



Traduzione di Andrea Cupido

Versione 1.0 – Giugno 2003



*<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com*

*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 "New England" sono detenuti dal legittimo proprietario.*

New England

Di Alan Moon & Aaron Weissblum

Componenti:

1 piano di gioco
60 tasselli terreno
1 sacchetto
58 carte sviluppo
13 pellegrini
11 granai
10 navi
4 indicatori sviluppo (cilindretti neri)
10 indicatori per asta
3 carte punti vittoria
1 indicatore primo giocatore
12 tasselli di partenza (3 per Famiglia)
4 indentificatori di famiglia
60 gettoni (30 x 1 scellino, 30 x 5 scellini)
1 regolamento
1 descrizione

Preparazione

Il piano di gioco è piazzato nel centro del tavolo. Ci sono disegnati 98 spazi che rappresentano i terreni non occupati. Gli spazi sul bordo in alto e destro sono tutti bagnati dal mare.

A destra dei terreni non occupati ci sono 9 spazi, 3 di questi sono usati esclusivamente per i tasselli terreno, 3 esclusivamente per le carte sviluppo e i 3 centrali possono servire sia per i tasselli terreno che per le carte sviluppo.

I 10 indicatori per asta sono messi ognuno nel corrispondente spazio numerato sul piano di gioco (parte alta).

I tasselli terreno sono mescolati e messi dentro il sacchetto.

Le carte sviluppo sono mescolate e piazzate coperte vicino al piano di gioco.

Le carte punti vittoria, indicatori sviluppo, i pellegrini, i granai, le navi sono piazzati vicino al piano di gioco a portata di mano dei giocatori.

Ciascun giocatore riceve :

- 1 indentificatore della famiglia, che viene piazzato di fronte al giocatore per identificare la sua famiglia di appartenenza.
- I 3 tasselli di partenza della propria famiglia.
- 12 scellini (i gettoni bianchi sono da 1 scellino e i gettoni gialli sono da 5 scellini). I soldi non sono segreti devono essere quindi sotto gli occhi di tutti i giocatori. Gli scambi con la banca possono essere effettuati in qualunque momento del gioco

I soldi avanzati vengono posizionati fuori del piano di gioco ma a portata dei giocatori. Questa sarà la banca.

Il giocatore più anziano prende l'indicatore primo giocatore e inizia a giocare.

Iniziare a giocare

Il giocatore alla destra del primo giocatore piazza uno dei suoi tasselli di partenza, lato non-sviluppato, nel piano di gioco in modo da coprire 2 spazi. Fatto questo la mano passa al giocatore alla sua destra che

farà la stessa cosa e così via finché tutti i giocatori non hanno posizionato sul piano di gioco tutti i loro tasselli di partenza.

Soltanto durante questa fase, nessun tassello può essere messo in modo da trovarsi orizzontalmente o verticalmente o diagonalmente con un altro tassello di partenza già posizionato sul piano di gioco.

I tasselli di partenza mostrano l'iniziale del cognome della famiglia e il colore proprio della famiglia.

Il gioco

Il gioco è costituito da una serie di round, ogni round consiste in 3 fasi:

- scoprire i tasselli terreno e le carte sviluppo
- prendere gli indicatori asta
- comprare, colonizzare e riscuotere i proventi.

1. Scoprire i tasselli terreno e le carte sviluppo

Il primo giocatore scopre i tasselli/carte sviluppo che potranno essere comprate nel turno. Ci sono sempre 9 pezzi da comprare all'inizio del round (eccezione: Navi)

Per prima cosa il giocatore annuncia quanti tasselli terreno (minimo 3, massimo 6) vuole che vengano messi in vendita. Pesca quindi il numero dichiarato di tasselli terreno dal sacchetto e li piazza con visibile il lato non-sviluppato negli spazi appropriati. Infine negli spazi che sono rimasti vuoti verranno posizionate le carte sviluppo scoperte, pescate dal mazzo.

2. Prendere gli indicatori per asta

Il primo giocatore inizia e gli altri giocatori seguono in senso orario.

Nel suo turno un giocatore prende un indicatore per asta dal piano di gioco che non sia già stato preso, e lo piazza davanti a se affinché tutti gli altri giocatori sappiano quale indicatore per asta ha scelto.

Il numero sull'indicatore per asta ha due scopi:

- Determinare l'ordine di gioco nella 3 fase;
- Indicare al giocatore quanto deve pagare per ciascun tassello terreno o carta sviluppo che vuole comprare.

3. Comprare, colonizzare e riscuotere i proventi

Il giocatore con il numero più alto sull'indicatore asta inizia.

Il giocatore al primo turno può fare fino a due acquisti, anche se non è obbligato a farne due. Appena comprato deve subito colonizzare.

Fatte queste due operazioni il giocatore ripone nello spazio appropriato l'indicatore per asta e riscuote 4 scellini prendendoli dalla banca.

Dopo di che il turno passa al giocatore con il secondo più alto numero nell'indicatore per asta.

Quando tutti i giocatori hanno completato questa 3 fase, il round finisce. Tutti i tasselli terreno e le carte sviluppo che non sono state acquistate durante il round vengono scartati e rimessi nella scatola. L'indicatore di primo giocatore passa al giocatore alla sinistra del precedente primo giocatore. Inizia un nuovo round.

Comprare

Il giocatore al suo turno prende un qualunque tassello terreno o carta sviluppo tra quelle rimaste sul piano di gioco e paga la cifra mostrata dal suo indicatore di asta alla banca (per ogni singolo acquisto).

Ogni giocatore può fare al massimo due acquisti. Può scegliere di non farne o di farne uno solo. Può comprare tranquillamente due carte sviluppo o due tasselli terreno, o uno e uno, non ci sono limiti, se non appunto il numero di due acquisti al massimo.

Esempio:

Il giocatore ha il numero 4 nel suo indicatore di asta. Sceglie al suo turno di comprare 2 carte sviluppo e paga quindi 8 scellini alla banca.

I tasselli terreno e le carte sviluppo prese non vengono, nel corso del round, rimpiazzati. I giocatori seguenti devono scegliere i loro acquisti tra quelli rimasti.

Un giocatore può comprare un solo tassello terreno se la sua condizione gli impone di piazzarne sul piano di gioco uno e uno soltanto. Questo vale anche per le carte sviluppo: devono essere comprate solo quelle carte che possono essere subito eseguite.

Colonizzare

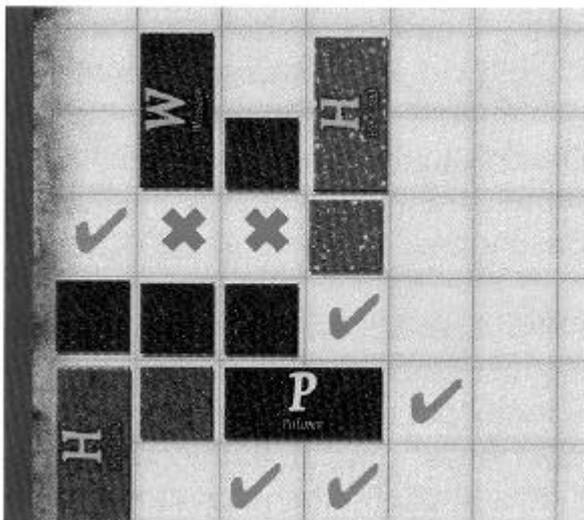
Se un giocatore compra un tassello terreno, deve immediatamente piazzarlo sul piano di gioco mostrando il lato non sviluppato in uno spazio libero. Questo spazio deve essere orizzontalmente o verticalmente adiacente a un tassello terreno (o di partenza) già piazzato della famiglia del giocatore.

Mai due giocatori devono ritrovarsi con due tipi terreni uguali adiacenti orizzontalmente o verticalmente. Due terreni dello stesso tipo di due diversi giocatori possono invece trovarsi adiacenti diagonalmente.

Se non ci sono spazi vuoti sul piano di gioco, o qualunque spazio vuoto si trova ortogonalmente a un terreno dello stesso tipo di un altro giocatore, allora il tassello di terreno non può essere posizionato e quindi neanche acquistato.

Una volta piazzato il tassello terreno non può più essere spostato per il resto del gioco.

Esempio (vedere regolamento in tedesco):



Il giocatore famiglia Palmer compra un tassello terreno di tipo campo. Questo tassello può essere piazzato solo in uno spazio con una vidimazione. Non può essere piazzato in uno spazio con una croce poiché sarebbe adiacente ortogonalmente a un terreno dello stesso tipo della famiglia Winslow. Non può infine essere piazzato in un altro spazio libero perché nessuno di questi è adiacente a suoi terreni già posizionati.

Se un giocatore compra una carta sviluppo la prende immediatamente la pone davanti e se e la esegue. Le carte hanno, in un angolo, un numero. Questo numero sono i punti vittoria che si guadagnano alla fine del gioco se vengono soddisfatte tutte le richieste della carta (in pratica se la si esegue).

Ogni carta può essere giocata una sola volta.

Ci sono 2 tipi di carte sviluppo:

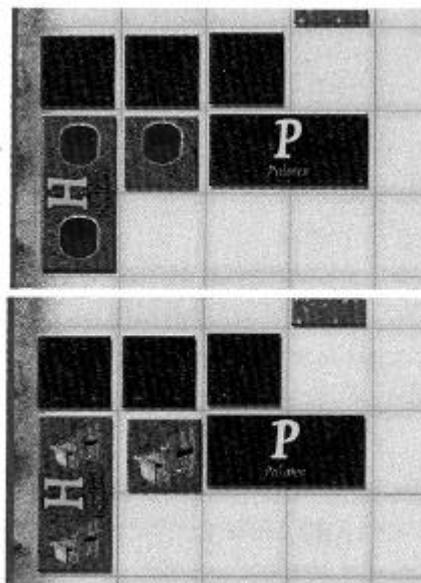
A) carte che sviluppano il terreno in terreni colonizzabili o in campi per raccolti o pascoli per erbivori

- colonizzabili, campi e pascoli possono solo sviluppare il loro corrispondente tipo di terreno.
- Il giocatore deve avere il numero corretto di terreni non sviluppato e anche nella forma mostrata dalla carta. La carta può essere ruotata.

- Il giocatore marca i tasselli che vuole sviluppare con gli indicatori sviluppo e gira questi tasselli per mostrare il lato sviluppato del terreno. Gli indicatori sviluppo vengono quindi rimossi.
Nota: I tasselli di partenza coprono due spazi e devono essere sviluppati nello stesso momento.
- Appena il tassello viene posato sul piano di gioco, il giocatore non ha più diritto di spostarlo.

Esempio (vedere regolamento in tedesco):

la carta permette di sviluppare tre dei suoi tasselli terreno marroni in terreni colonizzabili. Questi 3 tasselli devono essere posizionati ad angolo retto per soddisfare la richiesta della carta. Per aver sviluppato questi terreni, il giocatore riceve 6 punti vittoria alla fine del gioco.

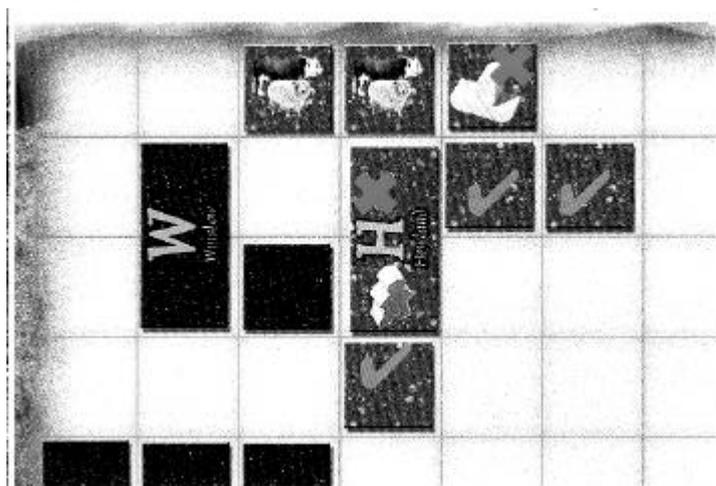


B) carte che permettono al giocatore di piazzare Pellegrini, Granai e Navi nel piano di gioco.

- Uno di questi pezzi può essere posizionato solo in un terreno non sviluppato del giocatore che ha comprato la carta.
- Solo uno di questi pezzi può stare in un singolo tassello di terreno.
- Un tassello terreno dove vi è un Pellegrino, un Granaio o una Nave non può essere sviluppato.

Nota: Il tassello di partenza può avere solo un pezzo non due pur occupando due spazi.

Esempio (vedere regolamento in tedesco):



Il giocatore Howland compra una carta sviluppo che gli permette di posizionare un granaio. Il granaio può essere piazzato solo nel terreno con una vidimazione. Non può essere piazzato nei terreni con una croce perché questi sono già occupati da altri pezzi. Non può essere messo negli altri terreni perché sono stati sviluppati in terreni adibiti al pascolo.

Pellegrini

Alla fine di ogni round, i giocatori ricevono 1 scellino in più per ogni pellegrino.

Un pellegrino può essere spostato in ogni momento del gioco in un spazio non sviluppato o non occupato da un altro pellegrino o granaio o nave del giocatore .

Granai

1 carta sviluppo può essere stipata in ciascun granaio del giocatore. La carta sviluppo viene posizionata sotto la carta granaio.

Nei round successive la carta stipata in un granaio può essere giocata (solo nella fase 3) ed eseguita. Il granaio è quindi disponibile per stipare un'altra carta sviluppo. E' perfettamente lecito comprare una carta, giocare una stipata e immagazzinare la nuova. Ricordare che non possono essere comprate carte sviluppo che non possono essere giocate immediatamente. Immagazzinare una carta non vuol dire congelarla, se si è comprata una carta sviluppo che si vuol stipare la carta deve poter essere giocata nel momento dell'acquisto non solo della sua effettiva esecuzione.

Le carte stipate nei granai alla fine del gioco non danno punti vittoria al giocatore.

Una volta piazzati i granai non possono essere più spostati.

Navi

Una nave può essere piazzata solo in un non –sviluppato terreno che però sia bagnato dal mare.

Una nave può essere mossa in un qualunque momento verso un altro terreno non-sviluppato del giocatore (e non occupato da nessun altro pezzo).

All'inizio della terza fase, se un giocatore si ritrova ad avere piazzati più navi degli altri allora ha diritto ad aggiungere un tassello terreno o carta sviluppo addizionale prima del suo primo acquisto. Questo terreno o carta aggiuntiva è piazzata fuori del piano di gioco e quindi andrà ad aumentare il numero dei terreni o carte che possono essere acquistati. Non è necessario che il giocatore sia il primo del turno, i vantaggi di questo terreno o carta aggiuntiva saranno quindi solo del giocatore con la maggioranza di navi e di quelli che dovranno giocare dopo di lui.

Se c'è più di un giocatore con più navi, tutti i giocatori in questione avranno la possibilità di aggiungere terreno/carta tra i possibili acquisti.

Anche il terreno o carta aggiuntiva se non acquistata viene scartata alla fine del round.

Riscuotere i proventi

Il giocatore ripone sul piano di gioco l'indicatore di asta che aveva preso nello spazio appropriato e prende 4 scellini dalla banca. Per ciascun pellegrino che ha sul piano di gioco riceve 1 scellino in più.

Fine del gioco

Il gioco finisce immediatamente se nella fase 1:

- Ci sono nel sacchetto meno tasselli terreno di quanto annunciati dal giocatore di turno, oppure
- Non ci sono abbastanza carte sviluppo per riempire tutti gli spazi vuoti dopo il posizionamento dei tasselli terreno.

Tutte le carte sviluppo nei Granai sono rimosse dal gioco e riposizionate nella scatola

Punteggio

Ciascun giocatore addiziona i punti vittoria sopra le singole carte sviluppo che è riuscito ad eseguire.

Il giocatore con più Pellegrini si aggiudica la carta con 4 punti vittoria.

Il giocatore con più Granai si aggiudica la carta con 3 punti vittoria.

Il giocatore con più Navi si aggiudica la carta con 2 punti vittoria.

Se ci sono pareggi ogni giocatore coinvolto nel pareggio prende l'intero bonus di punti vittoria.

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Se più giocatori hanno lo stesso punteggio vince chi ha più soldi

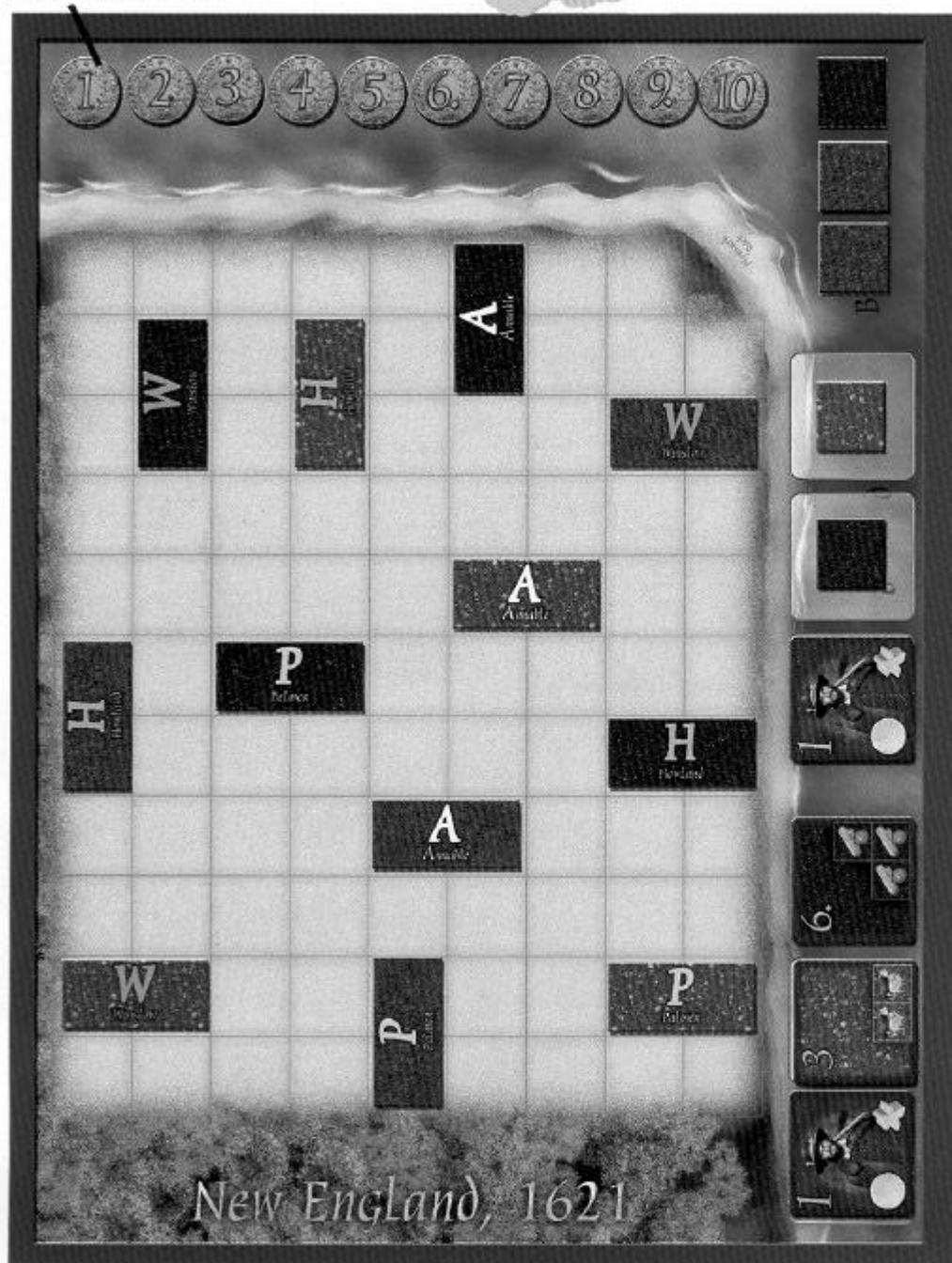
New England

Componenti

30 gettoni da 1 scellino

30 gettoni da 5 scellini

Indicatori per asta



58 carte sviluppo



13 pellegrini



11 granai



10 navi



4 indicatori di sviluppo



Indicatore del primo giocatore



3 carte punti vittoria

Una mappa che rappresenta la disposizione iniziale per una partita a 4 giocatori nel gioco base.



4 carte "Famiglia"

Un regolamento
Una descrizione



60 tessere terreno