

Variante:

Si utilizza il secondo set di carte obiettivo, 6 carte edificio e 4 carte speciali.

Non si vota più pro o contro la copertura dei servizi pubblici.

Quando una strada è coperta, si deve scegliere una delle proprie carte obiettivo per perseguire quella condizione di vittoria.

Alla fine della partita, si contano normalmente i punti. In caso di parità, si prende in considerazione il secondo obiettivo.



Varianti

Se pensate di essere diventato un vero abitante di Schilda adesso, provate questo:

1. Utilizzate le carte supplementari, 6 carte edifici e 4 carte speciali.
2. Le strade sono poste in modo normale, come nel gioco base. Non ci sono più votazioni per le costruzioni sui servizi pubblici.
3. All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve 2 carte delle 10 disponibili. Ogni giocatore può guardare le sue carte, ma deve tenerle segrete agli altri giocatori. Le carte rimanenti sono ritirate del gioco. Ogni giocatore possiede due obiettivi invece di uno adesso.
4. Nel momento in cui una delle quattro strade non può più essere piazzata (quando si toglie il cantoniere), ogni giocatore sceglie tra le sue due carte che diventa il suo obiettivo definitivo. Piazza allora al di sotto la carta scelta a quella che è lasciata. Una volta finito il gioco, ogni giocatore rivela la sua carta obiettivo che ha scelto e si conta normalmente i suoi punti vittoria. In caso di parità, si rivela la seconda carta edificio e ciascuno conta i punti su questo tipo di edificio, in modo da fare cessare lo stato di parità fra i giocatori ex aequo.

Carte Speciali

Alle 3er Gebäude

Contano tutti gli edifici non coperti con un valore non superiore a 3.

Alle 4er Gebäude

Contano tutti gli edifici non coperti con un valore non superiore a 4.

Von jedem typ das Gebäude mit dem NIEDRIGSTEN Wert.

Il giocatore conta il valore più basso di ogni tipo di edificio che non è stato ricoperto da una strada. Se tutti gli edifici di un tipo sono stati ricoperti, non guadagna nessun punto per questo tipo di edificio.

Alle stehenbleibenden Gebäude zahlen 1 PUNKT.

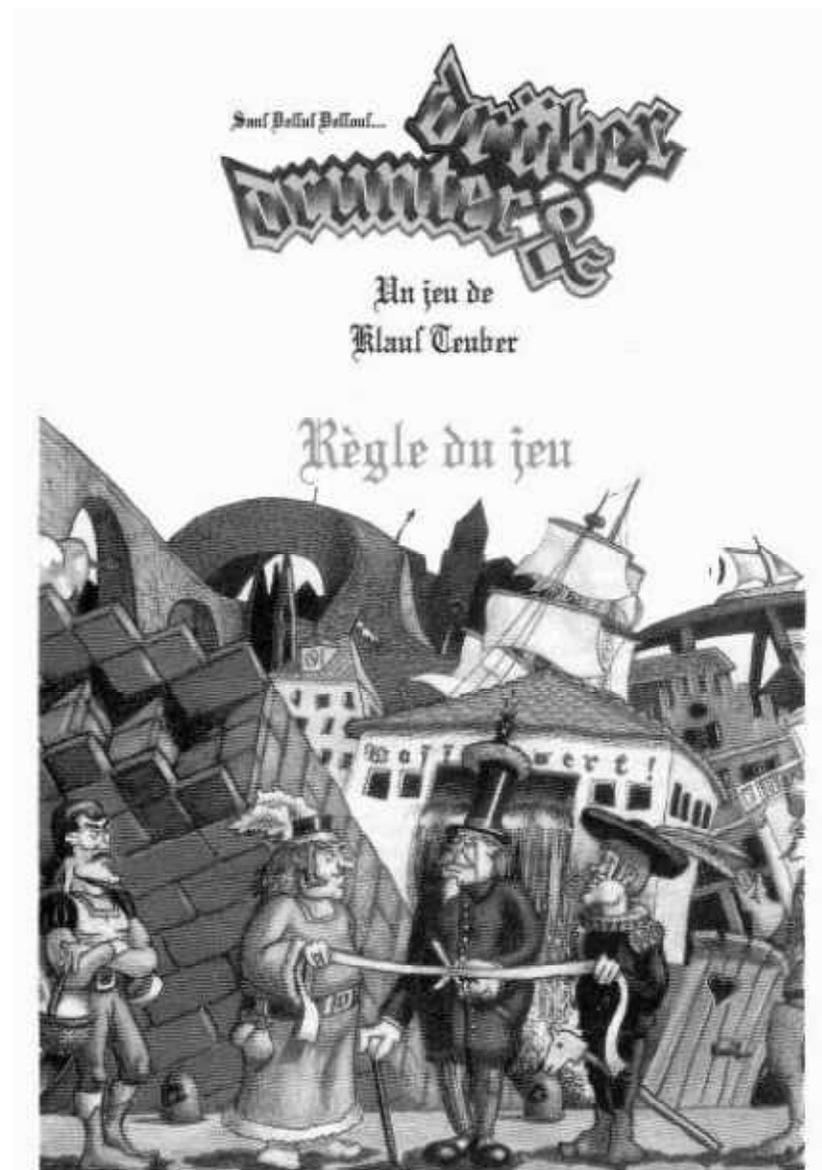
Tutti l'edifici di qualsiasi tipo contano 1 punto, qualunque sia il valore scritto sulla mappa di gioco.

© Hans im Glück verlags-GmbH

D-80809 München

Autore: Klaus Teuber

Traduzione: Gnoccarello – marzo 2005 – ver. 2.0



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti sul gioco "Drunter & Druber" sono detenuti dal legittimo proprietario.

Contenuto



- 1 Mappa di gioco che rappresenta la città di Shilda
- 6 Carte dei differenti edifici
- 32 Carte degli abitanti di Shilda
- 4 Cantonieri
- 60 Strade di tre tipi differenti (muraglie, strade e canali), e di lunghezze differenti:
 - 12 tessere da 3 spazi
 - 24 tessere da 2 spazi
 - 24 tessere di un solo spazio
- 1 Libretto di regole
- (1 set di carte supplementari comprendente 6 Carte di differenti edifici e 4 carte speciali; utilizzate solamente con la variante presente più avanti)

Alle 3er Gebaude

Contano tutti gli edifici non coperti con un valore non superiore a 3.

Alle 4er Gebaude

Contano tutti gli edifici non coperti con un valore non superiore a 4.

Von jedem typ das Gebaude mit dem NIEDRIGSTEN Wert.

Il giocatore conta il valore più basso di ogni tipo di edificio, che non è stato ricoperto da una strada. Se tutti gli edifici di un tipo sono stati ricoperti, non guadagna nessun punto per questo tipo di edificio.

Alle stehenbleibenden Gebaude zahlen 1 PUNKT.

Tutti l'edifici di qualsiasi tipo contano 1 punto, qualunque sia il valore scritto sulla mappa di gioco.



Per votare, i giocatori pongono una oppure parecchie carte abitanti di Shilda. Le carte valgono:

JA : 1 voce pro
JAA: 2 voci pro
JAAA: 3 voci pro
JEEIIN: 2 voci pro o contro
NE: 1 voce contro
NEE: 2 voci contro
NEEE: 3 voci contro
..?: Astensione
In caso di parità, i si vincono



Fine del gioco

Quando più nessuno può piazzare una delle sue tessere, la partita si conclude.

Il giocatore conta il totale dei punti scritti sull'edificio indicato dalla loro carta ancora in piedi.

Il giocatore che ha il maggior numero di punti vince la partita.

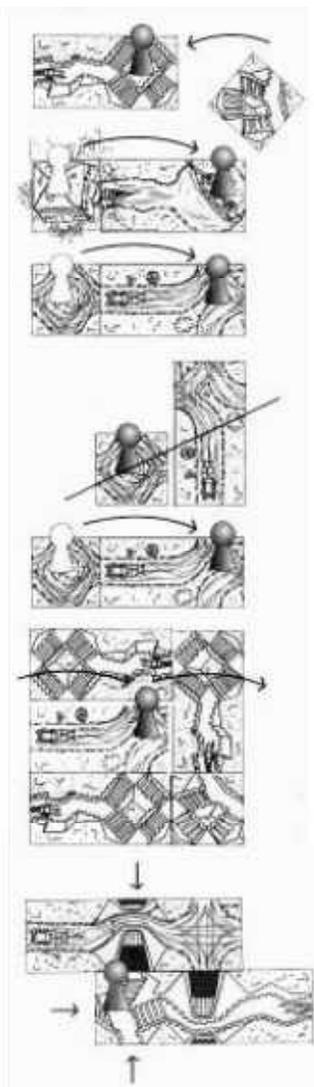
che la strada ricopra i servizi, sceglie una o più carte 'Nein.' Se è indeciso o non vuole pronunciarsi, sceglie la carta che possiede con i puntini ed il punto interrogativo. Una volta che ogni giocatore ha scelto la o le carte che mette in gioco per questo voto, ogni giocatore rivela simultaneamente queste carte. Il numero di voti 'Ja' e 'Nein' sono contati.

Il numero di "A" e di "E" nei Ja e nei Nein, rappresentano il numero di voci che valgono per questa carta. JAAA e NEEE contano per 3 voci, JAA e NEE per due, JA e NE per uno. L'abitante che dice "JEEIINN" è un jolly. La sua carta può valere per due Ja o per due Nein, secondo i desideri del giocatore. Il giocatore si decide una volta che tutte le carte sono svelate. Gli abitanti coi punti interrogativi non danno nessuna voce, in un senso o nell'altro. Se ci sono allora più voci per lo JA il giocatore può costruire la sua strada che copre i servizi pubblici come aveva annunciato. Se sono i Nein che vincono, riprende la sua strada che non ha potuto piazzare sulla mappa di gioco ed il suo turno si conclude. In caso di parità, è sempre lo 'Ja' che vince. Dunque, se tutti si astengono, è il ? che vince.

Tutte le carte che sono state giocate al momento di questo voto sono ritirate dal gioco (rimesse nella scatola). Non possono ritornare nella mano del giocatore per tutto il resto del gioco. L'eccezione riguarda la carta coi punti interrogativi (voto bianco) che non è ritirata mai dal gioco. Questa ultima può essere giocata altrettante volte quanto lo si desidera, resterà sempre nel gioco.

Fine del Gioco

Quando nessuna tessera può più essere piazzata sulla mappa di gioco (questo vale per tutti i giocatori intorno al tavolo), il gioco si ferma. Tutti i giocatori rivelano allora la loro carta Edificio, guardata segretamente all'inizio della partita. Ogni giocatore contabilizza allora i punti indicati su ogni edificio di questo tipo ancora presente sulla mappa di gioco (vale a dire che nessuna strada sia stata costruita sopra). Il giocatore che ottiene più punti vince la partita. In caso di parità, tra quelli che sono ex aequo, vince il giocatore che ha più carte voto (abitanti di Schildran), in questo caso si contano i voti (Ja e Nein cumulati), rappresentati dalle carte e non il numero di carte stesse.



Bagno pubblico

Quando una strada deve coprire un bagno pubblico, si procede ad una votazione.

I servizi pubblici, invece, costituiscono degli ostacoli alla costruzione, come spiegato più avanti:

Le seguenti regole devono essere rispettate quando si costruisce una strada (le illustrazioni del libretto di regole originali possono aiutarvi a comprendere meglio):

1. La strada che è costruita deve essere obbligatoriamente dello stesso tipo della strada nella quale inizia; una strada deve continuare obbligatoriamente una strada, stessa cosa per le muraglie ed i canali.
2. Una tessera di strada che viene piazzata deve sempre essere accanto ad un cantoniere (le piccole pedine segnano l'ultima costruzione della strada). All'inizio del gioco, questi cantonieri sono posizionati ad ogni angolo della mappa di gioco, le strade devono partire da questi angoli dunque.
3. Le strade di un solo spazio possono essere posizionate in qualsiasi orientamento. Le tessere di parecchi spazi (due o tre) devono cominciare obbligatoriamente col personaggio (soldato, carretta o barca, adiacente al cantoniere). Nessuna strada può ricoprire un'altra, allo stesso modo, una strada non può uscire, anche parzialmente, dalla mappa di gioco.
4. Una volta che una strada è costruita, il cantoniere si sposta verso la fine di questa nuova strada, indicando così come è possibile costruire a partire da questo luogo verso le tre direzioni possibili.
5. Se un cantoniere, in seguito ad una nuova costruzione, finisce ad una posizione dove le tre caselle adiacenti possiedono già altre strade, il cantoniere è tolto dalla mappa di gioco per indicare che non è più possibile costruire partendo da questo luogo.
6. Le muraglie, le strade ed i canali possono essere costruiti prendendo in prestito un ponte da un'altra strada. Se il cantoniere è adiacente ad un ponte di un'altra strada, è allora possibile costruire una nuova strada partendo direttamente dalla casella al di là del ponte, dal momento che questa casella è libera e ne permetta la costruzione.

Servizi Pubblici

Se un giocatore desidera costruire una strada che ricopra dei servizi pubblici, c'è allora un voto per determinare se gli abitanti di Schilda sono d'accordo o no. Ogni giocatore sceglie un certo numero di carte abitanti. Se un giocatore vuole che questa strada ricopra i servizi, sceglie una o più carte 'Ja', se non vuole



Preparazione:

1 carta edificio per giocatore

1 set di carte abitanti di Schilda per giocatore

**Per 2 giocatori:
6 tessere grandi
12 tessere medie
12 tessere piccole**

**Per 3 giocatori:
4 tessere grandi
8 tessere medie
8 tessere piccole**

**Per 4 giocatori:
3 tessere grandi
6 tessere medie
6 tessere piccole**

Si piazza 1 cantoniere ad ogni angolo della mappa di gioco.

Costruzione delle strade:

Ciascun giocatore al proprio turno, piazza un pezzo di strada davanti al cantoniere corrispondente ed avanza quest'ultimo alla fine del pezzo di strada appena costruito

Se un giocatore non può piazzare un pezzo delle sue vie, egli deve passare il turno (lo perde).

Preparazione

Le sei carte Edificio sono mescolate ed ogni giocatore ne riceve una, tirata a sorte, che custodisce segretamente nascosta per tutta la partita. Il giocatore prende poi conoscenza della sua carta senza farla vedere ai suoi partner di gioco. Le carte restanti sono ritirate del gioco. Le carte degli abitanti di Schilda sono divise in 4 mazzi da otto carte secondo i disegni del retro delle carte. Ogni giocatore riceve uno di questi mazzi. Se il gioco si svolge tra 2 e 3 giocatori, i mazzi restanti sono ritirati del gioco. Un cantoniere è posto ad ogni angolo della mappa di gioco. Ogni tipo di strada comincia da uno degli angoli della mappa, e cioè :

- le strade cominciano dalla locanda
- le muraglie dai due posti di guardia
- i canali dalla sorgente dell'acqua.

Tutte le tessere strade adesso vengono mescolate. I giocatori ne ricevono poi ciascuno:

Con due giocatori: 6 tessere di tre spazi, 12 di due e 12 di un solo spazio.

Con tre giocatori: 4 tessere di tre spazi, 8 di due e 8 di un solo spazio.

Con quattro giocatori: 3 tessere di tre spazi, 6 di due e 6 di un solo spazio.

I giocatori dispongono poi le loro tessere, con la faccia visibile, davanti ad essi. È consigliato scegliere queste tessere secondo il tipo di strada che rappresentano.

Le tessere di tre spazi, di una lunghezza di tre caselle, sono divise in tre parti; la parte di partenza è indicata da un piccolo personaggio (soldato, carretta o barca), il centro della tessera è un ponte, e la terza parte è un'estremità della strada. Le tessere di due spazi includono appena l'inizio e la fine della strada, non hanno ponte. Una tessera di un solo spazio è al tempo stesso l'inizio e la fine della strada.

I giocatori determinano il giocatore che comincia ed il gioco può iniziare.

Il Gioco

Costruire le Strade

Il giocatore a cui è il turno di giocare può piazzare una tessera di sua scelta (tipo di strada, lunghezza) sulla mappa di gioco. La tessera deve essere piazzata in modo che l'inizio della tessera sia adiacente al cantoniere, e che la tessera possa essere piazzata interamente (senza ricoprire una parte di un'altra strada già precedentemente posata). Una volta posata la tessera, il cantoniere è spostato dalla sua posizione alla fine della nuova tessera. Adesso è il turno del giocatore posizionato alla sua sinistra. È possibile che un giocatore sia nell'impossibilità di porre una tessera, in questo caso, è il turno di giocare al giocatore localizzato immediatamente alla sua sinistra (salta il suo turno). In questo modo, quattro strade vengono a costruirsi sulla mappa di gioco. Gli edifici già stampati sulla mappa di gioco possono essere coperti liberamente per mettere un pezzo di strada.