

KRETA

Traduzione: Sargon

Materiali

1 tabellone
26 carte forte
28 carte personaggio
4 segnalini
4 abati
8 navi
12 forti
16 villaggi
20 villici
16 tasselli agricoltura
4 aiuto

Game Preparation

Aprire il tabellone al centro del tavolo. Piazzare I 16 tasselli agricoltura scoperti nelle 16 province. Piazzare 2 tasselli frumento nelle due province gialle, 8 olivi e vini random nelle province verdi e 6 timo e formaggio nelle 6 province marroni.

Dare a ogni giocatore 7 carte personaggio di un colore e anche 1 segnalino, 2 navi, 3 forti, 4 villaggi, 5 villici sempre di quel colore. Ogni segnalino viene piazzato nello spazio zero del percorso dei punti intorno al tabellone. Ogni giocatore prende quindi le sue 7 carte in mano.

Mescolare le 26 carte forte. Posizionarne 11 coperte nell'apposita sezione sul tabellone, girare le ultime 2 (ossia quelle più a sinistra). Piazzare le rimanenti carte forte da parte coperte a formare un mazzo.

Inizia il più giovane.

Il Gioco

Nel turno di un giocatore, questi deve giocare una carta dalla sua mano e piazzarla di fronte a se, quindi svolgere l'azione abbinata a quella carta giocata. Le carte rimangono sul tavolo. Quindi il turno passerà al giocatore successivo e così via. Solo quando un giocatore gioca la carta Castellano potrà riprendere le carte giocate in mano. Ai giocatori è interdetto di giocare carte la cui azione abbinata non è possibile eseguire.

Le Carte Personaggio

Ammiraglio

Quando un giocatore gioca l'ammiraglio, può fare una delle due seguenti azioni: o aggiunge una nave dalla sua riserva e la pone in un porto (spazi con un timone di nave) oppure muove una o entrambe le navi nel tabellone in porti di sua scelta.

Restrizione: *Un giocatore non può avere entrambe le sue navi in uno stesso porto. Nessun porto può contenere più di 2 navi. In 2 giocatori, nessun porto può contenere più di 1 nave.*

Comandante

Quando un giocatore gioca il comandante, può fare una delle due seguenti azioni: o aggiunge un villico dalla sua riserva ad una provincia di sua scelta o muove i villici sul tabellone. I villici si spostano attraversando le linee di confine arancioni. Non possono attraverso un nodo solo una linea. Il giocatore ha 4 punti movimento che può usare liberamente, attraversare una linea arancione costa un punto movimento.

Esempio: Un giocatore può muovere 1 villico per un totale di 4 spazi oppure 1 villico di 3 spazi e un altro di 1, o 2 villici di 2 spazi, ect.

Restrizione: Se una provincia contiene già 7 pezzi tra abati, villici, villaggi, non è possibile per un villico muovere o fermarsi in quella provincia. È possibile attraversare questa provincia solo se è presente un proprio abate. Se una provincia contiene già 7 pezzi tra abati, villici, villaggi, l'unico modo per incrementare la propria influenza sulla provincia è costruire un forte o spostarci una nave (qualora ci fosse un porto) .

Abate

Quando un giocatore gioca l'abate, può fare una delle due seguenti azioni: o aggiunge un abate dalla sua riserva ad una provincia di sua scelta o muove un suo abate di 3 province.

Restrizione: Se una provincia contiene già 7 pezzi tra abati, villici e villaggi, non è possibile per un abate muovere o fermarsi in quella provincia. Quando un abate è in una provincia, questa è in pace. Gli altri giocatori non possono introdurre nuovi villici nella provincia. Ovviamente se un giocatore entra nella provincia con un proprio abate, potrà poi far entrare proprio villici (con il limite di 7) o costruire villaggi.

Esempio: Se l'abate blu è nella provincia, il solo giocatore che può entrare coi villici in quella provincia è il blu. Comunque eventuali villici o villaggi di altri giocatori già presenti nella provincia rimangono nella provincia.

Contadino

Quando un giocatore gioca il contadino, può raccogliere un tassello agricoltura e conservarlo. Per fare questo, è necessario che ci sia una sua nave e almeno un villico. Se un giocatore ha una sua nave nella provincia e almeno un villico potrà raccogliere il tassello agricoltura. Se un giocatore ha anche un villico in una provincia adiacente allora potrà raccogliere anche qui un tassello agricoltura. Se un giocatore ha villici in più province adiacenti che formano una catena continua connessa con una sua nave, allora potrà raccogliere un tassello agricoltura in ognuna di quelle province. I tasselli agricoltura raccolti vanno posizionati davanti al giocatore scoperti. Il primo tassello agricoltura di un tipo vale 1 punto, il secondo 2 punti, il terzo 3 punti, il quarto 4 punti, e così via. Questi punti vengono immediatamente segnati sul percorso dei punti.

Esempio: Un giocatore che ha precedentemente raccolto un tassello oliva e ora raccoglie il suo secondo tassello oliva riceve per quest'ultimo 2 punti subito segnati.

Architetto

Quando un giocatore gioca l'architetto, può costruire o un forte oppure un villaggio. I forti sono costruiti solo sui nodi, sulle intersezioni delle linee arancioni. I villaggi sono costruiti nelle province a scelta del giocatore. Un giocatore può costruire villaggi solo se ha precedentemente raccolto un tassello agricoltura (non è necessario che sia stato preso nella provincia scelta per la costruzione, NdT). Così come può costruire un secondo villaggio se ha raccolto due tasselli agricoltura, tre villaggi se ha raccolto 3 tasselli agricoltura, etc.

Restrizione: Se una provincia contiene già 7 pezzi tra abati, villici e villaggi, non possono essere costruiti altri villaggi nella provincia. Un villaggio non può essere costruito in una provincia in cui sia presente un abate avversario e nessun dei propri.

Importante: Abati, villici e navi possono essere spostate nel gioco, mentre forti e villaggi rimangono dove sono stati costruiti.

Suggerimento: Sia i forti che i villaggi sono particolarmente forti nel gioco.

Re

Quando un giocatore gioca il re, può fare una qualunque azione associata a un personaggio già giocato.

Esempio: Un giocatore ha giocato il comandante, l'ammiraglio e il contadino nei suoi precedenti 3 turni. Ora gioca il re e quindi può scegliere quale personaggio rigiocare. Sceglie il comandante che quindi giocherà una seconda volta.

Castellano

Quando un giocatore gioca il castellano, inizia il calcolo del punteggio. Le carte forte indicano le province sulle quali si deve effettuare il calcolo. La carta forte che viene attivata quando si gioca un castellano è sempre quella più a sinistra. Le province quindi indicate da tale carta verranno conteggiate (vedere più sotto). Dopo aver effettuato il calcolo dei punteggi, ogni giocatore riprende in mano tutte le carte personaggio giocate precedentemente. Il giocatore che ha giocato la carta castellano copre la carta forte utilizzata e ne scopre un'altra, quella più a sinistra coperta. Se gli piace questa carta la lascia sul posto. Se non gli piace la pone sotto al mazzo delle carte forte e ne pesca una nuova. La nuova carta pescata sostituirà la precedente scartata, verrà posizionata al suo posto scoperta. Devono esserci sempre 2 carte forte scoperte.

Punteggio

Il totale influenza che ogni giocatore ha in una data provincia è determinato dai pezzi giocati e presenti sulla provincia. Abati e villici contano 1 punto ciascuno, così come le navi nel porto e I forti nei nodi comuni anche a quella provincia. I villaggi invece contano 2 punti. Il giocatore con più influenza nella provincia riceve il totale dei punti vittoria della provincia. Se ci sono parità tutti i giocatori in parità prendono tutti i punti. Nel gioco con 3 o 4 giocatori anche il secondo giocatore con più punti influenza prende punti nell'ordine della metà dei punti vittoria che da la provincia arrotondato per difetto. Il secondo posto non viene inficiato dalla presenza di più giocatori a parimerito al primo posto.

Il numero dei punti vittoria di una provincia è dato dalla tipologia della provincia. Le province marrone danno 2 punti, le province verdi danno 3 punti, le province gialle danno 4 punti. Le province con un porto danno 2 punti extra. I punti vittoria di una provincia sono indicati dal numero di esagoni bianchi ivi presenti. Il numero bianco sul nodo invece indica dove avverrà il conteggio, questo numero dovrà essere comparato con quello nelle carte forte. Poiché ci sono solo 11 carte forti che verranno attivate, è possibile che non tutte le province vengano conteggiate.

Esempio di Punteggio

(4 giocatori)

È il turno del giallo. La carta forte scoperta più a sinistra indica il numero 2. Il giallo gioca la carta castellano, inizia il calcolo dei punti. Ci sono 3 province che hanno adiacente il nodo numero 2: A, B and C. Queste verranno conteggiate.



Provincia A: Blu (1 villico) e Rosso (1 forte) hanno ciascuno 1 punto influenza. Entrambi ricevono 3 punti e li segnano subito.

Provincia B: Giallo (1 villaggio, 1 forte e 1 nave) ha 4 punti influenza e riceve 5 punti vittoria. Rosso (2 forti e 1 villico) e Verde (1 villaggio e 1 villico) hanno ciascuno 3 punti influenza e quindi ricevono 2 punti vittoria ciascuno.

Provincia C: Blu (1 villaggio e 1 forte) ha 3 punti influenza e riceve 4 punti vittoria. Giallo (1 forte e 1 villaggio) ha 2 punti influenza e riceve 2 punti vittoria. Rosso ha 1 solo punto influenza e non riceve nulla per il terzo posto.

Esempio di Carte Forte

All'inizio del gioco, vengono scoperte le carte forte 2 e 17 (è solo un esempio, NdT). Tutti i giocatori vedono che il primo nodo che verrà conteggiato sarà il numero 2 e il secondo il numero 17. Il giallo gioca il suo castellano e inizia il calcolo dei punteggi. Le tre province intorno al nodo numero 2 vengono conteggiate. Il Giallo copre la carta numero 2 e scopre la carta seguente al numero 17. Scopre una carta numero 14. Il Giallo ora ha due possibilità: o lascia lì il numero 14 oppure la rimpiazza con una carta pescata dal mazzo delle carte forte. Fatta la scelta il turno passa al giocatore successivo.



Fine del Gioco

Il gioco finisce appena sono stati fatti 11 round di punteggio. Il vincitore è il giocatore con più punti vittoria.