fiorini)



6 bastoncini di legno - 5 per segnare la disponibilità degli artigiani e 1 per il numero di barche pronte a salpare.



1 dado



1 Opuscolo con le regole del gioco

Scopo del gioco

I giocatori si immedesimano nel ruolo di famiglie nobili influenti nella città di Colonia ai tempi del medioevo. Lo scopo è quello di aumentare l'influenza della propria famiglia acquisendo preziose reliquie*.

A tal fine, devono acquistare le materie prime per produrre e vendere le merci. Solo chi ottiene un buon prezzo per le proprie merci può permettersi di acquistare anche le costose reliquie!

Vince il gioco chi riesce a raccogliere le reliquie più preziose.

**Per reliquie si intendono i "resti" di un santo come per es. le sue ossa e anche gli oggetti che sono originariamente appartenuti ad un santo o con cui questo è venuto a contatto. Le reliquie sono venerate dai credenti di diverse religioni, ma soprattutto nel Cristianesimo e nel Buddismo.*

Svolgimento del gioco

Si devono compiere 6 giri, ciascun giro corrisponde ad una settimana. In ciascuna settimana si deve mercanteggiare per i 7 giorni uno dopo l'altro. Ogni giorno prevede un'azione diversa:

| | | | | | |
|-------------------|--|--|------------------|---|--|
| Lunedì: | preparativi per la settimana | | Venerdì: | carico delle merci sulle barche | |
| Martedì: | votazioni del Consiglio e ordine dei giocatori | | Sabato: | conteggio finale delle merci caricate sulle barche/riscossione del denaro | |
| Mercoledì: | acquisto delle materie prime | | Domenica: | acquisto delle reliquie | |
| Giovedì: | trasformazione delle materie prime in merci | | | | |

I giorni della settimana nel dettaglio:

Lunedì: preparativi per la settimana



Scoprire la carta settimana

Scoprire la prima carta del mazzo di carte settimana che determina lo schema del gioco per questo giro (nuove materie prime, contratti per gli artigiani, numero di barche). Si sceglie un giocatore che compia le seguenti azioni:



Campo per il mazzo coperto delle ordinanze del Consiglio cittadino.

Campo per il mazzo coperto delle carte settimana

Campo per le carte settimana scoperte dal relativo mazzo (sopra giace sempre la carta corrente).



Nuove materie prime

La parte in alto della carta mostra quante materie prime sono esposte sulle bancarelle del mercato. Inoltre, per ciascuna bancarella viene indicata la quantità di materie prime estratta dal sacco e messa sulla rispettiva bancarella.



Le materie prime vengono estratte dal sacco e suddivise sulle bancarelle del mercato a seconda della carta settimana.

Incarichi per gli artigiani

L'area centrale della carta indica quanti incarichi ordinari eseguono gli artigiani in questa settimana. I bastoncini vengono quindi messi vicini alle singole botteghe degli artigiani (nel quartiere degli artigiani) verso il basso di tanti campi quanti ne sono indicati sulla carta.

Inoltre c'è un certo numero di incarichi extra la cui quantità è stabilita dal numero vicino al simbolo del dado. Quali artigiani dovranno eseguire tali incarichi extra verrà comunicato solo giovedì.



Esempio: il mastro sellaio esegue 1 incarico, il mastro carraio ne esegue 2, il pittore 1, il sarto 2 e il mastro calzolaio 1. Giovedì si tira il dado per 5 volte per gli incarichi extra.

Esempio: il mastro carraio questa settimana può eseguire due incarichi ordinari. Il bastoncino viene spostato di 2 campi incarichi verso il basso dalla posizione di partenza.



Barche che lasciano il porto

La carta settimana indica nella parte inferiore quante brache salpano lasciando il porto il sabato.

Le barche lasciano sempre il porto nell'ordine corrispondente alla numerazione dei propri posti, iniziando da I. Il bastoncino di legno va messo quindi in modo tale che separi le barche in partenza dalle altre.

Nel sesto (e ultimo) giro tutte e 4 le barche lasciano il porto, anche se la carta settimana indica un numero differente. Il bastoncino di legno viene messa sotto la quarta barca.



Esempio: 3 barche lasciano il porto. Il bastoncino di legno viene messo tra il 1° e il 4° posto. Tutte le barche sopra il bastoncino, sabato, lasciano il porto.



Scoprire le ordinanze del consiglio

Le carte vengono disposte in ordine crescente in base al loro numero sui tre campi al centro del tabellone da sinistra a destra. Le carte con lo stesso numero vengono disposte nella sequenza in cui sono state pescate.

I numeri sulle carte indicano il giorno in cui si vota l'ordinanza e la sua eventuale entrata in vigore. Se in un giorno ci sono più ordinanze, si procederà alla loro votazione nell'ordine dato, ovvero da sinistra a destra (vedi pag. 17).



Le 3 ordinanze vengono messe sui campi al centro del tabellone.

Martedì: votazioni del consiglio e ordine dei giocatori.



In questo giorno ciascun giocatore gioca una carta famiglia. Il valore della carta indica quanti membri della famiglia il giocatore può far partecipare al Consiglio questa settimana.

Il valore decide inoltre l'ordine di gioco e indica anche la quantità di voti che spetta a ciascuno nella votazione della settimana corrente.

Membri della famiglia inviati al Consiglio

Tutti i giocatori scelgono una delle loro carte (rimanenti) coperte e la scoprono contemporaneamente. Alla fine, tutti i giocatori spostano dalla propria casa il numero di membri della propria famiglia indicato sulla carta scelta all'interno del municipio.

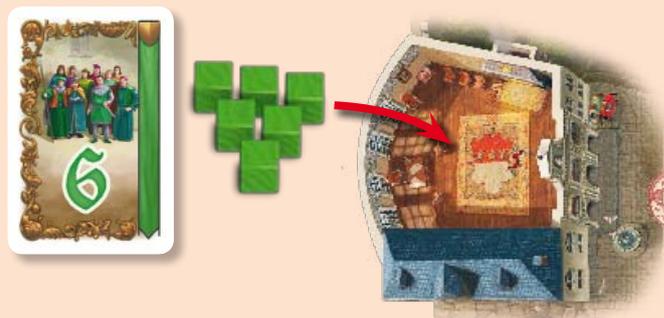
Eccezione: se un giocatore non ha abbastanza membri della famiglia davanti a sé da mettere nel Consiglio rispetto al numero indicato sulla carta famiglia, pesca un'altra carta famiglia dal campo strada "martedì". Se anche questa non è sufficiente, ne pesca un'altra dal campo strada seguente e così via.

La carta famiglia giocata in questo caso vale 0 con tutte le relative conseguenze per i suoi voti in Consiglio e per la sua posizione dell'ordine dei giocatori.

Ordine dei giocatori

A questo punto si decide l'ordine dei giocatori per la settimana in corso indicandolo con le pedine araldiche: per primo il giocatore che ha pescato la carta più bassa che mette la propria pedina araldica nel municipio.

Poi il giocatore con la successiva carta più alta ci mette sopra la propria pedina araldica e così via finché il giocatore con la carta più alta mette la propria pedina araldica in cima. Ciò significa che questa settimana sarà il sindaco e che toccherà sempre a lui fare la prima mossa.



Esempio: il giocatore verde deve mettere 6 membri della propria famiglia nel municipio. Potrà quindi poi dare 6 voti durante le votazioni in merito alle ordinanze.

N.B. Se si gioca una carta con valore "0", il giocatore non dispone di nessun voto durante le votazioni ed è l'ultimo nell'ordine di gioco.

Se più giocatori sono costretti a giocare le proprie carte con valore nullo, allora durante l'ultimo giro l'ordine di gioco sarà nel loro caso invertito. (I casi in cui si giocano carte con lo stesso valore sono spiegati a pagina 17).

Per indicare che la sua carta vale "0", il giocatore la deve tornare a coprire (Tutti gli altri lasciano le proprie carte scoperte).



Esempio: le pedine araldiche vengono amucchiate una sopra l'altra a seconda del valore delle carte pescate. Il giocatore giallo sta sopra. Ciò significa che questa settimana è il sindaco e che tocca sempre a lui per primo.

Esempio: i giocatori violetto e verde, che hanno inviato in Consiglio rispettivamente 5 e 3 membri, votano "sì", i giocatori rosso e giallo, che ne hanno mandati 7 e 4, votano "no". Il risultato è una maggioranza di 11 voti a 7 per i "no". L'ordinanza è respinta.

L'ordine degli altri giocatori è dato dalle posizioni delle pedine araldiche dall'alto in basso.

Le pedine rimangono in questo ordine fino al martedì successivo.

Se più giocatori pescano una carta dello stesso valore, i giocatori interessati giocano nell'ordine inverso rispetto alla mano precedente.

Le carte famiglia giocate restano scoperte davanti ai giocatori fino alla fine del giro.

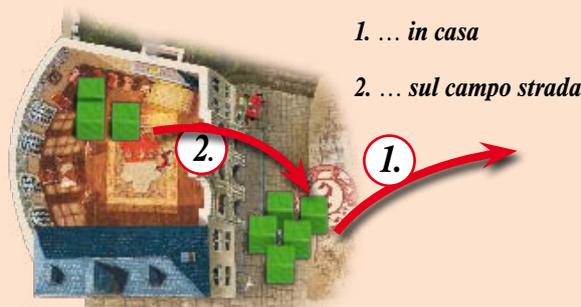
Alla fine escono dal gioco.

Spostamenti dei membri della famiglia

Ciascun giocatore prende i membri della propria famiglia dal campo strada "martedì" e li rimette in casa (tranne nel primo giro).

Solo dopo di ciò può spostare i membri della propria famiglia appena utilizzati dal municipio sul campo strada "martedì" dove rimarranno fino al giro successivo.

N.B. In caso di parità, per il primo giro si deve tirare a sorte con il dado. Il giocatore con il punteggio più alto è sempre il primo a giocare.



N.B. Con l'aiuto dei membri della propria famiglia, i giocatori guidano le loro azioni nel corso della settimana. I membri della famiglia utilizzati la settimana precedente tornano in casa dal campo strada. I nuovi membri della famiglia invece si spostano sul campo strada del rispettivo giorno.

Bisogna fare attenzione perché i membri della famiglia utilizzati possono essere riutilizzati solo 8 giorni più tardi restando bloccati fino ad allora.

Se un giocatore vuole effettuare un'azione ma non ha a disposizione nessun membro in casa (sono tutti già sul tabellone) per quel giorno dovrà rinunciarvi!

È quindi molto importante pianificare bene le proprie scorte di membri della famiglia.

Martedì: acquisto delle materie prime



Votazione delle ordinanze

Se per questa giornata c'è un'ordinanza da votare, si procede ora alla votazione.

Votazione delle ordinanze

Per la votazione ciascun giocatore sceglie la propria carta "sì" o "no" e la mette davanti a sé coperta senza farla vedere.

Attenzione: i giocatori che hanno una carta famiglia coperta non partecipano alla votazione.

Poi tutti i giocatori scoprono le proprie carte contemporaneamente e si procede quindi allo smistamento delle carte sul lato "sì" o "no" e al loro conteggio.

Attenzione: le carte coperte non valgono!

In caso di **parità** il voto del sindaco è quello decisivo.

Se la **maggioranza** ha votato "no" l'ordinanza viene respinta.

Se la **maggioranza** ha votato "sì" l'ordinanza è approvata.

A questo punto l'ordinanza del Consiglio esce dal gioco. Se nello stesso giorno ci sono più ordinanze, si procede alla loro votazione una dopo l'altra nell'ordine da sinistra a destra.

N.B. Il paragrafo "Votazione delle ordinanze" vale per tutte le votazioni (mercoledì, giovedì, venerdì, sabato).



Esempio: il giocatore violetto ha giocato un 7, il verde un 3. Giallo e rosso entrambi 5. L'ordine in cui giocano il giallo e il rosso in questo giro si inverte. Se nel giro precedente il giallo ha giocato per secondo e il rosso per ultimo, in questo giro dopo il giocatore violetto, che è il primo perché ha giocato la carta più alta, seguono il rosso e il giallo e il verde per ultimo che ha giocato la carta più bassa.



Acquisto delle materie prime

Alla fine i giocatori possono comprare le materie prime al mercato a cominciare dal sindaco e via via nell'ordine di gioco.

Il giocatore di turno si prende **tutte le materie prime** di una bancarella del mercato a piacere e le mette dietro al suo schermo spostando dalla casa **altrettanti** membri della famiglia sulla bancarella vuota. Se un giocatore non può o non vuole acquistare nessuna materia prima passa il turno al giocatore successivo. Questa settimana non potrà più comprare nessun'altra materia prima.

I giocatori possono continuare a comprare materie prime fino a quando tutti hanno passato. Le materie prime eventualmente rimaste vengono rimesse nel sacco.

Spostamenti dei membri della famiglia

Ciascun giocatore prende i membri della propria famiglia dal campo strada "mercoledì" e li rimette in casa (tranne nel primo giro).

Solo dopo di ciò può spostare i membri della propria famiglia appena utilizzati dal municipio sul campo strada "mercoledì" dove rimarranno fino al giro successivo.

Esempio: il giocatore giallo prende le 6 materie prime dalla prima bancarella e le mette dietro il proprio schermo.

Poi mette 6 membri della propria famiglia sulla bancarella del mercato appena sgomberata.

Campi mercato extra per le materie prime messe in gioco per approvazione di un'ordinanza.

Tutti i giocatori hanno giocato. Tocca al violetto che non vuole comprare più nessuna materia prima e passa. Il giocatore rosso può prendere altre materie prime e sceglie la bancarella a destra in basso, mette 2 materie prime dietro al proprio schermo e 2 membri della propria famiglia sulla bancarella del mercato. Anche il giallo e il verde possono comprare ancora materie prime.



Giovedì: trasformazione delle materie prime in merci

Votazione delle ordinanze

Se per questa giornata c'è un'ordinanza da votare, si procede ora alla votazione (per i dettagli sulle votazioni vedi pag. 17).

Incarichi per le merci

A questo punto i giocatori possono commissionare agli artigiani gli incarichi per produrre le merci con le materie prime acquistate. Ad ogni mossa, ciascun giocatore può commissionare 1 solo incarico: il giocatore di turno (rispettare l'ordine di gioco secondo le pedine araldiche!) rimette nel sacco entrambe le materie prime di cui l'artigiano ha bisogno e sposta i membri della propria famiglia dalla casa sul corrispondente campo degli incarichi secondo il seguente sistema:

il giocatore che questa settimana ha commissionato per primo un incarico ad un artigiano, posiziona **1 membro della propria famiglia** sul primo campo libero in alto di **quell'artigiano**. Se durante la settimana allo stesso artigiano viene commissionato un altro incarico (indipendentemente da quale giocatore), si

| Mastro sellaio | Mastro carraio | Pittore | Sarto | Mastro calzolaio |
|----------------|----------------|------------|---------------|------------------|
| | | | | |
| Cuoio Ferro | Ferro Legno | Legno Lino | Lino Pellicce | Pellicce Cuoio |
| | | | | |
| Sella | Ruota di carro | Quadro | Vestito | Calzature |



Esempio: per primo tocca al giocatore violetto che vuole comprare una sella. Dovrà quindi rimettere nel sacco 1 cuoio e 1 ferro. Alla fine metterà 1 membro della sua famiglia sul primo campo incarichi libero (quello più in alto).

Esempio: è il turno del giocatore verde che vuole anch'egli far produrre una sella. Rimette quindi le materie prime nel sacco e mette 2 membri della propria famiglia sul successivo campo libero (il secondo dall'alto).

dovranno mettere 2 membri della famiglia sul successivo campo libero partendo dall'alto. Se gli viene commissionato un terzo incarico, bisogna mettere 3 membri della propria famiglia e così via.

Questo sistema vale per tutti gli artigiani.

Se un giocatore non può o non vuole più commissionare nessun incarico passa. Questa settimana non potrà più conferire altri incarichi.

I giocatori possono continuare a commissionare ulteriori incarichi finché tutti non hanno passato.

Conferimento degli incarichi extra

Quando tutti i giocatori avranno passato, si passa a quelli extra che gli artigiani eseguono.

Si procede tirando a sorte con il dado tante volte quante sono indicate sulla carta settimana accanto al simbolo del dado. Il numero che esce determina l'artigiano. Da 1 a 5 l'artigiano corrispondente esegue un altro incarico e si sposta quindi il bastoncino sul campo degli incarichi verso il basso.

Se esce un 6, tutti gli artigiani eseguono il rispettivo incarico extra disponendo in modo opportuno tutti i bastoncini.

Ritiro delle merci

Una volta commissionati tutti gli incarichi extra, i giocatori ritirano per **ciascun campo** che si trova al di sopra del bastoncino e sul quale sono stati messi i membri delle famiglie **1 merce** dal rispettivo artigiano. Questa poi verrà messa dietro allo schermo.

N.B. Per ciascun campo i giocatori ricevono sempre solo 1 merce, indipendentemente da quanti membri della famiglia sono stati messi su quel campo!

N.B. I giocatori possono mettere i membri della propria famiglia sui campi incarichi sia sopra che sotto il bastoncino.

*Gli artigiani eseguono di sicuro gli incarichi per i membri della famiglia **al di sopra** del bastoncino; ciò significa che il giocatore riceverà la merce commissionata in ogni caso durante questo giro.*

*Poiché nello stesso giorno i singoli bastoncini vengono spostati ulteriormente verso il basso dagli incarichi extra, può capitare che gli **altri incarichi** si trovino **al di sopra di un bastoncino** e che quindi vengano eseguiti nello stesso giorno.*

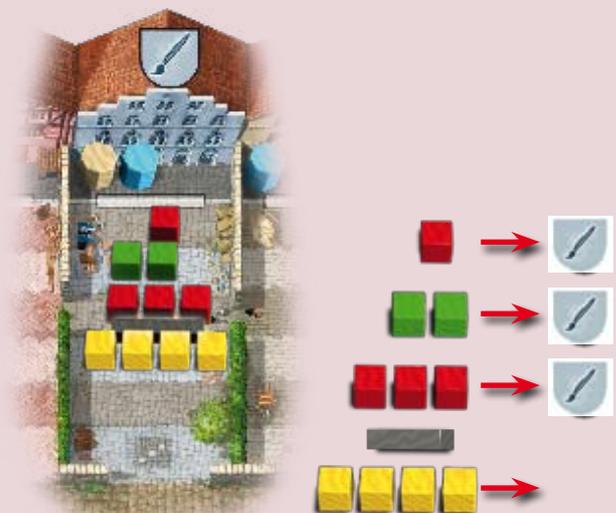
Gli incarichi che alla fine del giorno si trovano ancora al di sotto del bastoncino verranno molto probabilmente eseguiti durante la settimana successiva.



Questa settimana si tira il dado per 5 volte; ci saranno quindi almeno 5 incarichi extra.



È uscito un "4". Il sarto esegue quindi un altro incarico; il bastoncino viene spostato di 1 campo in basso (se esce un "6" tutti gli artigiani eseguiranno un altro incarico).



Esempio: il giocatore rosso ritira 2 quadri, il verde sempre almeno uno, il giallo questa settimana non ritira nessun quadro perché i membri della sua famiglia si trovano tutti sotto il bastoncino.

Spostamenti dei membri della famiglia

Ciascun giocatore prende i membri della propria famiglia dal campo strada "giovedì" e li rimette in casa (tranne nel primo giro).

Infine i giocatori spostano tutti i membri delle famiglie per i quali hanno ricevuto le merci in questo giro sul campo strada "giovedì", dove rimarranno fino al giro successivo.

I bastoncini vengono posti sulla posizione di partenza. Tutti i membri delle famiglie che si trovano ancora sui campi incarichi si spostano verso l'alto finché quelli più in alto raggiungono il campo più in alto, mantenendo sempre lo stesso ordine.

Resteranno fermi per il prossimo giro.

La settimana successiva si aggiungeranno anche i nuovi incarichi. Anche in questo caso, il primo incarico viene indicato con 1 membro della propria famiglia.



Esempio: i 2 campi al di sopra del bastoncino sono già stati svuotati. I giocatori che avevano messo qui i membri della propria famiglia hanno già ricevuto le rispettive merci.

I bastoncini ritornano nella posizione di partenza. A questo punto si spostano i membri delle famiglie in avanti sugli altri campi fino a dove è possibile.

Venerdì: carico delle merci sulle barche



Votazione delle ordinanze

Se per questa giornata c'è un'ordinanza da votare, si procede ora alla votazione (per i dettagli sulle votazioni vedi pag. 17).

Carico della merce sulla barche

A questo punto i giocatori, a cominciare dal sindaco e via via nell'ordine di gioco, possono scegliere una barca e caricare una delle stive a scelta.

Il giocatore di turno deve rimettere a posto nelle scorte generali **esattamente** le merci che sono raffigurate su **quella** stiva e spostare **1** membro della propria famiglia dalla casa sulla stiva stessa. Ciascuna stiva può essere riempita una volta sola.

Se un giocatore non può o non vuole caricare nessuna barca, passa il turno. Questa settimana non potrà più caricare nessuna barca. Le barche possono essere caricate finché tutti i giocatori non hanno passato.

Spostamenti dei membri della famiglia

Ciascun giocatore prende i membri della propria famiglia dal campo strada "venerdì" e li rimette in casa (tranne nel primo giro).

N.B. Poiché le barche lasciano il porto solo il sabato, anche i membri delle famiglie possono essere spostati solo il sabato sul campo strada "venerdì".

Le merci raffigurate sulla stiva vengono rimesse a posto e sostituite con un membro della famiglia sulla stiva corrispondente.



Ciascuna barca dispone di 3 o 4 stive.

■ Sabato: conteggio finale delle merci caricate sulle barche e riscossione del denaro



Votazione delle ordinanze

Se per questa giornata c'è un'ordinanza da votare, si procede ora alla votazione (per i dettagli sulle votazioni vedi pag. 17).

Conteggio finale delle merci caricate sulle barche e riscossione del denaro

A questo punto **tutte** le barche che si trovano **al di sopra** del bastoncino di legno possono salpare (**these are all 4 ships in the last round**).

Iniziando dal posto I si fanno i conti di ciascuna stiva della barca in partenza marcata con un membro della famiglia. Il giocatore che ha marcato la stiva riceve dalla banca il valore stampato nella moneta relativa alla barca. I giocatori mettono il denaro dietro il proprio schermo.

Una volta conteggiate tutte le stive marcate, è possibile spostare i membri della propria famiglia dalle relative stive sul campo strada "venerdì".

N.B. Non c'è nessun campo strada "sabato".

Tutte le barche conteggiate vengono messe da parte.

I membri delle famiglie le cui barche non hanno ancora lasciato il porto rimangono fermi sulle barche!

Occupazione dei posti barca

Il bastoncino di legno viene allontanato dai posti barca e messo da parte. Le barche rimaste avanzano in direzione del posto barca 1 di tanti posti liberi quanti ce ne sono a disposizione.

*N.B. Spostando le barche fare attenzione a **non far cadere i membri delle famiglie!***

A questo punto tutti i posti liberi possono essere occupati da nuove barche pescate dal mazzo. Se il mazzo è terminato, si rimescolano le carte e si rimette il mazzo coperto.



Esempio: 2 barche (posto I e II) lasciano il porto.

N.B. il numero delle barche che lasciano il porto viene stabilito il lunedì dalla carta settimana e indicato dal bastoncino di legno.

N.B. Le barche salpano indipendentemente dal fatto che le stive siano piene o meno.



Esempio: il giocatore rosso riceve 9 Gulden (Brügge) perché ha messo un membro della propria famiglia sulla rispettiva stiva della barca per Brügge.



Esempio: entrambe le barche rimaste nel porto vengono spostate il più possibile verso l'alto. I membri delle famiglie che si trovano su queste barche restano fermi. Dal mazzo coperto vengono pescate altre carte in modo da ripristinare le 4 barche.

■ Domenica: acquisto delle reliquie



Acquisto delle reliquie

La domenica i giocatori nell'ordine di gioco, a cominciare dal sindaco, acquistano le reliquie e le raccolgono dietro al loro schermo.

Il giocatore di turno sceglie una delle carte reliquie a piacimento, paga alla banca l'importo nella valuta indicata (eventualmente ci sono spiccioli per il resto), si prende la carta dal tabellone e la mette dietro al proprio schermo.

Carte reliquie

Posti extra per le carte reliquie che vengono ammesse nel gioco tramite un'ordinanza.



Se si tratta di una carta con lo scrigno, il giocatore può metterci dentro una reliquia. Egli può

- associare direttamente una reliquia in suo possesso a quello scrigno. Per segnalarlo, pone le due carte insieme davanti allo schermo. La reliquia rimane nello scrigno fino alla fine del gioco!

Oppure

- lascia vuoto lo scrigno che verrà messo da parte vuoto. Ogni volta che il giocatore compra una reliquia giusta dovrà decidere subito se vuole usare quello scrigno. In questo caso porrà le due carte insieme davanti allo schermo.

Lo scrigno raddoppia i punti della reliquia che contiene.

Se un giocatore non può o non vuole più comprare nessuna reliquia, passa il turno. Non potrà quindi acquistare altre reliquie.

I giocatori possono continuare a comprare le reliquie finché tutti gli altri non hanno passato.

Le carte reliquie al sicuro

A questo punto il giocatore di turno deve mettere al sicuro le carte reliquie, cioè fare in modo che questa carta non venga messa sul mazzo delle carte scoperte, mettendo uno dei membri della propria famiglia dalla propria casa su una delle carte reliquie ancora scoperte a scelta.

Chi non vuole mettere nessuna carta al sicuro, passa il turno. Questa settimana non potrà più mettere al sicuro nessun'altra carta.

I giocatori possono continuare a mettere al sicuro le carte reliquie finché tutti non hanno passato.

Ripristino delle reliquie

A questo punto tutte le carte reliquie non messe al sicuro vengono raccolte e messe come un mazzo scoperto sul relativo campo del tabellone.

Le carte messe al sicuro con sopra i rispettivi membri delle famiglie rimangono sul tabellone finché la carta non viene comprata, in alcuni casi, fino alla fine del gioco. Le carte reliquie messe al sicuro possono essere comprate da **qualsiasi** giocatore.

Se un giocatore compra una reliquia messa al sicuro, si prende la carta e **restituisce** il membro della famiglia al suo proprietario.

Le carte reliquie vengono nuovamente ripristinate a 10. Se il mazzo con le carte reliquie è finito, si mescola il mazzo di carte scoperte e si mette il nuovo mazzo coperto.

Ogni giocatore scarta la carta famiglia scoperta e si ricomincia la settimana successiva (nuovo giro) da lunedì.

N.B. Ci sono due tipi di carte reliquie: reliquie e scrigni.

*Le **reliquie** vengono raccolte (e messe dietro allo schermo senza essere mostrate agli altri giocatori) e danno i punti ivi riportati.*

*Gli **scrigni** possono essere comprati come le reliquie, ma da soli non danno nessun punto. Raddoppiano tuttavia i punti di una reliquia che viene messa al loro interno. Ciascuno scrigno però può contenere solo 1 reliquia che deve provenire dalla stessa città dello scrigno.*



Esempio: il giocatore verde ha acquistato una reliquia da Brügge in un giro precedente. In questo giro compra uno scrigno adatto e decide di metterci dentro la reliquia. Alla fine del gioco riceve 8 punti al posto di 4.

N.B. Può anche capitare che tutte le carte reliquie siano state vendute. In questo caso non è possibile mettere nessuna carta al sicuro.



Il giocatore rosso mette al sicuro la reliquia di Bergen mettendo uno dei membri della propria famiglia sopra la carta. Questa rimane sul tabellone finché uno dei giocatori non la compra.



*Mazzo di carte scoperte
Carte reliquie*



N.B. Se ci sono ancora carte reliquie messe in gioco da un'ordinanza e messe al sicuro, queste vengono contate quando vengono ripristinate le 10 carte.

Per spiegare ciò, queste carte devono essere spostate verso sinistra sugli altri campi carte (vedi figura).

Fine del gioco e calcolo del punteggio

Il gioco finisce quando si conclude la domenica del sesto giro, cioè quando tutti i giocatori hanno concluso l'acquisto delle reliquie di quel giorno.

A questo punto vengono distribuite le vetrate della chiesa ai giocatori con più denaro nelle rispettive valute. In caso di parità, la relativa vetrata della chiesa non viene data. Il denaro per la vetrata della chiesa va alla banca.

I giocatori quindi sommano i punti delle loro carte reliquie e delle vetrate della chiesa. Vince il giocatore che ha il punteggio più alto.

In caso di parità vince chi ha più denaro (totale di tutte le valute) dopo la consegna della vetrata della chiesa.

Se anche in questo caso vi è parità, vince chi ha più merci. Se anche così non è possibile stabilire un vincitore, vince chi ha più materie prime. Se anche in questo caso vi è parità, il gioco rimane in pareggio.



Esempio di conferimento delle vetrate da London:

*il giocatore verde ha ancora: 10 Pfund Sterling
il giocatore violetto ha ancora: 3 Pfund Sterling
il giocatore giallo ha ancora: 2 Pfund Sterling
il giocatore rosso ha ancora: 4 Pfund Sterling*

Il giocatore verde è quello che ha più Pfund Sterling degli altri e quindi riceve la vetrata proveniente da London. Se un altro giocatore avesse 10 Pfund Sterling, nessuno di loro riceverebbe la vetrata di London.

*Esempio di calcolo del punteggio [p. = punti]
Il giocatore verde alla fine del gioco possiede*

*alcune reliquie:
1 p. + 2 p. + 2 Vp. + 3 p. + 3 p. = 11 p.*

*Reliquie nello scrigno (punti raddoppiati):
2 x 5 p. = 10 p.
2 x 0 p. (shrine w/o relic) = 0 p.*

*Vetrata della chiesa
1 x 2 p. = 2 p.*

Totale: 23 p.



© Copyright 2009 Queen Games
D-53842 Troisdorf, Germany

Jeder Händler bietet einen Rohstoff mehr an als angegeben.



Each merchant offers one more resource than specified.

Ordinanza per la votazione del mercoledì (Piazza del mercato):
Per ciascuna bancarella viene estratta dal sacco 1 materia prima in più rispetto a quelle indicate nella carta settimana.

Zwei Schiffe verlassen sofort den Hafen. Erlös für geladene Waren wird ausgezahlt, Schiffe werden aufgefüllt.



Two ships leave the harbour immediately. Revenues for loaded goods are paid, the ships are being replenished.

Ordinanza per la votazione del venerdì (Porto):
Le due barche sugli spazi I e II lasciano il porto e vengono conteggiate come tutte le barche in partenza. Le altre due navi avanzano ed i posti che si sono liberati vengono occupati. (Lo stesso vale per l'ordinanza con cui 1 nave salpa anticipatamente).



Lato posteriore

Es kommen zwei fremde Händler in die Stadt, die jeweils 4 Rohstoffe anbieten.



Two foreign merchants arrive in the city, each one offering 4 resources.

Ordinanza per la votazione del mercoledì (Piazza del mercato):
Per 2 bancarelle supplementari vengono estratte dal sacco 4 materie prime che vanno appositamente contrassegnati.

Zwei neue Reliquien vom Stapel werden auf die zwei Extraplätze für Reliquien gelegt.



Two new relics from the pile are placed on the two additional places for relics.

Ordinanza per la votazione del sabato:
Vengono poste sui due campi extra due nuove reliquie del mazzo.

Jeder Spieler darf sofort zwei Rohstoffe aus dem Beutel ziehen.



Each player may draw two resources from the bag immediately.

Ordinanza per la votazione del giovedì
Ciascun giocatore può immediatamente pescare dal sacchetto due materie prime.

Bis zu 3 Familienmitglieder, die auf dem Straßenfeld stehen, gehen nach Hause.



Up to 3 family members standing on the street field go home.

Ordinanza per la votazione del venerdì (Porto):
Ciascun giocatore può subito prendere uno, due o tre dei propri membri della famiglia dal campo strada "giovedì" e riporli in casa. (Lo stesso vale per l'ordinanza del giovedì che prevede di prendere le pedine dal "mercoledì".)

Jede Familie entsendet nächste Woche ein Mitglied weniger als auf der ausgespielten Karte angegeben.



Next week each family deploys one family member less than specified on the card played.

Ordinanza per la votazione del sabato:
La settimana successiva ogni famiglia spedisce un membro in meno rispetto a quanto indicato sulla carta giocata.

Jeder Spieler würfelt und erhält gemäß seines Würfelwurfes eine Ware.



Each player rolls a die and receives one good according to his die result.

Ordinanza per la votazione del venerdì:
Ogni giocatore lancia il dado e in base al risultato ottenuto riceve una merce.

Auf jedem ausliegenden Schiff gibt es einen zusätzlichen Laderaum für eine beliebige Ware.



One additional storage place is available on each ship. It can be used for any kind of goods.

Ordinanza per la votazione del venerdì (Porto):
Ogni barca presente nel porto riceve in questo giro l'ulteriore stiva di valore pari a 2 per una merce a scelta. Il giocatore consegna una merce a scelta e posiziona un membro della famiglia sullo stemma della città nella barca.

Jeder Spieler darf Geld einer Währung bis zu einem Gesamtwert von 5 in eine andere tauschen (1:1).



Each player may exchange money of one currency with maximum value 5 into money of another currency (1:1).

Ordinanza per la votazione del sabato:
Ogni giocatore può scambiare fino ad un massimo di 5 pezzi di una valuta in un'altra (1:1).

Der Schneider erledigt zwei zusätzliche Aufträge.
 +  
 The tailor fulfills two additional contracts.

Der Schneider erledigt zwei zusätzliche Aufträge.
 +  
 The shoemaker fulfills two additional contracts.

Der Schneider erledigt zwei zusätzliche Aufträge.
 +  
 The shoemaker fulfills two additional contracts.

Der Sattler erledigt zwei zusätzliche Aufträge.
 +  
 The saddler fulfills two additional contracts.

Der Schuster erledigt zwei zusätzliche Aufträge.
 +  
 The shoemaker fulfills two additional contracts.

Il sarto/pittore/mastro carraio mastro calzolaio/sellaio svolge due incarichi supplementari.