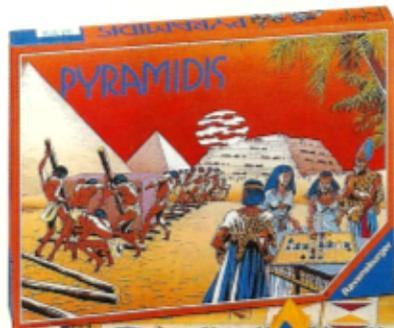
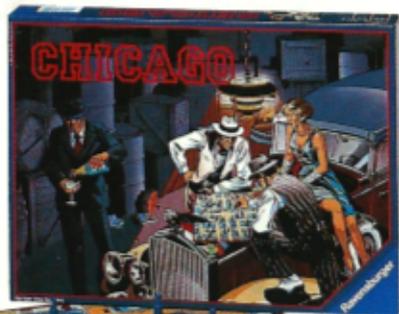


Banchieri, Boss e Strateghi.

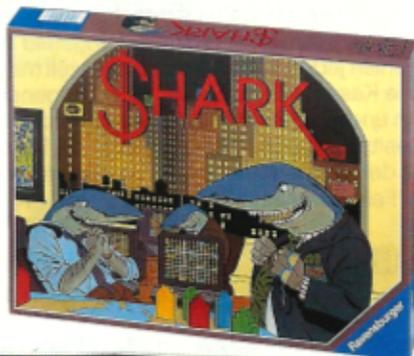
Attenzione, alta tensione!



Pyramidis.
Gioco tattico da due a quattro giocatori di 12-99 anni.
Durata della partita: circa 20-45 minuti.
© Big Bad Wolf S.A.



Chicago.
Gioco di strategia con l'aleatorietà dei dadi.
Da due a quattro giocatori di 16-99 anni.
Durata della partita: circa 90-120 minuti.
© Big Bad Wolf S.A.



Shark.
Un gioco tattico di gestione da due a sei giocatori di 14-99 anni.
Durata della partita: circa 60-90 minuti.
© Big Bad Wolf S.A.



Ravensburger

256579

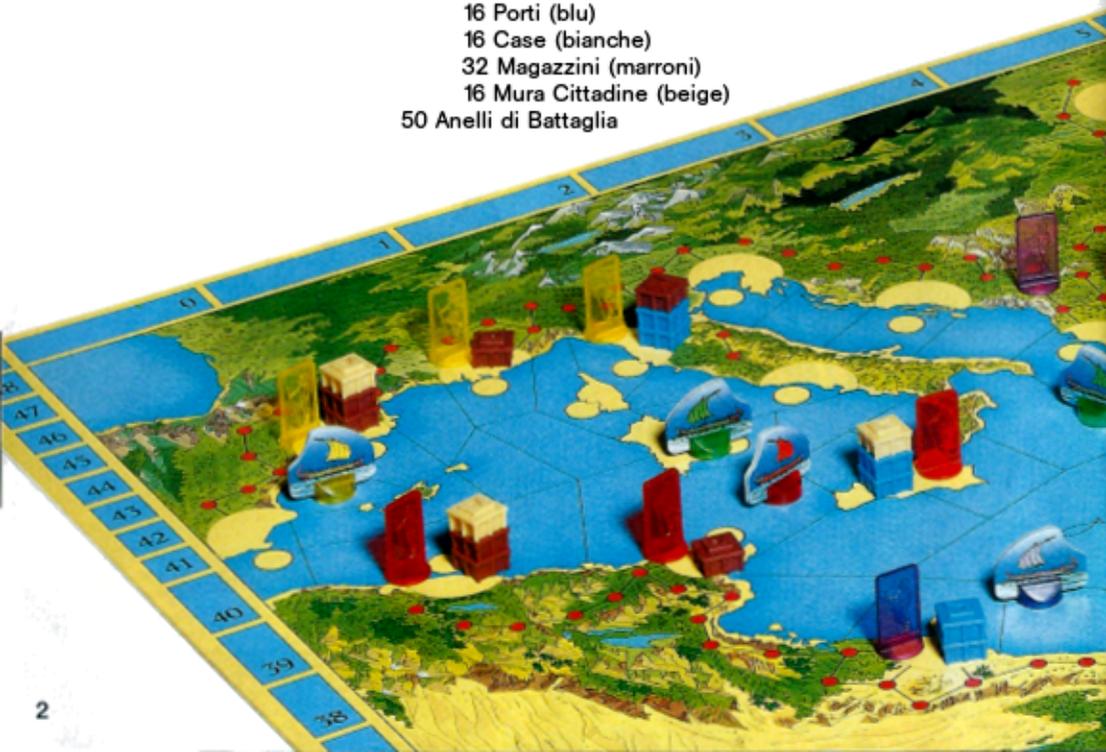
Minos



Minos

Caratteristiche del gioco

Lizenza:	Big Bad Wolf S.A.
Autore:	Jean Vanaise
Design:	Jean Claude Sohier
Foto:	H.P. Hoff
Testi:	Knut-Michael Wolf
Tipo di gioco:	gioco di conquista e tattica
Numero di giocatori:	2-4 giocatori
Durata del gioco:	90-120 Minuti
Età dei giocatori:	16+
Materiali:	1 Regolamento 1 plancia di gioco 6 dadi con simboli per le azioni di gioco 28 Navi in 4 differenti colori 48 Soldati in 4 differenti colori 4 Segnalini rendita in 4 differenti colori 108 monete in 3 differenti colori: 36 monete di bronzo da 1 Talento l'una 36 monete d'argento da 5 Talenti l'una 36 monete d'oro da 25 Talenti l'una 80 Edifici in 4 differenti colori: 16 Porti (blu) 16 Case (bianche) 32 Magazzini (marroni) 16 Mura Cittadine (beige) 50 Anelli di Battaglia



Una Nave può trasportare unicamente un Soldato. Se la destinazione è rappresentata da un Insedimento di un altro giocatore, questo dev'essere conquistato: combatterà per prima la Nave, se perde combatterà subito dopo il Soldato.

Consigli di gioco

- Ciascun giocatore può tenere di fronte a sé visibile a chiunque la propria riserva di Talenti o decidere di tenerla nascosta agli altri giocatori.
- Per accorciare i tempi di gioco si può decidere prima dell'inizio della partita di coprire con una moneta d'oro fino a otto spazi Insedimento e toglierli quindi dal gioco.
- Se un giocatore perde la sua unica Nave in un Conflitto, le sue possibilità di manovra futura sono veramente molto limitate. Ciascun giocatore dovrebbe, se possibile, costruire un Insedimento con due Porti, così potrà reclutare una nuova Nave.
- Costruire su un'isola due Case per potervi reclutare un Soldato aggiuntivo è inutile a meno che non si giochi con le Regole Avanzate. I Soldati non possono lasciare le isole senza ulteriori regole.
- Si può essere tentati di costruire subito nel primo Insedimento due edifici. In realtà è sconsigliabile farlo, dato che ciò aprirebbe una voragine nelle vostre casse che pregiudicherebbe le vostre spese future, mentre le rendite crescono molto lentamente.
- Se le rendite di un giocatore superano i 49 Talenti egli può prendere due monete d'oro dalla riserva e piazzarle sotto il proprio segnalino indicatore di rendita, così potrà oltrepassare il campo 0 e continuare a farlo avanzare.

TRADUZIONE: Yon (<http://www.goblins.net>)

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. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg



Minos

Il cambio di mano di un Insedimento viene immediatamente segnalato sul tracciato delle rendite: il giocatore che ha perso perde il valore dell'Insedimento, il vincitore lo guadagna.

Se un giocatore conquista un Insedimento grazie a una Nave potrà piazzare gratuitamente un nuovo Soldato in quell'Insedimento.

Fine del gioco

Una volta che tutti i Campi Insedimento sono stati occupati da almeno un Edificio e due Città sono state erette il gioco termina.

Il giocatore che possiede il segnalino più avanti lungo la traccia delle rendite vince il gioco. La quantità di Talenti posseduta viene conteggiata solo in caso di parità di valore di rendite. Se anche il numero di Talenti posseduto è uguale si avranno due vincitori.

Regole per 2 e 3 giocatori

Quando si gioca in **tre giocatori** cinque Campi Insedimento a caso vengono coperti da una moneta d'oro e rimangono fuori dal gioco. Questi Campi dovrebbero essere distribuiti uniformemente sulla tabellone.

Quando si gioca in **due giocatori** sei Campi Insedimento a caso vengono coperti da una moneta d'oro e rimangono fuori dal gioco. Questi Campi dovrebbero essere distribuiti uniformemente sulla lancia di gioco.

Ogni giocatore riceve una dotazione doppia di materiale di gioco: un giocatore gioca con i Soldati e le Navi rosse ed viola, l'altro con i pezzi gialli e i verdi.

Regole avanzate

Per rendere il gioco più complesso e dinamico i giocatori possono introdurre le seguenti regole aggiuntive:

un Soldato può essere trasportato sul mare da una Nave da un Insedimento a un altro quando

- il movimento è completato in un unico Turno.

- tutti gli spazi di mare sono liberi, quindi nessun Conflitto ha luogo.

Indice

Introduzione	4
Scopo del gioco	4
Tabellone	4
Preparazione del gioco	5
Svolgimento del gioco	6
Simboli dei dadi e azioni di gioco	6
Movimento	8
Costruire edifici e fondare città	9
Rendite	10
Acquisire soldati e Navi	11
Conflitti	12
Conquistare un Insedimento	13
Fine del gioco	14
Regole per 2 o 3 giocatori	14
Regole avanzate	14
Consigli di gioco	15



Funzione degli Anelli di Battaglia

L'utilizzo degli Anelli da Battaglia dà l'opportunità a ogni giocatore (attaccante o difensore) di migliorare il risultato del proprio tiro di dadi.

I dadi vengono tirati tutti assieme. Il primo lancio di dadi è gratuito. Ogni successivo rilancio di dadi costa un Anello di Battaglia. Durante un rilancio, un qualsiasi numero di dadi può essere messo da parte e riutilizzato in seguito. **La Bilancia va sempre messa da parte, dato che non può essere utilizzata per un rilancio.**

Gli Anelli di Battaglia utilizzati ritornano nella riserva. Durante un Conflitto un giocatore non può acquistare nuovi Anelli di Battaglia.

Svolgimento del Conflitto

L'attaccante (il giocatore che sta eseguendo il turno) è il primo a lanciare i propri dadi. Dopo che il suo risultato è stato stabilito, il difensore tira seguendo le stesse regole. Il giocatore che consegue il punteggio più alto vince il Conflitto. In caso di pareggio vince il difensore.

Conseguenze

Il giocatore che ha perso pone il proprio segnalino (Soldato o Nave) nella riserva, togliendolo dal tabellone. Il vincitore rimane sul posto. Se l'attaccante ha vinto il conflitto e ha ancora punti movimento, può continuare il proprio movimento*.

Se un giocatore non ha Soldati o Navi sul tabellone è eliminato dal gioco. Durante ogni turno possono essere combattuti più Conflitti.

Conquistare un Inseidiamento

Per conquistare un Inseidiamento o una Città un giocatore deve eliminare ogni suo difensore (Soldato o Nave) indipendentemente dal fatto che attacchi con una Nave o con dei Soldati. Ci possono infatti essere Conflitti tra Navi e Soldati. Le Navi devono sempre essere le prime a essere attaccate.

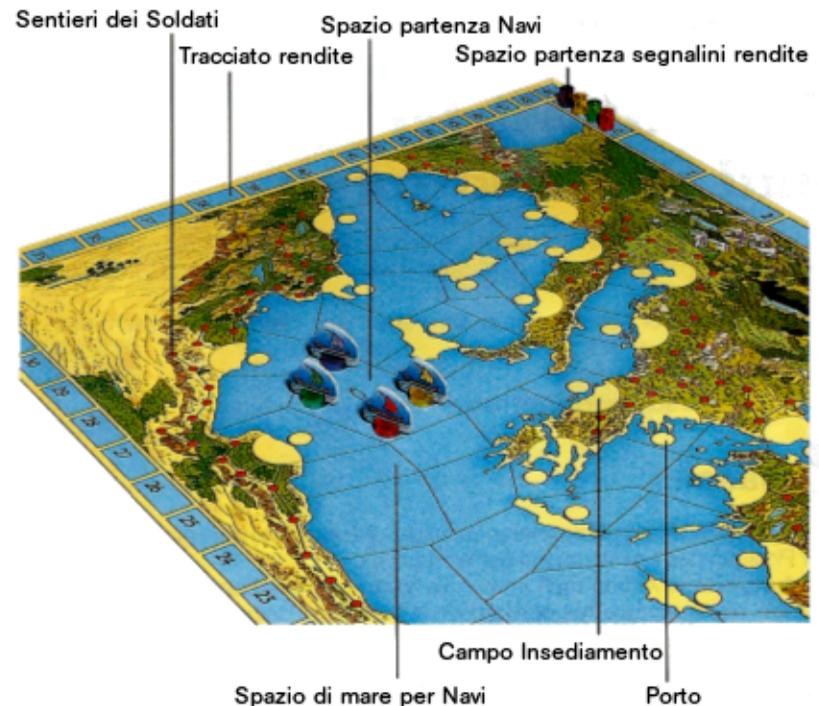
Il combattimento per un Inseidiamento termina quando rimangono sul campo solo i pezzi di uno dei due giocatori.

**(forse il regolamento necessita di un'errata: non viene infatti specificato cosa accada all'attaccante che perde ma ha ancora a disposizione punti movimento. Dato che è possibile suddividere i propri punti movimento tra tutti i Soldati e Navi possedute sembrerebbe che si possano usare i rimanenti punti movimento per gli altri segnalini).*

Preparazione del gioco

Il tabellone è posto al centro del tavolo. Uno dei giocatori si incarica della gestione del materiale di gioco utilizzato durante la partita, cioè Edifici, Navi, Soldati e transazioni finanziarie.

Ogni giocatore prende una Nave e un segnalino rendita di un colore e 25 Talenti sotto forma di 5 monete d'argento.



Le navi sono piazzate sullo spazio di mare con il pesce. I segnalini rendite sono piazzati sul campo 0 della traccia del livello di entrate. I soldati sono utilizzati più tardi nel gioco.

Minos

Conflitti

Se durante il proprio Turno una Nave o un Soldato di un giocatore incontra una Nave o Soldato di un altro giocatore, il giocatore deve interrompere il proprio turno e dare il via ad un "duello di dadi". Se vince il Conflitto potrà continuare il proprio Turno.

Attenzione: i Conflitti possono essere combattuti solo a partire dal secondo Round di gioco; durante il primo Round i giocatori devono cercare di muovere in modo da evitare che insorga un Conflitto.

Scopo del Conflitto

Un Conflitto si può scatenare per:

- conquistare un Insegiamento o Città di un altro giocatore
- per eliminare un Soldato o una Nave di un altro giocatore

Valore dei simboli dei dadi durante un Conflitto:



(Non può essere ritirato)

Combinazione speciale del Conflitto:



La combinazione Freccia + Jolly + Stella **vale 10 Punti**, cioè 4 Punti in più rispetto al punteggio dei singoli dadi. Il punteggio più alto ottenibile è perciò 20 Punti.

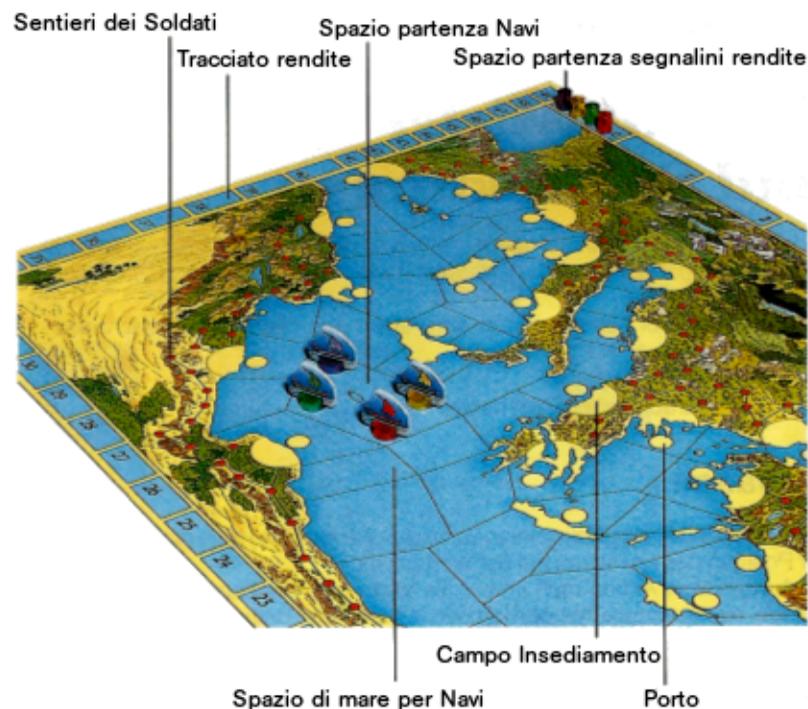
Esempi di combinazioni di dadi

Freccia Jolly Jolly Edificio Gabbiano:	7 Punti
Jolly Stella Stella Gabbiano Bilancia Bilancia:	4 Punti
(Freccia Jolly Stella) Stella Gabbiano Bilancia:	11 Punti

Preparazione del gioco

Il tabellone è posto al centro del tavolo. Uno dei giocatori si incarica della gestione del materiale di gioco utilizzato durante la partita, cioè Edifici, Navi, Soldati e transazioni finanziarie.

Ogni giocatore prende una Nave e un segnalino rendita di un colore e 25 Talenti sotto forma di 5 monete d'argento.



Le navi sono piazzate sullo spazio di mare con il pesce. I segnalini rendite sono piazzati sul campo 0 della traccia del livello di entrate. I soldati sono utilizzati più tardi nel gioco.

Minos

Svolgimento del gioco

Il giocatore più anziano parte, quindi si segue il senso orario di gioco.

Il tipo di azioni che un giocatore può compiere durante il proprio turno è deciso dai sei simboli raffigurati sui dadi. Per determinare le sue azioni, il giocatore può tirare i dadi fino a tre volte. Dopo il primo tiro egli può ritirare i dadi dei cui risultati non è soddisfatto.

Se non è ancora soddisfatto del risultato ottenuto, egli tira una terza volta. Durante questo terzo tiro egli può utilizzare qualsiasi dado desidera, anche quelli che aveva precedentemente messo da parte nel primo tiro. Infine il giocatore inizia le proprie azioni.

Simboli dei dadi e azioni di gioco

Ogni dado può essere utilizzato un'unica volta per azione. Se il simbolo compare su più dadi, l'azione corrispondente può essere fatta più volte, secondo il numero di volte che appare.

Una volta che un dado è utilizzato esso viene passato al prossimo giocatore di turno.

I 6 simboli hanno i seguenti significati:



Bilancia

Il giocatore riceve le rendite dalla banca. La quantità è data dalla posizione del segnalino sul tracciato delle rendite. **Attenzione:** questa azione dev'essere **sempre** compiuta unicamente all'inizio del proprio turno. Tutte le altre azioni possono essere eseguite in qualsiasi altro ordine.



Freccia

Il giocatore prende gratuitamente un Anello di Battaglia e allo stesso tempo acquisisce il diritto di acquistarne altri al costo di 10 Talenti ciascuno. Ogni giocatore deve avere diversi Anelli di Battaglia.



Gabbiano

Il giocatore riceve 5 punti movimento che può utilizzare come preferisce per muovere le sue Navi o Soldati. Non è obbligatorio utilizzare tutti i punti movimento.

Nessun Edificio può essere distrutto.

Un insediamento o una Città sono in possesso di un giocatore solo finché egli ha almeno un Soldato o una Nave accanto a essi. Se egli li lascia sguarniti perde le rendite derivanti da quell'Insedimento/Città. Di conseguenza aggiorna il suo indicatore di rendite lungo il tracciato delle rendite. Un Insedimento abbandonato può essere conquistato da un altro giocatore senza dover combattere.

Acquisire Soldati e Navi

In qualsiasi momento del proprio turno un giocatore può acquistare nuovi Soldati e Navi, sempre che abbia abbastanza Talenti e Insedimenti per farlo.

- Se un giocatore possiede un Insedimento con 2 Case potrà aggiungere un nuovo Soldato. Ogni Soldato costa 5 Talenti.

- Se un giocatore possiede un Insedimento con 2 Porti potrà costruire una Nave nel Porto, sempre che non sia già presente un'altra Nave in quel Porto. Ogni Nave costa 5 Talenti.



Questo tipo di azione è consentito una sola volta per Turno per ogni Insedimento o Città

I nuovi Soldati e Navi devono essere schierati immediatamente.

La possibilità di eseguire questo tipo di azione è limitato dai pezzi del gioco. Se un giocatore ha già utilizzato tutti i propri Soldati non ne riceverà di supplementari, anche se fonda un nuovo Insedimento. Egli non potrà reclutarne di nuovi, anche se possiede Insedimenti con due Case. Similmente, nuove Navi o Edifici possono essere introdotti nel gioco unicamente se sono disponibili nella riserva comune.

Minos

Per costruire le Mura Cittadine il giocatore ha sempre bisogno di 4 diritti edilizi mentre il costo in Talenti dipende da quando esse vengono costruite.

Una volta che un giocatore ha costruito il primo Edificio in un Insegiamento, egli riceve immediatamente un Soldato gratuito dalla riserva e lo piazza sul Campo Insegiamento.

Il giocatore può continuare in seguito a espandere il suo Insegiamento in qualsiasi momento se ha i necessari diritti edilizi e può pagare i costi di Costruzione, finché l'Insegiamento non si trasforma in Città.

Rendite

Il totale delle Rendite degli Insegiamenti posseduti dal giocatore è indicato tramite il segnalino sul tracciato delle rendite. Con un qualsiasi nuovo Edificio il giocatore incrementa la Rendita dell'Insegiamento. Perciò non appena egli costruisce un nuovo Edificio deve immediatamente aggiornare il livello delle sue Rendite spostando il proprio segnalino. **Non appena costruisce un nuovo Edificio** il giocatore sposta il proprio segnalino lungo il tracciato di una casella per ogni nuovo Talento guadagnato. I Talenti guadagnati sono in funzione degli Edifici costruiti:

Porto: +1 Talento

Case: +1 Talento

Magazzino: +2 Talenti

Mura Cittadine: raddoppiano il valore dell'Insegiamento.

Esempio:



Porto + Case = 2 Talenti

Porto + Case + Mura Cittadine = 4 Talenti

Porto + Magazzino = 3 Talenti

Se un giocatore costruisce un altro Porto nell'ultimo esempio (in realtà è nel penultimo (NdT), egli aumenta di 2 Talenti le proprie rendite, dato che l'effetto di raddoppio delle rendite delle Mura Cittadine vale anche per gli Edifici costruiti successivamente.



Edificio

Il giocatore ottiene 1 punto per la costruzione di un Edificio (diritto edilizio) che può essere utilizzato solo durante il turno in corso.



Jolly

Il Jolly può essere utilizzato come Bilancia, Freccia, Gabbiano o Edificio.



Stella

La Stella aumenta il valore degli altri simboli (Bilancia, Freccia, Gabbiano o Edificio) di 1 Punto se viene combinata con essi. Da sola la Stella non ha valore. La Stella non è il Jolly.

Solamente un Jolly e una Stella possono essere associati in una combinazione di dadi.



Le seguenti serie di azioni sono possibili secondo le raffigurazioni dei seguenti dadi:

Bilancia + Jolly (Bilancia) + Stella	3 volte le entrate*
Gabbiano + Jolly (Gabbiano)	10 Punti Movimento (5+5)
Edificio	1 diritto edilizio

oppure

Pesa	1 volta le entrate
Gabbiano + Jolly (Gabbiano) + Stella	11 Punti movimento (5+5+1)
Edificio + Jolly (Edificio)	2 diritti edilizi

oppure

Pesa + Jolly (Pesa)	2 volte le proprie entrate
Gabbiano	5 Punti Movimento
Edificio	1 diritto edilizio
Jolly (Freccia) + Stella	2 Anelli da Battaglia (1+1)

* (errata: dato che il punteggio dovrebbe essere 2 volte le entrate + 1 Talento, non potendosi mai equiparare una Stella ad un Jolly, NdT).

Minos

Combinazioni non consentite:

Es.: Bilancia + Stella + Stella
Edificio + Jolly + Jolly
Freccia + Jolly + Jolly
Gabbiano + Stella + Stella

Movimento

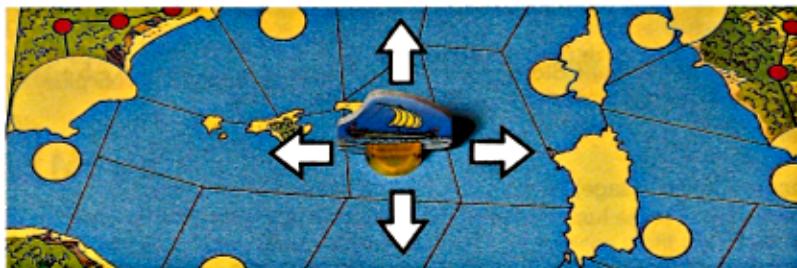
Per muovere su uno spazio, il giocatore necessita di un punto movimento. Ciò è valido sia per i Soldati che per le Navi. **Ricorda:** I punti movimento acquisiti possono essere suddivisi su più soggetti.

I Soldati muovono unicamente lungo le linee tracciate tra i punti rossi.

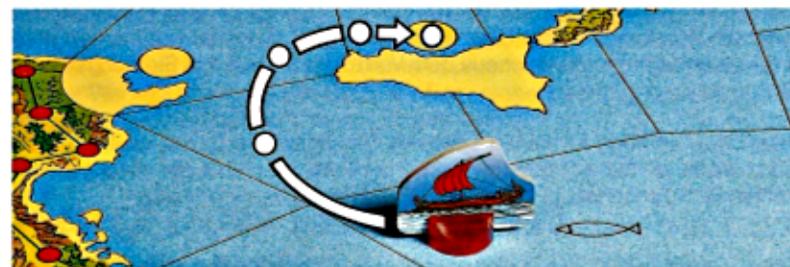


Nei Campi insediamento possono sostare un numero qualsiasi di Soldati di un colore mentre sugli altri spazi può sostare un solo Soldato alla volta. Saltare spazi occupati non è consentito.

Le Navi muovono da uno spazio di mare all'altro, se lo spazio seguente ha un lato in comune con quello occupato. Gli spazi non possono essere lasciati attraverso gli angoli. Ogni spazio marino e ogni Porto possono ospitare una sola Nave. Saltare spazi occupati non è consentito.



Muovere una Nave in un Porto costa un punto movimento. Ugualmente, per lasciare un Porto una Nave deve spendere un punto movimento.



Costruire Edifici e fondare Città

È possibile costruire unicamente nei Campi Insediamento posti lungo le coste e sulle isole più grandi. Per poterlo fare un giocatore deve muovere un Soldato o una Nave su un Campo Insediamento vuoto.

Attenzione: una Nave raggiunge un Campo Insediamento attraverso il Porto.

Un giocatore può costruire diversi Edifici nello stesso turno, basta che abbia un sufficiente numero di diritti edilizi e un numero bastevole di Talenti.

Un Campo Insediamento può ospitare fino a 4 Edifici (gli Edifici sono impilati sul tabellone). Se si raggiungono i 4 Edifici si ottiene una Città. In una Città non è più possibile costruire.

Una Città **deve** possedere le Mura Cittadine (edificio beige), Il rimanente numero di Edifici può essere di qualsiasi tipologia e possono essere costruiti secondo qualsiasi numero e combinazione. L'ordine di costruzione degli Edifici è libero.

Eccezione: il primo Edificio di un insediamento **non** può essere le Mura Cittadine.

Per la costruzione degli Edifici il giocatore ha bisogno dei diritti edilizi (vedi pagina 7) e dei Talenti necessari. Il numero di Talenti necessari alla costruzione dipende da quanti altri Edifici sono già stati eretti nell'Insediamento:

Il primo Edificio costa 1 diritto edilizio + 5 Talenti
Il secondo Edificio costa 2 diritti edilizi + 12 Talenti
Il terzo Edificio costa 3 diritti edilizi + 18 Talenti
Il quarto Edificio costa 4 diritti edilizi + 25 Talenti.