

# OREGON

di Ase & Henrik Berg – per 2-4 giocatori

## COMPONENTI

- 1 tabellone di gioco
- 60 allevatori (15 pedine in legno per ogni colore: giallo, blu, verde, rosso)
- 50 carte paesaggio (10 per ogni tipo: coloni, carro, falò, bisonte, aquila)
- 21 carte edificio (7 tipi: ufficio postale, porto, chiesa, miniera di carbone, miniera d'oro, emporio, stazione ferroviaria)
- 28 tessere edificio (7 tipi: ufficio postale, porto, chiesa, miniera di carbone, miniera d'oro, emporio, stazione ferroviaria)
- 7 tessere edificio iniziali, col dorso rosso (1 per ciascun tipo: ufficio postale, porto, chiesa, miniera di carbone, miniera d'oro, emporio, stazione ferroviaria)
- 4 tessere "Turno Extra"
- 4 tessere "Jolly"
- 21 gettoni carbone (di valore 1-2-3)
- 21 gettoni oro (di valore 3-4-5)
- 1 regolamento

## PREPARAZIONE

- Mettere il tabellone al centro del tavolo.
- Dividere le tessere edificio per tipo e piazzarle in 7 pile distinte a fianco del tabellone.
- Mescolare le carte paesaggio e consegnarne 3 a ciascun giocatore; le carte rimanenti vanno a formare un mazzo da posizionare coperto a fianco del tabellone.
- Mescolare le carte edificio e consegnarne 1 a ciascun giocatore; le carte rimanenti vanno a formare un mazzo da posizionare coperto a fianco del tabellone.
- Mischiare a faccia coperta i gettoni carbone e oro in due mucchietti separati da posizionare coperto a fianco del tabellone.
- Consegnare a ciascun giocatore i 15 allevatori del suo colore, uno dei quali va posizionato nella casella 0 della scala del punteggio sul bordo del tabellone.
- Ciascun giocatore riceve una tessera Turno Extra e una tessera Jolly, che tiene nella propria area di gioco col lato attivo (quello senza X rossa) visibile.
- Mischiare a faccia coperta le 7 tessere edificio iniziali. A partire dal giocatore più giovane, in senso orario, ognuno sceglie una di queste tessere e la piazza scoperta di fronte a sé. Le tessere rimanenti vengono riposte nella scatola e non verranno utilizzate durante il gioco.
- Sempre a partire dal giocatore più giovane, in senso orario, ognuno piazza la tessera iniziale appena pescata su una casella del tabellone a sua scelta avente lo stesso colore di sfondo della tessera: ufficio postale, chiesa ed emporio sulle praterie (verde), porto sulle praterie, ma solo in spazi adiacenti (per lato o per angolo) a specchi d'acqua (azzurro), stazione ferroviaria lungo le ferrovie (beige), miniere di carbone e oro in montagna (grigio); nessuna tessera può essere piazzata sull'acqua. Su ciascuna casella può essere piazzata un'unica tessera.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

A partire dal giocatore iniziale (quello più giovane) e proseguendo in senso orario, ciascuno al proprio turno esegue le seguenti azioni:

1. *Giocare carte e piazzare edifici o allevatori*
2. *Guadagnare Punti Vittoria*
3. *Giocare un turno extra (facoltativo)*
4. *Pescare carte*

Le azioni sopra elencate sono di seguito spiegate in dettaglio:

## 1. *Giocare carte e piazzare edifici o allevatori*

Il giocatore di turno deve giocare 2 carte dalla sua mano in una delle seguenti combinazioni:

- a) 2 carte paesaggio;
- b) 1 carta paesaggio + 1 carta edificio.

### a) *2 carte paesaggio ⇒ piazzamento di un allevatore*

I simboli delle carte paesaggio sono gli stessi presenti sui bordi orizzontale e verticale del tabellone di gioco. Le 2 carte paesaggio giocate costituiscono pertanto delle coordinate che individuano 2 gruppi di 6 caselle ciascuno (o 1 gruppo solo se le carte giocate sono uguali) sulle quali il giocatore di turno può piazzare uno dei suoi allevatori. La casella scelta non deve già essere occupata da un altro allevatore o da una tessera edificio. Gli allevatori possono essere piazzati su caselle libere di qualsiasi colore (incluse le ferrovie), ma non sull'acqua. Le carte giocate vanno scartate a faccia scoperta nel mazzo degli scarti.

### b) *1 carta paesaggio + 1 carta edificio ⇒ piazzamento di una tessera edificio*

In questo caso la carta paesaggio giocata indica l'intera riga o colonna sulla quale il giocatore di turno può piazzare una tessera edificio del tipo indicato dalla seconda carta giocata. La tessera va prelevata dalla pila corrispondente e piazzata in una qualsiasi casella libera della riga o colonna indicata dalla prima carta. Valgono le seguenti regole:

- quando una pila si esaurisce, il tipo di edificio corrispondente non è più disponibile e pertanto non possono più essere giocate carte di quel tipo;
- ogni tessera edificio può essere piazzata solo su caselle aventi lo stesso colore di sfondo della tessera: ufficio postale, chiesa ed emporio sulle praterie (verde), porto sulle praterie, ma solo in spazi adiacenti (per lato o per angolo) a specchi d'acqua (azzurro), stazione ferroviaria lungo le ferrovie (beige), miniere di carbone e oro in montagna (grigio);
- nessuna tessera può essere piazzata sull'acqua.

Le carte giocate vanno scartate a faccia scoperta nei relativi mazzi degli scarti.

### *Utilizzo della tessera Jolly*

Se la tessera Jolly del giocatore di turno è ancora attiva (lato senza X rossa), essa può essere usata al posto di una carta paesaggio (ma non della carta edificio!), sia per piazzare allevatori che edifici. Di fatto la tessera Jolly conta come una carta paesaggio qualsiasi.

Una volta utilizzata la tessera Jolly deve essere girata sul lato inattivo (potrà essere poi riattivata con le modalità spiegate in seguito).

## 2. *Guadagnare Punti Vittoria*

Dopo l'azione di piazzamento si passa alla fase di punteggio, che segue regole diverse a seconda dell'azione svolta precedentemente:

### a) *Piazzamento di un allevatore ⇒ solo il giocatore di turno guadagna PV*

Se il giocatore di turno ha piazzato un allevatore in adiacenza (per lato o per angolo) a uno o più edifici, ottiene subito Punti Vittoria (PV) e/o altri privilegi; in particolare, per ogni nuovo allevatore piazzato in adiacenza a:

- Ufficio postale: il giocatore riceve 3 PV;
- Porto: il giocatore riceve 4 PV;
- Chiesa: il giocatore riceve tanti PV (da 1 a 8) quanti sono gli allevatori (di qualsiasi colore) in adiacenza a quella chiesa, compreso quello appena piazzato;
- Miniere di carbone/oro: il giocatore riceve un gettone carbone/oro prelevandolo a caso dalla relativa riserva;
- Emporio: il giocatore riceve 1 PV e può riattivare la sua tessera Jolly;
- Stazione ferroviaria: il giocatore riceve 1 PV e può riattivare la sua tessera Turno Extra.

I Punti Vittoria ottenuti devono essere segnati immediatamente nella scala del punteggio sul bordo del tabellone, mentre i gettoni carbone/oro vanno tenuti nella propria area di gioco a

faccia coperta in modo che gli avversari non possano leggere il valore di PV riportato su di esso, che verranno assegnati al giocatore solo a fine partita. Le tessere Jolly e Turno Extra vengono riattivate solo nel caso che esse mostrino il lato inattivo.

Un giocatore inoltre guadagna immediatamente 5 PV se, piazzando un allevatore, forma un gruppo di almeno 3 allevatori del suo colore collegati fra loro per lato (ma *non per angolo*).

Se però, in seguito, il giocatore espande un gruppo di 3 o più allevatori che ha già fornito i 5 PV in precedenza, non ottiene ulteriori Punti Vittoria. Analogamente, se col piazzamento di un allevatore vengono uniti insieme due gruppi dei quali almeno uno ha già fornito i 5 PV in precedenza, anche in questo caso non si ottengono PV aggiuntivi.

*b) Piazzamento di un edificio ⇒ tutti i giocatori possono guadagnare PV*

Se il giocatore di turno ha piazzato una tessera edificio, tutti i giocatori che hanno degli allevatori in adiacenza (per lato o per angolo) dell'edificio appena piazzato, ottengono subito Punti Vittoria (PV) e/o altri privilegi; in particolare, se l'edificio è:

- Ufficio postale: per ogni allevatore del proprio colore in adiacenza alla tessera appena piazzata, ogni giocatore riceve 3 PV;
- Porto: per ogni allevatore del proprio colore in adiacenza alla tessera appena piazzata, ogni giocatore riceve 4 PV;
- Chiesa: per ogni allevatore del proprio colore in adiacenza alla chiesa appena piazzata, ogni giocatore riceve tanti PV (da 1 a 8) quanti sono gli allevatori (di qualsiasi colore) in adiacenza alla chiesa stessa;
- Miniere di carbone/oro: per ogni allevatore del proprio colore in adiacenza alla miniera appena piazzata, ogni giocatore riceve un gettone carbone/oro prelevandolo a caso dalla relativa riserva;
- Emporio: per ogni allevatore del proprio colore in adiacenza alla tessera appena piazzata, ogni giocatore riceve 1 PV e può riattivare la sua tessera Jolly;
- Stazione ferroviaria: per ogni allevatore del proprio colore in adiacenza alla tessera appena piazzata, ogni giocatore riceve 1 PV e può riattivare la sua tessera Turno Extra.

### **3. Giocare un turno extra (facoltativo)**

Se la tessera Turno Extra del giocatore di turno è ancora attiva (lato senza X rossa), egli può, se vuole, utilizzarla per ripetere nuovamente le azioni 1 e 2 (giocando obbligatoriamente le uniche 2 carte che gli sono rimaste in mano).

Una volta utilizzata la tessera Turno Extra deve essere girata sul lato inattivo (potrà essere poi riattivata con le modalità spiegate ai punti 2a e 2b).

*NOTA: se rigiocando l'azione 2 il giocatore riattiva nuovamente la tessera Turno Extra, non potrà comunque utilizzarla una seconda volta nel turno in corso, in quanto non avrà più carte in mano da giocare per l'azione 1.*

### **4. Pescare carte**

Alla fine del suo turno il giocatore deve pescare carte paesaggio o edificio fino ad averne di nuovo 4 in mano. Valgono le seguenti regole:

- il giocatore può pescare liberamente le carte dai due differenti mazzi (paesaggio ed edifici), una per volta, nella combinazione che preferisce;
- alla fine della pesca il giocatore deve comunque avere in mano almeno 1 carta paesaggio e 1 carta edificio;
- se il giocatore pesca una carta edificio o di un tipo le cui tessere non sono più disponibili o uguale a una che ha già in mano, può scartarla e pescarne un'altra, ripetendo più volte l'operazione se necessario;
- se uno dei mazzi è esaurito, gli scarti corrispondenti devono essere mescolati in modo da formare un nuovo mazzo.

Dopo che il giocatore di turno ha pescato le carte, il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

## **FINE DEL GIOCO**

Il gioco termina in uno dei seguenti casi:

- quando un giocatore piazza sul tabellone il suo ultimo allevatore;
- quando viene esaurito un certo numero di pile di tessere edificio, in funzione del numero di giocatori: 2 pile con 2 giocatori; 3 pile con 3 giocatori; 4 pile con 4 giocatori.

In ogni caso tutti i giocatori devono giocare lo stesso numero di turni, per cui quando si verifica una delle condizioni sopra descritte, la partita continua fino al turno del giocatore a destra del giocatore iniziale, che sarà l'ultimo a giocare.

A questo punto tutti i giocatori girano i propri gettoni carbone e oro guadagnati durante la partita e sommano il valore totale riportato su di essi al loro punteggio sulla scala numerata sul bordo del tabellone. Il giocatore col maggior numero di punti finali vince la partita. In caso di parità vince il giocatore, fra quelli in parità, che ha piazzato il maggior numero di allevatori sul tabellone. In caso di ulteriore parità la vittoria verrà condivisa.

*Traduzione di Adams*