

OLANDA

L'età dell'oro

Contenuto

- 1.0 introduzione
- 2.0 componenti
- 3.0 inizia il gioco
- 4.0 aspetti generali del gioco
- 5.0 muovere il re
- 6.0 azioni libere
- 7.0 azioni speciali
- 8.0 aste
- 9.0 vincere la partita

1.0 **introduzione.** attorno al 1600 iniziò nelle province del nord dei paesi bassi un'età dell'oro. A dispetto dell'andamento della guerra con la Spagna, essi si diedero da fare per costruire una considerevole rete commerciale. Nel 1602 venne fondata la compagnia delle indie orientali (voc), la prima società per azioni. venne istituito un traffico marittimo e una rete di trasporti per il far east, con punti fortificati lungo il percorso. I portoghesi vennero spazzati via. Presto furono costruite enormi fortune, specialmente nel commercio delle spezie. Non venne evitato l'uso della forza e le navi erano armate pesantemente. I paesi bassi si svilupparono saldamente in molte aree. La religione predominante era la protestante. Le sette province vennero portate alla gloria da Johann de Witt, un astuto politico che costruì una marina moderna ed efficiente condotta da ammiragli superiori. Il controllo dei mari era vitale e la flotta inglese soffrì diverse sonore sconfitte per mano di Tromp e di DE Ruyter. Ricchi imprenditori erano influenti da molti porti europei verso il far east e le indie occidentali. Grazie a feroci assedi di città, la Spagna cattolica fu lentamente ma fermamente cacciata via. William d'Orange, assassinato nel 1584, viveva nel cuore dei suoi sudditi come il padre della patria. nel frattempo il successo apparve in altri campi. Nella scienza il filologo Lipsius, il naturalista LEEUWENHOEK, IL FILOSOFO Spinoza e, non ultimo, il padre della legge degli stati Hugo Grotius, tutti incrementarono le loro conoscenze in modo considerevole. Nelle arti la scuola fiamminga con Rubens e Van Dick e la scuola olandese con Frans Hals, Jan Steen, Vermeer e Rembrandt divennero famose. Ne "Olanda-l'età dell'oro" i giocatori cercano di accumulare punti vittoria nei vari campi (cultura, commercio, arte etc.). il primo giocatore a raggiungere 33 punti è il vincitore assoluto.

2.0 componenti

ogni scatola contiene

- 1 grande plancia di gioco
- 27 carte cultura
- 22 carte arte
- 21 carte investimento
- 21 carte spezie
- 19 carte colonie
- 20 pezzi movimento nei 4 colori, 5 per giocatore
- 24 pezzi influenza nei 4 colori 6 per giocatore
- 1 sovrintendente

- 60 monete in 3 valori 0,5 1 5 gulden
- 2 dadi
- 1 manuale delle regole

2.1 la plancia

la plancia rappresenta i paesi bassi (l'Olanda nel 17° secolo). È vagamente divisa in 10 province con nome e colore diversi. La mappa è contornata da un percorso a province: il re si muove in questo percorso. La maggior parte della caselle mostrano due diverse province; altre sei mostrano un governatore e l'ultima il re Guglielmo II. In alto a sinistra c'è la tabella delle gilde con cinque colonne colorate corrispondenti ai cinque colori delle province. Le indie occidentali (una casella) e le indie orientali (cinque caselle) sono posizionate in alto.

2.2 le carte

ci sono 110 carte. Sono di 5 tipi e 5 colori diversi

- 2.2.1 carte cultura. Sono grigie e correlate a progressi culturali
- 2.2.2 carte arte. Sono marrone e mostrano il famoso pittore Rembrandt van Rijn
- 2.2.3 carte investimento. Sono gialle ed indicano lo sviluppo dei giocatori negli investimenti (coltura dei tulipani, borsa)
- 2.2.4 carte spezie. Sono arancio ed mostrano diverse spezie provenienti dal nuovo mondo
- 2.2.5 carte colonie. Le carte blu permettono ai giocatori di armare una nave per le colonie

2.3 i pezzi movimento (di seguito anche PM)

ciascun giocatore ha 5 pezzi movimento in legno che sono piazzati e mossi sulla plancia

2.4 i pezzi influenza (di seguito anche PI)

ciascun giocatore riceve sei pezzi influenza in cartoncino che vengono usati sulla tabella delle gilde, sulle indie o sulla plancia.

2.5 il RE

la pedina del Re viene mossa casella per casella sul percorso province attorno alla plancia di gioco

2.6 denaro

sono incluse monete con tre differenti valori 0,5 1 e 5 gulden

2.7 dadi

i due dadi sono usati per muovere il re nel percorso province

3.0 Inizia il gioco

Per prima cosa si sistema la plancia in mezzo al tavolo

- Le carte vengono divise per colore in cinque mazzi: questi vanno mescolati separatamente e posti vicino alla plancia
- Il denaro va diviso per taglio e posto in modo accessibile ai giocatori. Ciascun giocatore riceve 10 gulden.
- Ciascun giocatore sceglie un colore e riceve i 5 pezzi movimento e i 6 pezzi influenza.
- Inizia il giocatore più anziano.

- **Piazzare un pezzo influenza.** Iniziando con il primo giocatore, e continuando in senso orario, ciascun giocatore piazza un pezzo influenza in una provincia sulla plancia. Ciascuna provincia può contenere 1 solo pezzo influenza. Gli altri cinque influenza rappresentano la riserva del giocatore.
- **Piazzare due pezzi movimento.** Iniziando con il primo giocatore, e continuando in senso orario, ciascun giocatore piazza due pezzi movimento nelle province della plancia. Essi non possono essere piazzati in province in cui è presente un pezzo influenza e non possono esserci più di due pezzi movimento in una provincia (possono comunque appartenere a giocatori diversi). I rimanenti 3 pezzi costituiscono la riserva del giocatore.
- Il giocatore che piazza l'ultimo pezzo, decide da dove partirà il re. Sceglie quindi la casella governatore in cui piazzare il re.

4.0 Aspetti generali del gioco.

“L'età dell'oro” è giocato in turni. Il primo giocatore fa il suo turno, quindi tocca al giocatore alla sua sinistra e così avanti in senso orario, finché viene determinato il vincitore. Durante il suo turno il giocatore:

1.0 tira i dadi e muove il re.

2.0 Fa tante azioni (libere e speciali) a suo piacere ed in qualsiasi ordine come segue

2.1 tante azioni libere come vuole. Le azioni libere sono:

- muovere un pezzo movimento
- prendere il controllo di una gilda sulla tabella delle gilde
- piazzare un nuovo pezzo influenza

2.2 il giocatore compie azioni speciali con i propri pezzi influenza. Ciascun pezzo influenza permette al giocatore di comperare una specifica carta o un pezzo movimento per turno, a seconda della posizione del pezzo influenza. Dopo ciascuna di tali azioni il pezzo corrispondente viene voltato (inattivo).

2.3 Il giocatore può gestire aste.

3.0 alla fine del turno il giocatore somma i suoi punti vittoria e li dichiara.

4.0 A questo punto il giocatore rivolta i suoi pezzi influenza sul lato attivo.

Nota: le azioni libere possono essere combinate con azioni speciali ed aste. Quindi un giocatore può prima fare un'azione libera, quindi aprire un'asta, fare poi un'azione speciale e infine due azioni libere.

5.0 Muovere il re.

Il giocatore di turno tira i dadi e muove il re in senso orario di tante caselle quanto il risultato dei due dadi. In relazione alla casella in cui il re si ferma, i giocatori ricevono i seguenti pagamenti:

- La casella mostra due province. Ciascun possessore, in queste province, di pezzi movimento e pezzi influenza riceve 1 gulden per PM e 2 gulden per PI.
- La casella mostra un governatore. Ciascun giocatore riceve 1 gulden.
- La casella mostra il re Guglielmo II. Ciascun giocatore riceve 3 gulden.

Nota: alcune carte cultura influenzano il movimento del re e i pagamenti. Vedi 7.5

6.0 Azioni libere

le azioni possono essere compiute dal giocatore in qualsiasi ordine e quante volte desidera.

Ricorda: le azioni libere possono essere alternate con azioni speciali e aste

Importante: le azioni libere possono essere condizionate dai costi!

6.1 Movimento

il giocatore muove un pezzo movimento da una provincia ad una provincia adiacente con un costo di 0,5 gulden per provincia entrata. Il giocatore può muovere diversi PM e per diverse volte. Ciascun movimento costa 0,5 gulden. Il denaro viene messo in cassa. Non c'è limite a quanti PM possono essere mossi in una provincia.

6.2 controllo delle Gilde.

Il giocatore può prendere il controllo di una o più Gilde colorate nella "tabella delle Gilde": deve pagare alla cassa quanto scritto nella prima casella successiva a quella occupata in quel momento.

Esempio: se al momento non ci sono PI in una colonna, il giocatore paga 3 gulden (il numero presente nella casella bassa della colonna) e piazza in tale casella il suo pezzo influenza. Se un altro giocatore vuole prendere il controllo egli deve pagare 4 gulden (la casella vuota più bassa) e piazza in tale casella il suo PI. Il giocatore superato riprende il suo PI e lo riporta nella propria riserva. Il prossimo giocatore che vorrà prendere il controllo della gilda pagherà 5 etc. etc.

6.3 creare un nuovo pezzo influenza.

Quando un giocatore ha 3 pezzi movimento in una provincia può, se vuole, sostituire i 3 pezzi con un Pezzo influenza della sua riserva a costo 0. In una provincia può essere piazzato 1 solo PI (non uno per giocatore).

Nota: se il giocatore vuole creare un nuovo P.I. nella mappa o in una colonia, ma non ha PI nella riserva, può prenderne 1 purché ancora attivo da una qualsiasi parte della plancia e portarlo alla nuova destinazione. Se egli rimuove un PI dalla tabella delle Gilde, la gilda si libera e può essere occupata al costo più basso, 3 gulden.

7.0 Azioni speciali.

Ciascun PI presente sulla plancia (indifferente che sia sulle province, sulla tabella delle gilde o nelle indie) permette al proprietario di compiere un'azione speciale. L'effetto di tale azione dipende dal colore della provincia o della gilda. Il giocatore o spende 3 gulden per acquistare una carta del colore corrispondente o spende 5 gulden per creare un nuovo Pezzo movimento. Comunque, fare un'azione speciale non è obbligatorio. Se un giocatore non può o non vuole comprare qualcosa, può mettere all'asta il suo diritto (solo se il PI è in una provincia e non sulla tabella delle gilde o nelle colonie). Non appena il giocatore ha utilizzato la sua azione speciale gira il marcatore dalla parte inattiva (segnata con un X)

7.1 Azioni verdi.

Verde è il colore della popolazione e dei rinforzi. Il giocatore può usare le province verdi (Holland e Limburg) e la gilda verde per creare nuovi pezzi movimento. Ogni appropriato PI permette al giocatore di spendere 5 gulden per piazzare un nuovo PM dalla sua riserva in una qualsiasi provincia della plancia, anche se la stessa contiene altri PM e/o PI.

Nota: se non ci sono PM nella riserva questa azione non può essere fatta.

Se il giocatore piazza il PM in una provincia che contiene almeno 2 dei suoi PM e NON ci sono PI, può rimpiazzare i 3 PM con 1 PI dalla sua riserva.

7.2 Azioni gialle.

Giallo è il colore degli investimenti. Il giocatore può usare le province gialle (Brabant e Groningen) e la gilda gialla per acquistare carte investimento. Ogni appropriato PI permette al giocatore di spendere 3 gulden e prendere la prima carta dal mazzo giallo. I 3 tipi di carte gialle sono:

- (7) Una ragazza con tulipani. In qualsiasi momento può essere scambiata con la cassa per 5 gulden.
- (8) Due ragazze con tulipani. Due di queste carte possono essere scambiate in qualsiasi momento con la cassa per 12 gulden. La carta singola non ha valore.
- (6) Azione marittima. 3 di queste carte possono essere scambiate con la cassa per 20 gulden in qualsiasi momento. Una o due carte non hanno alcun valore.

Dopo essere state scambiate con la cassa le carte vengono scartate. Il denaro può essere utilizzato immediatamente per azioni libere o speciali.

7.3 Azioni marrone.

Marrone è il colore dell'arte. Il giocatore usa le province marrone (Utrecht e Overijssel) e la gilda marrone per acquistare carte arte e pagare i pittori. Ciascun appropriato PI permette al giocatore di spendere 3 gulden per prendere la prima carta del mazzo marrone o di fare un pagamento di 1 gulden ad un pittore. Ogni qualvolta il giocatore compera una carta arte, egli fa un contratto con l'artista. Ciascuna carta ha un valore in punti vittoria (fra 3 e 8). Il giocatore piazza la carta scoperta di fronte a sé. I punti vittoria vengono conteggiati quando il dipinto è finito. Più punti vittoria da un quadro, più tempo necessita al pittore per finirlo e più volte bisogna pagarlo.. la moneta grigia sulla carta indica quante volte bisogna pagare l'artista 1 gulden prima che il dipinto sia finito (e si ricevano i punti vittoria). (il primo numero rappresenta la quantità dei pagamenti, il secondo i punti vittoria relativi. Ci sono per quattro volte 1/3 2/4 3/5 4/6 e per tre volte 5/7 6/8)

Esempio. Per ricevere i 6 punti vittoria del dipinto il giocatore deve fare 4 pagamenti: piazza ogni volta 1 gulden sulla carta. Quando l'ultimo pagamento è fatto il giocatore riceve immediatamente i punti vittoria.

Ricorda: ogni volta che un giocatore può fare un'azione speciale marrone, può acquistare per 3 gulden una carta arte o pagare 1 gulden all'artista. Non può fare le due cose con una singola azione.

7.4 Azioni blu.

Blu è il colore delle colonie. Il giocatore può usare le province blu (Zeeland e Friesland) e la gilda blu per acquistare carte colonia. Ogni appropriato PI permette al giocatore di spendere 3 gulden per acquistare la prima carta del mazzo blu. Le carte blu mostrano:

- (5) Una nave
- (5) Un capitano
- (5) Un cannone
- (4) La bandiera della Dutch East India Company. Questa carta vale come jolly.

Non appena il giocatore di turno ha un set di 3 carte diverse (una nave, un capitano e un cannone ma una o più di queste carte possono essere sostituite dal jolly), oppure 5 carte uguali, può partire per le colonie. Scarta le 3 carte usate e piazza un PI su una casella colonia di sua scelta (sono numerate da 2 a 7).

Nota: le caselle da 2 a 6 hanno spazio solo per un PI (non uno per giocatore). La casella 7 (Indie occidentali) ha spazio per qualsiasi numero di PI. Le colonie sono PI speciali che permettono ai giocatori di investire nelle spezie.

7.5 Azioni grigie.

Grigio è il colore della crescita culturale. Il giocatore può usare le province grigie (Vlaanderen e Gelderland) e la gilda grigia per acquistare carte cultura. Ciascun appropriato PI permette al giocatore di spendere 3 gulden per acquistare la prima carta del mazzo grigio. Ci sono differenti carte cultura:

- (4) Mulino, palazzi e mercati. Ognuna di queste carte è valida subito e da 2 punti vittoria
- (10) Governatore. Ciascuna di queste carte rappresenta il governatore di una provincia e vale 1 punto vittoria. Inoltre il possessore della carta, quando il si ferma nella casella della provincia riceve 1 gulden (oltre a quelli per PI e PM)
- (2) Dadi. Questa carta permette al giocatore di determinare il tiro del dado. Una volta usata va scartata.
- (4) Investimenti. Come una carta gialla.
- (7) Colonie. Come una carta blu.

7.6 Azioni arancio.

Arancio è il colore del mercato delle spezie. Il giocatore può usare le caselle delle colonie per acquistare carte spezie. Ciascun appropriato PI permette al giocatore di spendere da 2 a 7 gulden (dipende dalla casella in cui si trova) per acquistare la prima carta del mazzo arancio. Le carte spezie funzionano come le carte investimento ma garantiscono un maggior ritorno economico (ci sono 7 carte convertibili singolarmente in 7 gulden, 8 convertibili a due a due in 16 gulden e 6 convertibili a tre a tre in 27 gulden: le carte che non raggiungono il quantitativo previsto non hanno valore).

Ricorda: ci sono 5 caselle nelle indie orientali. Può esserci un solo PI in ciascuna casella. Le indie occidentali sono diverse. Nessun limite per PI in questa casella. Sono più costose ma valgono di più come punti vittoria.

8.0 Aste.

Il giocatore che decide di non usare un PI sulla plancia (ma non quelli delle gilde o delle colonie) può aprire un'asta per questa azione speciale. L'offerta parte dal giocatore alla sua sinistra e prosegue in senso orario. L'offerta minima di apertura è 0,5 gulden e i rilanci minimi di 0,5 gulden. Un giocatore può passare, ma non potrà più fare ulteriori offerte. Quando tutti sono passati, l'asta finisce ed il giocatore che ha fatto l'ultima offerta vince. Da il denaro ha chi ha bandito l'asta e fa immediatamente l'azione speciale corrispondente. Fare l'azione non ha costi aggiuntivi. Il giocatore che bandisce l'asta non può parteciparvi. Nel caso in cui l'asta andasse deserta, l'azione non viene svolta.

Il giocatore che vince un'asta verde può subito costruire un nuovo PM dove desidera. Non può però muovere i suoi PM o convertirli in PI finché non è di turno.

Analogamente il giocatore che con la carta blu (o grigia) acquistata fosse in grado di partire per le colonie non può farlo finché non è di turno.

Esempio. Giuseppe vince un'asta e paga a Marco i 2 gulden della sua offerta per l'azione speciale blu. Prende subito la prima carta del mazzo blu. Non deve pagare i 3 gulden della carta alla cassa. Con la carta acquistata completa un tris di carte blu diverse, ma non può ancora fondare una colonia, deve attendere il suo turno.

Ricorda: non si possono fare aste per i PI nelle gilde e nelle colonie, solo per quelli nelle province.

Nota. Le aste sono importanti perché permettono al giocatore di ricevere denaro che può essere speso nello stesso turno.

9.0 Vincere la partita.

Un giocatore riceve i seguenti punti vittoria:

pezzi movimento	1 VP	per ciascun pezzo nelle province
pezzi influenza	4 VP	per ciascun pezzo nelle province
	5 VP	per ciascun pezzo nelle indie orientali
	6 VP	per ciascun pezzo nelle indie occidentali
arte	3/8	per ciascun dipinto finito
mulini/palazzi/mercati	2 VP	
governatore	1 VP	per governatore
denaro	1 VP	ogni 10 gulden (il denaro sui dipinti non finiti non va contato)

Immagini

Pagina 4

Il risultato del dado è 6

Il re si muove di sei passi nel percorso province

Pagina 5

1 figura

Il giocatore blu inizia il suo turno con pezzi movimento in Utrecht e Overijssel. Li muove entrambi verso Holland. Egli paga alla banca 1,5 gulden: 0,5 per il movimento da Utrecht più 1 gulden per il doppio movimento da Overijssel

2 figura

il giocatore blu paga alla cassa 4 gulden. Egli piazza un PI sulla casella 4 della sezione cultura della tabella delle gilde. Il giocatore rosso rimuove il suo PI sulla casella 3 e lo riposiziona nella riserva.

3 figura

il giocatore blu converte 3 PM presenti a Groningen in 1 PI. Questa azione non ha costi.