

New England

di Alan Moon & Aaron Weissblum

Contenuto

- 1 mappa di gioco
- 60 tessere Terreno
- 1 sacchetto di tela
- 58 carte Sviluppo
- 13 segnalini Pellegrino
- 11 segnalini Granaio
- 10 segnalini Nave
- 4 segnalini indicatori (dischetti neri)
- 10 gettoni offerta
- 3 carte Punti Vittoria
- 1 segnalino Giocatore Iniziale
- 12 tessere di partenza
- 4 tessere Famiglia
- 60 gettoni moneta (30 da 1 scellino, 30 da 5 scellini)
- 1 regolamento
- 1 schema riassuntivo

Preparazione

La mappa viene piazzata al centro del tavolo. Essa contiene 98 caselle che rappresentano la terra non colonizzata. Le caselle nei bordi in alto e a destra confinano con il mare. Alla destra della regione non colonizzata ci sono 9 caselle offerta: 3 di queste sono riservate esclusivamente per le tessere Terreno, 3 sono riservate esclusivamente per le carte Sviluppo mentre le 3 caselle centrali possono contenere sia tessere Terreno che carte Sviluppo.

I 10 gettoni offerta sono posti nei corrispondenti spazi numerati in cima alla mappa.

Le tessere Terreno sono poste nel sacchetto e mescolate bene.

Le carte Sviluppo sono mescolate e piazzate a faccia in giù di fianco alla mappa.

Le carte Punti Vittoria, i segnalini indicatori, i segnalini Pellegrino, Granaio e Nave sono piazzati di fianco alla mappa.

Ogni giocatore riceve:

- 1 tessera Famiglia, che pone di fronte a sé per indicarne l'appartenenza
- Le 3 tessere di partenza della propria famiglia.
- 12 scellini (i gettoni bianchi valgono 1 scellino e quelli gialli valgono 5). Il denaro

va tenuto visibile a tutti ed in qualsiasi momento si può "cambiare" presso la banca.

Le monete rimanenti sono poste di fianco alla mappa a formare la banca.

Il giocatore la cui famiglia ha origini più antiche prende il segnalino Giocatore Iniziale e comincia il gioco.

Turno Iniziale

Nota: per la prima partita è consigliabile piazzare le tessere di partenza come nella figura dello schema riassuntivo allegato al regolamento. Con tre giocatori non si utilizza la famiglia "Howland".

Il giocatore alla destra del giocatore iniziale piazza sulla mappa una delle sue tessere di partenza, col lato non sviluppato rivolto verso l'alto, in modo da coprire due caselle.

Il gioco passa quindi al suo vicino di destra che fa la stessa cosa. Il tutto si ripete finché non sono state piazzate tutte le tessere di partenza.

Durante questo turno iniziale (e solo in questo) le tessere devono essere piazzate in modo da non toccarsi, nè orizzontalmente nè verticalmente nè in diagonale.

Le tessere di partenza mostrano la lettera iniziale del nome della famiglia nel colore di quella famiglia.

Turni di gioco

Ciascun turno consiste di 3 fasi:

1. Pesca delle tessere e carte da mettere in offerta.
2. Scelta dei gettoni offerta.
3. Acquisto, colonizzazione e incasso rendite.

Pesca delle tessere e carte da mettere in offerta

Il giocatore iniziale pesca le tessere e carte da mettere a disposizione per essere acquistate nel turno corrente. Ci sono sempre 9 elementi disponibili all'inizio.

Dapprima egli annuncia quante tessere Terreno intende pescare (minimo 3, massimo 6). Quindi pesca dal sacchetto il numero di tessere annunciato e le dispone nelle apposite caselle offerta, col lato non sviluppato rivolto verso l'alto.

Successivamente riempie le caselle offerta rimanenti con delle carte Sviluppo, pescate dalla cima del mazzo e disposte a faccia in su.

Scelta dei gettoni offerta

Il giocatore iniziale comincia e gli altri giocatori seguono in senso orario.

Al proprio turno ogni giocatore sceglie dalla mappa uno dei gettoni offerta non ancora presi e lo pone in vista di fronte a sé.

Il numero sul gettone offerta ha due scopi:

- determina l'ordine dei giocatori nella terza fase;
- rappresenta la quantità di denaro che il giocatore deve pagare per l'acquisto di ciascuna tessera Terreno o carta Sviluppo.

Acquisto, colonizzazione e incasso

Inizia il giocatore col gettone offerta più alto. Egli può fare fino ad un massimo di due acquisti, sebbene possa decidere o essere costretto a farne meno di due.

Ciascun oggetto acquistato deve essere immediatamente usato per la colonizzazione.

Infine il giocatore ripone il gettone offerta nell'apposito spazio sulla mappa e incassa 4 scellini dalla banca.

Il turno passa quindi al giocatore con il successivo gettone offerta più alto.

Quando tutti i giocatori hanno completato la fase 3 il turno finisce. Tutte le tessere Terreno e le carte Sviluppo non acquistate durante il turno sono rimosse dal gioco e riposte nella scatola. Il segnalino Giocatore Iniziale passa al giocatore alla sinistra dell'attuale giocatore iniziale e comincia un nuovo turno di gioco.

Acquisto

Il giocatore sceglie una tessera Terreno o una carta Sviluppo tra quelle rimaste nelle caselle offerta e paga alla banca una cifra pari al numero indicato sul proprio gettone offerta.

Il giocatore può fare al massimo due acquisti. Può però scegliere di non farne alcuno oppure uno solo. Ciascun acquisto è indipendente: si possono acquistare due oggetti dello stesso tipo oppure uno di ciascun tipo in qualsiasi ordine.

Esempio:

Il giocatore ha il gettone offerta numero 4. Decide di comprare due carte Sviluppo e paga 8 scellini alla banca.

Le tessere e le carte prese dalle caselle offerta non sono sostituite durante il turno. I giocatori seguenti hanno quindi minor scelta su cosa acquistare.

Un giocatore può acquistare solo le tessere Terreno che ha la possibilità di piazzare sulla mappa e le carte Sviluppo che ha la possibilità di eseguire.

Colonizzazione

Tessere Terreno

Se un giocatore acquista una tessera Terreno, deve immediatamente piazzarla su una casella libera della mappa, con il lato non sviluppato rivolto verso l'alto. Tale casella deve essere adiacente (in orizzontale o verticale) ad una tessera già piazzata della propria famiglia e dello stesso tipo di Terreno.

Una tessera non può mai unire, in orizzontale o verticale, due terreni dello stesso tipo appartenenti a due giocatori diversi (ma questi possono toccarsi in diagonale).

Se tutte le caselle adiacenti sono già occupate oppure la loro occupazione causerebbe l'unione con terreni dello stesso tipo di un'altra famiglia, allora il giocatore non può piazzare una tessera di quel tipo di Terreno e quindi non la può neanche acquistare. Egli non potrà più estendere quel tipo di Terreno.

Un giocatore può avere una sola area connessa per ciascun tipo di Terreno. Una volta piazzate, le tessere Terreno non possono essere spostate per tutta la durata della partita.

Esempio (vedi figura sul regolamento originale).

La famiglia Palmer acquista una tessera Campo. Questa può essere piazzata solo sulle caselle indicate dal simbolo in verde. Non può essere piazzata sulle caselle indicate in rosso perché ciò causerebbe l'unione dei campi della famiglia Palmer con quelli della famiglia Winslow. Non può essere piazzata su alcuna delle altre caselle libere perché nessuna di queste è adiacente ad un terreno Campo dei Palmer.

Carte Sviluppo

Se un giocatore acquista una carta Sviluppo, deve immediatamente eseguire l'azione associata e disporre la carta a faccia in su di fronte a sé. Alla fine del gioco tale carta varrà tanti Punti Vittoria quante è il numero indicato nell'angolo della carta stessa.

La carta può essere usata una sola volta.

Ci sono due tipi di carte Sviluppo:

- A.** Carte che sviluppano i terreni in Colonie, Campi per coltivazioni e Pascoli per il bestiame.
- Colonie, Campi e Pascoli possono essere sviluppati solo a partire dal terreno corrispondente.
 - Il giocatore deve avere l'esatto numero di tessere Terreno non sviluppate nella stessa disposizione mostrata sulla carta Sviluppo. La carta può essere ruotata per far corrispondere la figura con le tessere.
 - Il giocatore segna le tessere che vuole sviluppare mediante i segnalini indicatori e quindi gira queste tessere in modo da mostrare il lato sviluppato. I dischetti indicatori vengono poi rimossi.
Nota: le tessere di partenza occupano due caselle e queste devono essere sviluppate contemporaneamente.
 - Una volta che il giocatore ha iniziato a girare le tessere, l'azione deve essere completata ed egli non può decidere di scegliere un'area diversa.

Esempio (vedi figura sul regolamento originale)

La carta consente al giocatore di sviluppare tre tessere marroni in una Colonia. Le tre tessere devono essere disposte ad angolo retto. Sviluppando queste tessere il giocatore riceverà 6 Punti Vittoria alla fine del gioco.

- B.** Carte che consentono al giocatore di piazzare segnalini Pellegrino, Granaio o Nave sulla mappa.
- Un segnalino può essere piazzato su qualsiasi tessera Terreno non sviluppata appartenente al giocatore che acquista la carta.

- Su ciascuna tessera può stare un solo segnalino.
- Una tessera su cui si trova un segnalino Pellegrino, Granaio o Nave non può essere sviluppata.

Nota: le tessere di partenza possono contenere un segnalino solo e non due.

Esempio (vedi figura sul regolamento originale)

Il giocatore "Howland" acquista una carta sviluppo che gli permette di piazzare un Granaio. Il Granaio può essere piazzato solo sulle tessere indicate dal simbolo verde. Non può essere piazzato sulle tessere indicate in rosso perché queste sono già occupate da altri segnalini. Non può essere piazzato sulle altre tessere perché queste sono già state sviluppate in Pascoli.

Pellegrini

Ad ogni turno i giocatori ricevono uno scellino aggiuntivo per ogni Pellegrino posseduto.

Un Pellegrino può essere spostato in qualsiasi momento su un'altra tessera Terreno non sviluppata del giocatore. Non ha importanza quale tipo di terreno il Pellegrino occupasse in precedenza.

Granai

Ciascun Granaio in possesso di un giocatore può immagazzinare una carta Sviluppo. La carta Sviluppo da immagazzinare viene spinta sotto la carta Sviluppo del Granaio che la contiene.

Nei turni successivi, durante la fase 3, una carta Sviluppo immagazzinata può essere tolta dal Granaio ed eseguita. Il Granaio diventa quindi disponibile per immagazzinare un'altra carta se necessario.

Alla fine del gioco le carte immagazzinate nei Granai non valgono alcun Punto Vittoria.

I Granai una volta piazzati non possono più essere spostati.

Navi

Una Nave può essere piazzata solo su una tessera Terreno non sviluppata confinante con il mare.

Una Nave può essere spostata in qualsiasi momento su un'altra tessera Terreno non sviluppata del giocatore, purché sempre confinante con il mare. Non ha importanza quale tipo di terreno la Nave occupasse in precedenza.

Se all'inizio del proprio turno nella fase 3 un giocatore ha la maggioranza di Navi sulla mappa allora può pescare una tessera Terreno oppure una carta Sviluppo aggiuntiva prima di effettuare il suo primo acquisto. La tessera o carta aggiuntiva viene posta di fianco alla mappa e aumenta il numero di elementi disponibili nel turno corrente per quel giocatore e per tutti quelli seguenti.

In caso di parità nella maggioranza di navi, il giocatore può comunque pescare una carta o tessera aggiuntiva.

Il giocatore non è obbligato ad acquistare la carta o tessera aggiuntiva che ha pescato.

Incasso

Il giocatore ripone il proprio gettone offerta nell'apposito spazio sulla mappa e incassa 4 scellini dalla banca. Riceve inoltre uno scellino in più per ciascun Pellegrino che ha piazzato sulla mappa.

Fine del gioco

Il gioco finisce immediatamente se, nella fase 1

- nel sacchetto sono rimaste meno tessere Terreno di quante il giocatore iniziale aveva annunciato di voler mettere in offerta
oppure
- non ci sono abbastanza carte Sviluppo da riempire tutte le caselle offerta rimaste dopo che le tessere Terreno sono state piazzate.

Tutte le carte Sviluppo ancora immagazzinate nei Granai vengono tolte e riposte nella scatola.

Punteggio

Ogni giocatore somma tutti i Punti Vittoria delle sue carte Sviluppo.

Poi ogni giocatore conta i propri segnalini. Chi ha la maggioranza di un tipo di segnalini riceve la corrispondente carta Punti Vittoria.

Il giocatore con la maggioranza di Pellegrini riceve la carta 4 Punti Vittoria.

Il giocatore con la maggioranza di Granai riceve la carta 3 Punti Vittoria.

Il giocatore con la maggioranza di Navi riceve la carta 2 Punti Vittoria.

In caso di parità nella maggioranza di Pellegrini, Granai o Navi, ogni giocatore in parità riceve l'intero ammontare di Punti Vittoria previsti.

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore.

In caso di parità nei Punti Vittoria, vince il giocatore con più denaro.

Traduzione di Massimo Biasotto.

Nota: questa traduzione è stata fatta a partire dalla versione inglese presente sul sito web www.boardgamegeek.com e non dal regolamento originale.