

DIE WIEGE DER RENAISSANCE

(La culla del Rinascimento)

di Hanno e Wilfried Kuhn

per 2-4 giocatori da 12 anni in su – Durata: 45-60 min. circa

CONTENUTO

- 1 regolamento (tedesco);
- 36 Carte Evento Storico, col testo in colore differente a seconda del gruppo di appartenenza; ci sono 6 gruppi di 6 carte ciascuno, ognuno di essi riferito ad un diverso intervallo di anni:

Rosso: 1442-1471

Violetto: 1474-1498

Verde: 1499-1517

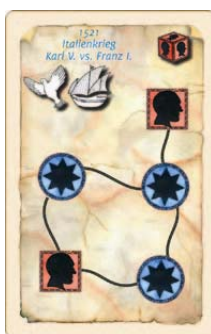
Blu: 1519-1525

Grigio: 1526-1542

Nero: 1545-1572



Dadi di influenza



Fronte



Retro

- 40 Carte Cultura, che riportano in alto sinistra due simboli culturali (carte Jolly) oppure un simbolo culturale più un simbolo Genio uno o un simbolo "rotazione";



Elica: Scienza



Edificio: Architettura



Moneta: Finanza



Nave: Esplorazioni



Colomba: Religione



Simboli Genio (blu e rosso)



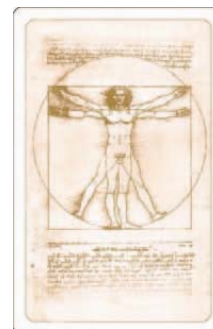
Simbolo "rotazione"



Fronte (Jolly)

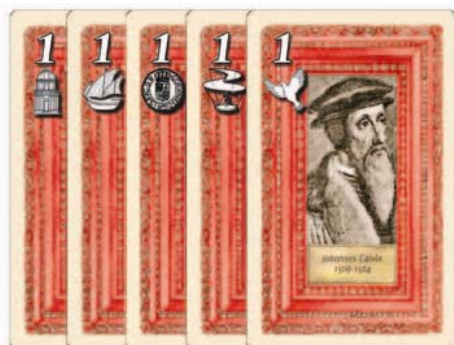


Fronte



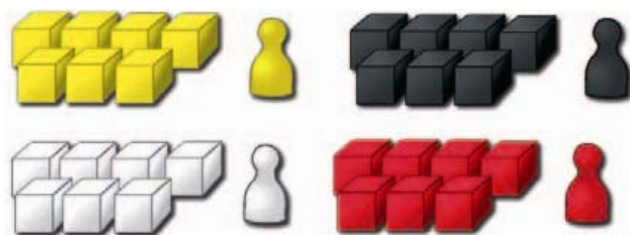
Retro

- 27 Carte Personaggio: 15 di valore 1 e 10 di valore 2 (che riportano anche uno dei simboli culturali sopra descritti), 1 di valore 3 e una di valore 4 (senza simboli culturali); il dorso è uguale a quello delle Carte Cultura;



- 5 Carte col riassunto delle regole di gioco; il dorso è uguale a quello delle Carte Evento;

- 28 Pietre di Influenza (cubetti di legno): 7 per ciascun colore: giallo, rosso, nero, bianco;
- 4 Segnalini Genio (birilli di legno): 1 per ciascun colore: giallo, rosso, nero, bianco;



INTRODUZIONE

Tornando indietro nel tempo fino al periodo del Rinascimento, ogni giocatore interpreta il ruolo del capo di una famiglia di nobili del 15° e 16° secolo. In accordo con lo spirito del tempo, il capo deve sostenere gli sviluppi nel campo della cultura della propria famiglia e costruirsi una buona reputazione supportando le personalità storiche di allora. Allo stesso tempo è necessario far sentire la propria influenza per reagire agli eventi che accadono durante questo eccitante periodo storico.

Obiettivo del gioco

Lo scopo del gioco è accumulare Pietre di Influenza nella propria riserva: il giocatore che a fine partita ha accumulato il maggior numero di pietre è il vincitore.

NOTA: nelle partite a 4 è possibile anche giocare a squadre (2 contro 2): per questo bisogna applicare le regole speciali riportate in fondo al regolamento.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Rimuovete dal mazzo delle Carte Evento 6 carte (una a caso per ciascun colore degli eventi) e mescolate le rimanenti 30 carte; di queste ultime ne vanno prese 7 (se si gioca in 2), 9 (se si gioca in 3) o 11 (se si gioca in 4), che vanno poi aggiunte e mescolate alle 6 precedentemente selezionate, in modo da avere un mazzo formato da 13 / 15 / 17 carte (in partite con 2 / 3 / 4 giocatori) che va piazzato coperto al centro del tavolo. Tutte le altre Carte Evento non vengono utilizzate e possono essere messe via. A seconda del numero di giocatori scoprite 3 (in 2 giocatori), 1 (in 3 giocatori) o 2 (in 4 giocatori) Carte Evento, da piazzare accanto al relativo mazzo. Se si gioca in 3 o 4 dovrà essere aggiunta una Carta Evento scoperta per separare lo spazio sul tavolo fra ciascuna coppia di giocatori adiacenti.

Mescolate le Carte Cultura e le Carte Personaggio in un unico mazzo, da piazzare al centro del tavolo accanto a quello delle Carte Evento. Ogni giocatore prende 2 carte da questo mazzo, che aggiunge alla sua mano senza mostrarle agli altri. Devono poi essere scoperte altre 4 carte, da piazzare a fianco del mazzo.

Ogni giocatore riceve le 7 Pietre di Influenza e il Segnalino Genio del colore prescelto; comincia a giocare quello che ha visitato per ultimo un museo.

Nella figura sottostante è riportato l'esempio della preparazione per una partita con 3 giocatori.



Fase di Punteggio

Ogni volta che, durante la Fase 1, su una delle Carte Evento presenti sul tavolo viene coperto l'ultimo spazio blu o rosso con una Pietra di Influenza, dovrà essere effettuata, dopo che il giocatore di turno ha completato anche la sua Fase 2 (nella quale ha però diritto a svolgere 1 sola azione), una Fase di Punteggio.

In base a quale tipo di spazio è stato coperto si avranno due tipi differenti di punteggio: se vengono coperti tutti gli spazi blu si effettua una valutazione sulle Carte Cultura, se vengono coperti tutti gli spazi rossi si effettua una valutazione sulle Carte Personaggio. Solo i giocatori che hanno piazzato sulla Carta Evento in esame almeno 1 Pietra di Influenza, indifferentemente su spazi blu o rossi (quindi o 1 solo giocatore o al massimo 2), hanno però diritto a prendere parte alla fase di punteggio.

Quando comincia una Fase Punteggio tutte le Pietre di Influenza utilizzate sulla Carta Evento devono essere ritirate e rese ai rispettivi giocatori che le rimettono nelle riserve personali. Il vincitore della valutazione guadagna poi altre Pietre di Influenza che prende dalla riserva dell'avversario e aggiunge nella propria. L'avversario, se ne ha, deve cedere prima le pietre di colore diverso dal proprio eventualmente guadagnate nei turni precedenti, poi le pietre del proprio colore; se però la sua riserva personale è esaurita, dovrà rimuovere le pietre piazzate su altre Carte Evento. In nessun caso, comunque, verrà ceduto il proprio Segnalino Genio.

1. Valutazione sulle Carte Cultura

In questo tipo di valutazione i giocatori coinvolti scelgono, a partire dal giocatore che ha provocato la fase di punteggio, uno dei simboli culturali riportati sulla Carta Evento in esame (possono essere da 1 a 3) e contano quante volte quel simbolo è presente sulle proprie Carte Cultura scoperte sul tavolo davanti a loro. Se i giocatori coinvolti sono 2, non è obbligatorio che entrambi scelgano lo stesso simbolo, sempre che sulla carta ve ne siano rappresentati almeno 2.

Il giocatore che possiede più simboli del tipo prescelto vince il confronto e guadagna, prelevandole dalla riserva dell'avversario, un numero di Pietre di Influenza pari alla differenza fra il numero di simboli culturali suoi dell'avversario stesso. Il vincitore deve però anche scartare un numero di Carte Cultura (fra quelle della fila col simbolo utilizzato nel confronto) pari al numero di pietre guadagnate, partendo da quelle piazzate più in alto, mentre l'avversario che ha perso non deve scartare nessuna carta.

ESEMPIO: il giocatore giallo provoca una valutazione culturale su una Carta Evento che riporta i simboli "colomba" e "edificio"; i suoi gruppi di Carte Cultura scoperti sul tavolo mostrano 1 colomba e 4 edifici (avendo 3 carte con 1, 2 e 1 simboli nell'ordine), per cui sceglie il simbolo edificio. Nella stessa valutazione è coinvolto anche il giocatore rosso, poiché anche lui aveva piazzato delle Pietre di Influenza sulla stessa Carta Evento; fra le sue carte sono presenti solo 2 colombe, ma nessun edificio, per cui sceglie il simbolo colomba. Il giocatore giallo vince dunque il confronto per 4 a 2 e preleva dalla riserva del giocatore rosso 4 - 2 = 2 pietre di influenza. Il giocatore giallo però deve anche scartare le prime 2 carte della sua fila riportante il simbolo edificio, scelto nell'occasione, cioè le carte con 1 e 2 simboli, rimanendo con 1 sola carta di quel tipo scoperta davanti a lui.

In caso di pareggio nessuno dei due giocatori guadagna niente, ma entrambi devono comunque scartare tutte le Carte Cultura utilizzate, meno una, a loro scelta, che torna in mano al rispettivo giocatore.

Nel caso in cui sulla Carta Evento in esame siano presenti le pietre di un solo giocatore, questo ha comunque diritto a guadagnare tante pietre quanti sono i simboli culturali del tipo prescelto presenti sulle sue carte scoperte. Se la Carta Evento è una di quelle posizionate fra il giocatore stesso e quello alla sua destra o sinistra, le pietre verranno prelevate dalla riserva di quest'ultimo. Se invece la Carta Evento è una di quelle al centro del tavolo, il giocatore dovrà prelevare una pietra da ciascuno dei suoi avversari, procedendo in senso *antiorario*, fino a raggiungere il numero richiesto. In ogni caso resta valido l'obbligo di scartare un numero di Carte Cultura (fra quelle della fila col simbolo utilizzato nel confronto) pari al numero di pietre guadagnate.

2. Valutazione sulle Carte Personaggio

Se i giocatori coinvolti nella valutazione sono 2, ciascuno di essi, al suo turno (partendo da quello che ha provocato la fase di punteggio), può decidere se mostrare una delle proprie Carte Personaggio, che può essere giocata o dalla sua mano o dalla pila coperta davanti a lui, oppure se passare: se la carta viene presa dalla propria mano, però, deve per forza riportare uno dei simboli culturali presenti sulla Carta Evento in esame; se invece viene presa dalla pila personale questo obbligo non sussiste; le due Carte Personaggio di valore 3 e 4 non riportano simboli e pertanto sono sempre valide. Quando entrambi i giocatori hanno passato, il duello finisce e quello col punteggio maggiore vince; il punteggio di ciascun giocatore è determinato dalla somma dei valori delle Carte Personaggio giocate, più 1 punto bonus per ogni carta avente lo stesso valore di almeno un'altra fra quelle giocate. Il vincitore preleva dalla riserva dello sconfitto un numero di Pietre di Influenza pari al numero di dadi visibili in alto a destra sul gruppo di Carte Evento in esame (a tal proposito vedere il paragrafo "Nuovo evento storico") e scarta tutte le carte utilizzate, mentre lo sconfitto riprende in mano una carta a sua scelta (fra quelle utilizzate da lui) e scarta tutte le altre.

ESEMPIO: un giocatore ha giocato le Carte Personaggio con i seguenti valori: 1 - 1 - 2 - 1 - 2; il suo punteggio è: 7 (somma dei valori delle carte) + 3 (bonus per le tre carte di valore 1) + 2 (bonus per le due carte di valore 2) = 12 punti. Se invece avesse giocato carte con i valori: 2 - 2 - 1 - 2 il punteggio finale sarebbe stato solo di 10 punti, in quanto ai

7 punti della somma dei valori stessi, si aggiungerebbero solo 3 punti bonus per le tre carte di valore 2, ma nessuno per la singola carta di valore 1.

In caso di pareggio nessuno dei due giocatori guadagna niente, ma entrambi devono comunque scartare tutte le Carte Personaggio utilizzate, meno una, a loro scelta, che torna in mano al rispettivo giocatore.

Nel caso in cui sulla Carta Evento in esame siano presenti le pietre di un solo giocatore, questo ha comunque la possibilità di giocare 1 Carta Personaggio (dalla sua mano o dalla pila personale) per acquisire il diritto a guadagnare un numero di Pietre di Influenza pari al numero di dadi visibili in alto a destra sul gruppo di Carte Evento in esame. Le modalità con cui prelevare tali pietre sono le stesse descritte per la valutazione sulle Carte Cultura. Se, al contrario, il giocatore rinuncia a giocare la Carta Personaggio, allora non guadagna niente.

Nuovo evento storico

Dopo aver effettuato una valutazione si procede in modo diverso a seconda dei casi:

- Se si tratta di una Valutazione sulle Carte Cultura, la Carta Evento non viene scartata, ma deve essere coperta da una nuova Carta Evento, prelevata dal mazzo, che va piazzata sopra la precedente in modo che rimangano visibili i dadi disegnati nell'angolo in alto a destra di ciascuna di esse: il numero di dadi (ovvero di carte, dato che su ciascuna di esse ve ne è riportato sempre e solo uno), come si è visto, indica quante Pietre di Influenza potranno essere vinte nel caso su tale carta Evento venga poi svolta una Valutazione sulle Carte Personaggio. Nel caso il mazzo sia esaurito, però, la Carta Evento utilizzata nella valutazione viene invece scartata.
- Se si tratta di una Valutazione sulle Carte Personaggio, al contrario, la Carta Evento deve sempre essere scartata, insieme alle eventuali altre Carte Evento poste sotto di essa, e sostituita con una nuova carta presa dal mazzo.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando sul tavolo rimangono visibili solo 2 Carte Evento scoperte; le Pietre di Influenza eventualmente presenti sopra di esse vengono rese ai rispettivi giocatori, senza effettuare nessuna valutazione.

Il giocatore che a questo punto possiede nella propria riserva il maggior numero di Pietre di Influenza vince la partita. In caso di parità vince il giocatore a cui è rimasto in mano il maggior numero di Carte Cultura; in caso di ulteriore parità si svolge un'ultima valutazione sulle Carte Personaggio, considerando anche in questo caso solo quelle rimaste in mano, con le regole viste in precedenza; se la parità persiste ancora, la vittoria verrà condivisa.

ALTRE REGOLE

Segnalino Genio: simboli Genio sulle Carte Cultura

Nella Fase 1, al posto di una Pietra di Influenza, è possibile piazzare su una Carta Evento il proprio Segnalino Genio. Se questa mossa non provoca le condizioni perché si verifichi una valutazione, si può allora di svolgere un'azione bonus, da eseguire prima della normale Fase 2, e consistente nel pescare, fra le 4 scoperte disponibili al centro del tavolo, un numero di Carte Cultura/Personaggio pari ai simboli Genio visibili sulle Carte Cultura disposte scoperte davanti a sé, del colore corrispondente a quello appena coperto sulla Carta Evento. Pertanto, se col Segnalino Genio è stato coperto un simbolo rosso, devono essere contati, fra i simboli Genio visibili sulle carte, solo quelli di colore rosso, se invece è stato coperto un simbolo blu, devono essere contati solo i simboli Genio di colore blu.

Il Segnalino Genio, poi, non appena sulla Carta Evento sulla quale è stato piazzato si verificano le condizioni perché venga svolta una Fase di Punteggio, torna nella riserva personale del rispettivo giocatore, che però, anche nel caso in cui perda la valutazione, non dovrà mai cederlo ai giocatori avversari.

Simbolo Rotazione: Carte Cultura di valore doppio

Alcune Carte Cultura riportano un simbolo "rotazione" sotto il proprio simbolo culturale; nell'angolo opposto della carta lo stesso simbolo culturale è riportato invece 2 volte. Quando un giocatore aggiunge una carta di questo tipo ad una delle sue file di carte scoperte, deve piazzarla inizialmente in modo che in alto sia visibile il simbolo culturale singolo; se questa carta non è ancora coperta, con una seconda azione (che conta come una delle azioni della Fase 2), anche in un turno successivo, può allora essere girata di 180°, in modo da mostrare in alto non più 1 ma 2 simboli culturali dello stesso tipo, raddoppiando quindi il suo valore in fase di valutazione.

Carte Cultura "Jolly"

Alcune Carte Cultura riportano nell'angolo in alto a sinistra 2 simboli culturali differenti: sono dei Jolly che possono essere piazzati a faccia scoperta in entrambe le file verticali di Carte Cultura corrispondenti ai due simboli riportati; in tal caso si conta solo il simbolo uguale a quello delle altre carte della colonna, mentre il secondo non potrà più essere considerato. Se invece non ci sono ancora colonne con almeno uno dei due simboli riportati sul Jolly, questo può essere utilizzato per formare una nuova fila, sulla quale potranno poi essere aggiunte altre Carte Cultura o con l'uno o con l'altro dei due simboli possibili, facendo anche in questo caso perdere di valore al simbolo inutilizzato sulla Carta Jolly stessa.

Nessuna Pietra di Influenza nella riserva personale

Se nella riserva personale di un giocatore sono rimaste solo Pietre di Influenza di altri giocatori, ma non del proprio colore, questo giocatore può rendere le pietre ai giocatori a cui tali pietre appartenerebbero, in cambio, se questi ultimi le hanno, di un uguale numero di pietre del proprio colore. Lo scambio deve avvenire prima della Fase 1 di piazzamento delle Pietre di Influenza sulle Carte Evento.

Se invece lo scambio non è possibile o il giocatore è rimasto del tutto senza Pietre di Influenza, per eseguire la Fase 1 del suo turno dovrà o piazzare il suo Segnalino Genio o, se anche questo è già stato piazzato, prendere una pietra già piazzata su una Carta Evento e spostarla su un altro spazio della stessa o di un'altra carta. Se ad essere spostato è invece il Segnalino Genio, dovranno essere svolte, se possibile, le azioni bonus previste.

Chi perde una valutazione, comunque, deve sempre cedere per prime, se ne ha, le pietre di colore diverso dal suo, e solo dopo le pietre del proprio colore; se però non ha più pietre nella sua riserva, dovrà rimuovere quelle piazzate su altre Carte Evento. In nessun caso, però, verrà ceduto il proprio Segnalino Genio.

Mazzo delle Carte Cultura/Personaggio

Quando viene pescata l'ultima carta del mazzo delle Carte Cultura/Personaggio, gli scarti devono essere mescolati in modo da formare subito un nuovo mazzo, lasciando sempre il banco al centro del tavolo con 4 carte scoperte. Se però non fossero rimaste abbastanza carte per ripristinare tutto il banco, ogni giocatore deve aggiungere negli scarti la prima carta di ciascuna delle colonne poste davanti a sé, prima che venga mescolato il nuovo mazzo,

Partite a squadre: 2 + 2 giocatori

Nelle partite con 4 giocatori è possibile giocare a squadre, 2 contro 2, apportando le seguenti modifiche alle regole:

- I due giocatori della stessa squadra giocano uno di fronte all'altro, intervallati dagli altri 2, e non possono occupare contemporaneamente la stessa Carta Evento posta al centro del tavolo.
- Nel caso di una valutazione svolta sulla Carta Evento al centro del tavolo in cui siano presenti le pietre di un solo giocatore, il suo compagno di squadra non partecipa alla distribuzione delle Pietre di Influenza.
- Alla fine del gioco, per determinare la squadra vincente, si seguono le stesse regole delle partite standard, unendo però insieme sia le pietre di influenza che le carte rimaste in mano delle due coppie di giocatori della stessa squadra. Vince quindi la squadra che possiede il maggior numero di pietre; in caso di parità, vince quella a cui è rimasto in mano il maggior numero di Carte Cultura; in caso di ulteriore parità si svolge un'ultima valutazione sulle Carte Personaggio, considerando anche in questo caso solo quelle rimaste in mano, con le regole viste in precedenza; se la parità persiste ancora, la vittoria verrà condivisa da tutti i giocatori.