

GOLDLAND



GOLDLAND - un gioco per 2-5 giocatori dai 10 anni in su

SCOPO DEL GIOCO

Nella profondità delle terre inesplorate ci potrebbero essere indicibili ricchezze. La strada per esse, tuttavia, passa attraverso una regione selvaggia piena di avventure. Qui potrai trovare la tua via improvvisamente sbarrata da un profondo canyon o da un feroce puma.

In questo gioco avere il giusto equipaggiamento è più importante della fortuna della scoperta. Poiché non puoi prendere tutto quello di cui potresti aver bisogno, dovrai procurarti gli articoli più necessari durante il viaggio. Fai attenzione però, che più pesante è il tuo zaino meno distanza potrai percorrere.

Proverai a raccogliere più tesori possibili o cercherai il mistico Amuleto con la sua promessa di illimitata abbondanza o forse invece proverai a sopravvivere a più avventure possibile?

Alla fine, il giocatore che possiederà più oro vincerà.

COMPONENTI DI GIOCO

I componenti di gioco sono visibili nell'allegato foglio "Disposizione di Gioco".

La prima volta che giocate, tutte le tessere, i segnalini e i gettoni devono essere staccati accuratamente dai fogli. Il sesto amuleto è in più e non è richiesto dal gioco.



PREPARAZIONE

La preparazione del gioco è descritta nell'acclusa "Disposizione di Gioco".

Raccomandiamo di tenerla a portata di mano mentre leggete il resto delle regole.

DESCRIZIONE DEI COMPONENTI

Le Tessere Terreno

Mostrano un paesaggio simile ad un canyon con sentieri continui o interrotti.

Ogni tessera mostra il disegno degli articoli di equipaggiamento con un bordo colorato, la linea di equipaggiamento.

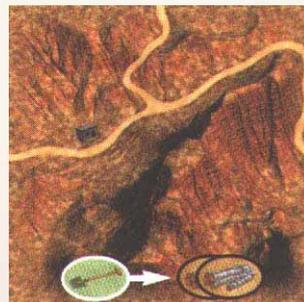


Alcune tessere hanno inoltre disegnato una zona ottagonale su cui si posiziona un tesoro. Due gettoni provvisti bordati di giallo sono ritratti sopra la zona del tesoro.



Tessere senza Avventure

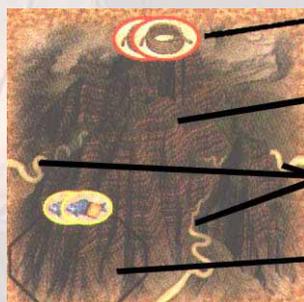
Queste tessere possono essere occupate e attraversate in ogni momento. Esse sono facilmente riconoscibili dai sentieri continui che le attraversano.



Esempio di una tessera senza avventure.

Tessere con Avventure

Queste tessere possono essere occupate solo se usi (scarti) i corrispondenti articoli di equipaggiamento bordati di rosso oppure se vi hai già eretto uno dei tuoi accampamenti. Puoi sempre riconoscere le tessere con avventure dagli articoli di equipaggiamento bordati di rosso e dall'illustrazione dell'avventura che interrompe i sentieri che attraversano la tessera.



Linea di equipaggiamento

Illustrazione dell'avventura

Sentieri

Zona del tesoro

Ci sono 7 tipi diversi di avventure che appaiono sulle tessere terreno con frequenza variabile:



Banditi (3)



Puma (3)



Deserto (4)



Montagne (3)



Canyon (3)



Lago (4)



Nativi (3)

La linea di equipaggiamento

La linea di equipaggiamento mostra gli articoli con diversi bordi colorati e in diversi ordini.

I colori



Gli articoli bordati di rosso sono raffigurati esclusivamente nelle tessere avventura. Rosso significa che tu devi usare (scartare) il tipo ed il numero di oggetti raffigurati per poter sopravvivere all'avventura.



Bianco significa che devi semplicemente possedere l'articolo raffigurato nel tuo zaino. Puoi tenerlo e procurarti il corrispondente articolo bordato di nero indicato dalla freccia.



Nero significa che tu acquisisci il tipo ed il numero di articoli raffigurati se possiedi i corrispondenti articoli bordati di bianco nel tuo zaino.



Articoli bordati di giallo sono raffigurati esclusivamente sopra le zone del tesoro. Giallo significa che puoi scegliere se usare (scartare) gli articoli raffigurati oppure no. Se tu li usi, scavi e prendi il tesoro.

L'ordine

Gli articoli disegnati prima (alla sinistra) della freccia sono i prerequisiti per l'acquisizione degli articoli disegnati dopo (alla destra) della freccia.

Ci possono essere uno o più articoli disegnati fianco a fianco o sovrapposti l'un l'altro. Se qualsiasi combinazione di articoli è disegnata fianco a fianco, puoi decidere quali di questi prendere.

Se una serie di articoli è sovrapposta l'un l'altro li prendi tutti.



Esempio: Se il giocatore ha una vanga nel suo zaino può prendere 1 legno e 1 corda.



Esempio: Se il giocatore ha una vanga nel suo zaino può prendere o i 2 legni o le 2 corde a scelta.

Lo zaino

I tuoi articoli di equipaggiamento ed i tuoi tesori scavati vengono conservati nelle caselle che il tuo zaino ti mostra.

Lo zaino ha 12 spazi. Su ogni spazio puoi mettere 1 articolo equipaggiamento, 1 tesoro o l'amuleto. Il numero di spazi scoperti nel tuo zaino determina il numero massimo di spazi che il tuo avventuriero può muovere.

Lo zaino perciò limita sia la tua capacità di carico, sia la distanza del tuo movimento. Meno carico trasporti in giro con te, più movimento avrai nel tuo turno.

All'inizio del gioco il tuo zaino sarà come questo.

Il tuo avventuriero potrà perciò, muovere fino ad un massimo di 7 spazi.



Quando usi o acquisisci articoli di equipaggiamento devi assicurarti di riordinarli e piazzarli nel tuo zaino in modo da coprire per primi i numeri più alti. Il numero più alto visibile indica il massimo numero di spazi che il tuo avventuriero può percorrere.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Inizia il primo giocatore dopodiché il gioco prosegue in senso orario. Il giocatore di turno può eseguire ciascuna delle seguenti tre azioni una sola volta:

- A.** Muovere l'avventuriero
- B.** Procurarsi articoli di equipaggiamento
- C.** Esplorare

Queste azioni possono essere eseguite in qualsiasi ordine. Una volta iniziata ogni azione deve essere completata prima che la seguente possa essere intrapresa.

Nessuna di queste azioni è obbligatoria. Puoi scegliere di eseguire solo una o due di esse. Puoi anche passare e non eseguire alcuna azione. Se lo fai, prendi 1 gettone scoperta.

A. MUOVERE L'AVVENTURIERO



I giocatori possono muovere solo il proprio avventuriero.

Gli avventurieri possono muovere solamente sui sentieri disegnati sulle tessere terreno (Eccezione: vedi *La Grande Impresa*). Ogni tessera terreno equivale ad uno spazio di movimento.

L'avventuriero può muovere al massimo di un numero di spazi uguale al più alto numero che appare scoperto nello zaino del giocatore prima di iniziare il movimento. Ogni cambiamento di questo numero dovuto, per esempio, all'uso di articoli di equipaggiamento durante il movimento non ha effetto sul movimento di quel turno.

Prima di iniziare il movimento, puoi scartare articoli di equipaggiamento dal tuo zaino allo scopo di guadagnare una più grande disponibilità di movimento. Gli articoli scartati vanno rimessi nella scorta.

Puoi scegliere di muovere meno della distanza massima consentita e persino di rimanere sul posto. Non puoi entrare o muovere attraverso la stessa tessera più di una volta per turno (incluso lo spazio da cui inizi il movimento).

Nella stessa tessera possono stazionare più avventurieri.

Avventure

Per muovere in o attraverso una tessera con una avventura devi sopravvivere ad essa.

Sopravvivi all'avventura usando (scartando) il tipo ed il numero di articoli bordati di rosso mostrati nella linea di equipaggiamento.



Per dimostrare che sei sopravvissuto all'avventura, puoi mettere uno dei tuoi accampamenti sulla tessera avventura.



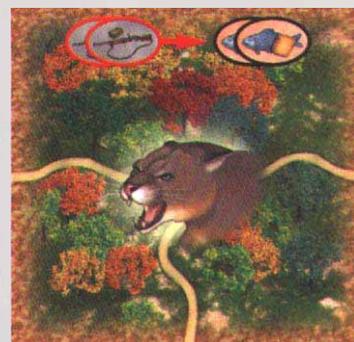
Se hai già usato tutti i tuoi accampamenti puoi spostarne uno, tra quelli già posizionati, su questa tessera. Accampamenti di più giocatori possono stare sulla stessa tessera.

Accampamenti

Un accampamento ti permette di muovere il tuo avventuriero in o attraverso quella tessera avventura nei turni futuri, senza la necessità di sopravvivere di nuovo a quella avventura.

Esempio:

Per poter entrare in questa tessera devi usare (scartare) 2 fucili dal tuo zaino. Acquisti 2 provviste nel farlo se poi rimarrai qui (fine del tuo movimento). Siccome sei sopravvissuto



all'avventura puoi erigere un accampamento. Più tardi, nel gioco, potrai entrare o attraversare questa tessera senza dover usare di nuovo dei fucili. Non prenderai, però, di nuovo le provviste.

Puoi completare nuovamente una avventura su di una tessera dove è già presente un tuo accampamento quante volte vuoi, ed erigere un altro accampamento ogni volta. Dovrai comunque muovere in o attraverso questa tessera e usare (scartare) gli articoli di equipaggiamento richiesti. Non è sufficiente rimanere sul posto, sulla stessa tessera, per parecchi turni.

Segnalini avventura

Ci sono sette differenti tipi di segnalini avventura, uno per ogni tipo di avventura. Puoi sapere di quale si tratta in base al disegno sul segnalino.

I segnalini avventura hanno diversi colori. Il segnalino per l'avventura "Deserto" ha un valore di 5 pezzi d'oro, per esempio, mentre il segnalino per l'avventura "Nativi" ha un valore di soli 2 pezzi d'oro



Il primo giocatore che sopravvive ad un'avventura di un particolare tipo prende immediatamente il segnalino corrispondente e lo pone di fronte a sé.

Un altro giocatore entra in possesso del segnalino se successivamente ha più campi, sulle tessere di quel tipo di avventura, del giocatore che in quel momento detiene il segnalino di quel tipo.

La Grande Impresa

C'è un dettagliato esempio di una grande impresa nel supplemento "Esempi & Spiegazioni".

Se il sentiero tra due tessere adiacenti non è collegato, puoi comunque muovere da una di queste tessere all'altra usando (scartando) 4 articoli di equipaggiamento.

Per entrare in una tessera senza avventura in questo modo, puoi usare 4 articoli qualsiasi.

Per entrare in una tessera con avventura per mezzo di una grande impresa, gli stessi articoli che sarebbero richiesti per sopravvivere all'avventura devono far parte dei 4 articoli usati per l'impresa.

Completando la grande impresa sopravvivi anche all'avventura.

Se hai già un accampamento su questa tessera puoi scegliere di usare 4 articoli qualsiasi per affrontare l'impresa oppure, se vuoi sopravvivere di nuovo all'avventura ed erigere un altro accampamento, includere gli articoli richiesti per l'avventura nei 4 articoli usati per l'impresa.

B. L'EQUIPAGGIAMENTO

Nella sola casella di partenza, prendi 2 perle e 3 provviste senza aver bisogno di nessun articolo come prerequisito.

Puoi fare questo in ogni turno in cui inizi o finisci il movimento su questa tessera.



Tuttavia, per acquisire articoli di equipaggiamento, devi già possedere l'articolo mostrato alla sinistra della freccia nella linea di equipaggiamento.



Se più articoli bordati di nero sono raffigurati sovrapposti li acquisisci tutti.



Se, invece, sono raffigurati separatamente, ne scegli uno dei due.



Puoi procurarti gli articoli di equipaggiamento solo durante il tuo turno, su di una tessera che può essere sia la tessera in cui stazionava l'avventuriero prima di muovere, sia la tessera dove esso termina il movimento. Durante il movimento puoi spesso aver bisogno di usare (scartare) articoli di equipaggiamento allo scopo di sopravvivere alle avventure o affrontare le grandi imprese.

Esempio:

Nell'esempio con il Puma della pagina precedente, il giocatore deve usare 2 fucili per sopravvivere all'avventura. Se poi termina il suo movimento in quella tessera può anche prendere 2 provviste scartando i 2 fucili di prima. Tuttavia se voleva continuare il movimento non prendeva le provviste per i 2 fucili.

Suggerimento: E' permesso muovere in una tessera e terminare il movimento allo scopo di acquisirne gli articoli e successivamente, prima della mossa nel prossimo turno, acquisire gli stessi articoli dalla stessa tessera. Dopo averlo fatto e mosso, non puoi procurarti più nessun altro articolo durante quel turno.

Non sei obbligato a prendere tutti gli articoli che potresti acquisire in una qualsiasi tessera. Puoi prendere tutto, una parte o niente del tutto.

Quando acquisisci un articolo di equipaggiamento prendi il suo segnalino dalla scorta e mettilo nello spazio con il più alto numero scoperto del tuo zaino. Se sfortunatamente non ci sono più segnalini di quel tipo nella scorta, non prendi niente.

Quando un articolo di equipaggiamento viene usato (scartato) viene rimesso nella scorta.

C. ESPLORAZIONE

Se il tuo avventuriero staziona in una tessera dove è possibile posizionare almeno un'altra tessera, sia in orizzontale che in verticale, puoi esplorare.

Prendi una tessera dalla pila e piazzala a fianco della tessera con il tuo avventuriero.

Se hai più possibilità di piazzamento puoi scegliere dove metterla.

Puoi orientare a piacere la nuova tessera quando la posizioni.

Nell'illustrazione è possibile esplorare da tutte le tessere segnate con il simbolo verde di spunta. ✓

Le tessere marcate con una ✗ rossa non hanno nessuno spazio libero adiacente per nuove tessere; l'esplorazione non è possibile da queste tessere.



Esempio:

Se un avventuriero si trova nella tessera 1, può solamente piazzare una nuova tessera nel lato sinistro. Sulla tessera 2 può piazzare a sinistra, sopra o sotto. Sulla tessera 3 una nuova tessera può essere piazzata solo sotto.

Gettoni scoperta

Ogni volta che piazzhi una nuova tessera prendi un gettone scoperta dalla scorta e mettilo di fronte a te. Puoi possedere quanti gettoni vuoi. Non sono messi nello zaino. In qualsiasi momento, durante il tuo turno, puoi scambiarli con un articolo di equipaggiamento a tua scelta.

- con 2 giocatori 4 gettoni

- con 3 giocatori 3 gettoni

- con 4 o 5 giocatori 2 gettoni

devono essere scambiati per prendere 1 articolo di equipaggiamento a piacere. I gettoni scambiati vanno rimessi nella scorta.

Puoi effettuare, durante il tuo turno, quanti scambi desideri.

Gli articoli scambiati che vengono immediatamente usati (scartati) per sopravvivere ad un'avventura, scavare un tesoro o completare una impresa non necessitano di essere messi nello zaino.

Se nella scorta, sfortunatamente, non ci sono più gettoni scoperta non ne puoi prendere di nuovi.

Promemoria: se passi il turno e non esegui nessuna azione, guadagni 1 gettone scoperta. Puoi passare il turno quante volte preferisci. Questo è utile, comunque, solo se ti trovi in situazioni disperate.

Tesori

Se una zona del tesoro è raffigurata sulla nuova tessera terreno posizionata, mettete immediatamente un segnalino tesoro su di essa prelevandolo dalla scorta.

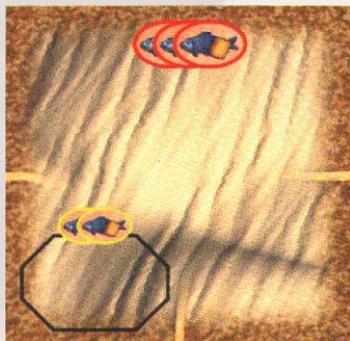


Se termini il tuo turno su questa tessera avventura puoi scavare il tesoro usando (scartando) 2 provviste. Successivamente metti il tesoro nel tuo zaino. Scavare tesori è facoltativo. Puoi anche scegliere di ritornarci in un turno successivo oppure di non scavarlo affatto.

Solo 1 tesoro è messo sullo spazio riservato. Una volta che il tesoro è stato scavato lo spazio rimane vuoto. Ogni tesoro scavato vale 3 pezzi d'oro. Puoi scavare quanti tesori vuoi se ne sei capace, ma devi metterli necessariamente negli spazi del tuo zaino.

Esempio:

Devi usare (scartare) 3 provviste per entrare o attraversare questa tessera. Se vi rimani puoi scavare il tesoro. Per fare ciò devi usare (scartare) altre 2 provviste per lo sforzo sostenuto e poi puoi prendere



il segnalino tesoro e metterlo nel tuo zaino. Una volta che il tesoro è stato scavato le 2 provviste bordate di gialla non hanno più nessun significato.

Piazzare la tessera finale

Appena una tessera è messa nello spazio di arrivo, posiziona il tempio a fianco questa tessera. Il tempio e questa tessera formano uno spazio unico.

Amuleti e pezzi d'oro

Il giocatore che raggiunge per primo con il suo avventuriero la tessera con il tempio e termina qui il suo movimento si aggiudica un amuleto. L'amuleto è messo nello zaino.



Inoltre, egli prende 2 pezzi d'oro dalla zona bonus del tempio. Ogni altro giocatore che raggiungerà, nello stesso round (prima che il giocatore che ha iniziato il gioco ricominci il suo turno), il tempio con il proprio avventuriero e vi rimarrà prenderà ugualmente un amuleto e 2 pezzi d'oro dalla zona bonus.



I pezzi d'oro sono conservati vicino allo zaino. Non occupano spazio nello zaino e non hanno effetto sulla disponibilità di movimento. Quando il giocatore che ha iniziato per primo la partita inizia un nuovo turno tutti i pezzi d'oro rimanenti nella zona bonus del tempio vengono rimossi e rimessi nella scatola. Tutti i giocatori che raggiungeranno successivamente il tempio e termineranno il movimento su di esso, da questo momento, prenderanno solo un amuleto.

Quando un giocatore possiede un amuleto può lasciare il tempio nel suo prossimo turno e continuare ancora a sopravvivere alle avventure e a scavare tesori.

All'inizio di ogni turno seguente, ogni giocatore in possesso di un amuleto prende 1 pezzo d'oro dalla riserva del tempio. Non è necessario essere nel tempio per ricevere questo oro. Se un giocatore dimentica di prendere la sua moneta d'oro prima della fine del suo turno, non potrà prenderla per questo turno.

Ad ogni giocatore è permesso di possedere 1 solo amuleto! L'amuleto stesso vale 3 pezzi d'oro.

Suggerimento: La tessera terreno piazzata nella zona di arrivo non deve essere necessariamente l'ultima tessera scoperta. Ci possono essere ancora degli spazi inesplorati, senza tessere, lungo la griglia.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Il gioco termina quando ogni giocatore possiede un amuleto.

Il gioco termina anche, quando un giocatore qualsiasi prende l'ultimo pezzo d'oro dalla riserva del tempio.

In ogni caso, il round corrente viene giocato fino alla fine, in modo che ogni giocatore abbia usufruito dello stesso numero di turni. Se un giocatore, che possiede un amuleto, inizia il suo turno durante questo ultimo round e non ci sono più pezzi d'oro nella riserva del tempio, prende dalla scatola il pezzo d'oro dovuto per il possesso dell'amuleto.

Ora ogni giocatore conta l'ammontare del suo oro:

- ogni **pezzo d'oro** vale 1
- ogni **tesoro** vale 3
- un **amuleto** vale 3 e
- ogni **segnalino avventura** vale il valore stampato (da 2 a 5)



Il giocatore con più oro vince.

SUGGERIMENTI

Ci sono tre possibili modi in questo gioco per prendere oro: scavare tesori, sopravvivere frequentemente alle avventure, e possedere un amuleto. Il possesso di un amuleto è particolarmente fruttuoso dal momento che l'amuleto stesso vale 3 pezzi d'oro e paga al suo possessore un pezzo d'oro aggiuntivo ad ogni turno. In più, il primo giocatore, e tutti gli altri giocatori che raggiungono il tempio nello stesso round, prendono 2 pezzi d'oro dalla zona bonus.

Dal momento che il gioco termina principalmente quando ogni giocatore possiede un amuleto o l'ultimo pezzo d'oro è stato prelevato dalla riserva, i giocatori impossibilitati a raggiungere il tempio in tempo hanno ancora una chance per vincere se scavano molti tesori o sopravvivono a molte avventure.

Naturalmente, i giocatori che già possiedono un amuleto, possono ancora cercare di scavare tesori o sopravvivere alle avventure. Facendo così, possono prendere i segnalini avventura dagli altri giocatori o difendere i segnalini già in loro possesso.

Devi costantemente tenere d'occhio, durante la partita, dove puoi ancora trovare tesori, dove potresti guadagnare un segnalino avventura e se esiste il pericolo di perderne uno già in tuo possesso a causa di un altro giocatore.

Nell'inserito "Esempi e Spiegazioni" c'è un dettagliato esempio dei primi tre turni di gioco di un giocatore e di un turno con una grande impresa. Alcune situazioni particolari sono spiegate nella sezione "Domande dei Giocatori"

Der Autor: Wolfgang Kramer, 1942 geboren, Betriebswirt, lebt in der Nähe von Stuttgart. Er ist Spieleautor aus Überzeugung und Leidenschaft. Seit 25 Jahren entwickelt er Spiele, zuerst als Hobby und seit 1989 als Hauptberuf. Wolfgang Kramer veröffentlichte bereits viele erfolgreiche Spiele, so erhielt er für seine Spiele bereits dreimal den „Deutschen Spielepreis“ und fünfmal die begehrte Auszeichnung „Spiel des Jahres“.

Traduzione a cura di: Franco Sarcinelli (Ciaci)

Graphik: Franz Vohwinkel

© 2002 Simba Toys

Goldsieber Spiele, Werkstr. 1

D-90765 Fürth

Alle Rechte vorbehalten.

Made in Germany

www.goldsieber.de

