

TOUKO TAHKOKALLIO

PRINCIPATO

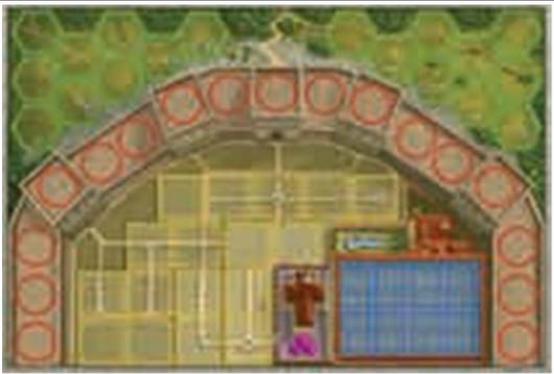
Un gioco strategico per 2-4 giocatori, dai 12 anni in su

IDEA DEL GIOCO

L'Italia durante il Rinascimento: ogni giocatore possiede un Principato e combatte per prestigio e benessere. Sviluppate l'agricoltura o espandete la vostra città, investite in cultura e rafforzate l'esercito. Dopo che tre anni di gioco sono stati giocati, il giocatore che accumula il maggior numero di punti vittoria, vince il gioco.

COMPONENTI

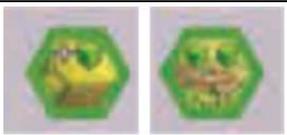
4 Principati



39 cubi Cibo 
90 cubi di legno: 39 cubi Denaro 
12 cubi Favore 

40 biglietti punti vittoria militare 

84 segnalini della riserva:

42 campi/fattorie (a doppia faccia) 

42 palazzi/banche (a doppia faccia) 

56 segnalini militari:
19 catapulte
37 condottieri/milizia (a doppia faccia)



15 monumenti
45 segnalini cultura: 15 libri
16 dipinti



98 carte azione



2 carte punteggio militare



110 carte: 8 carte obiettivo



1 carta sommario

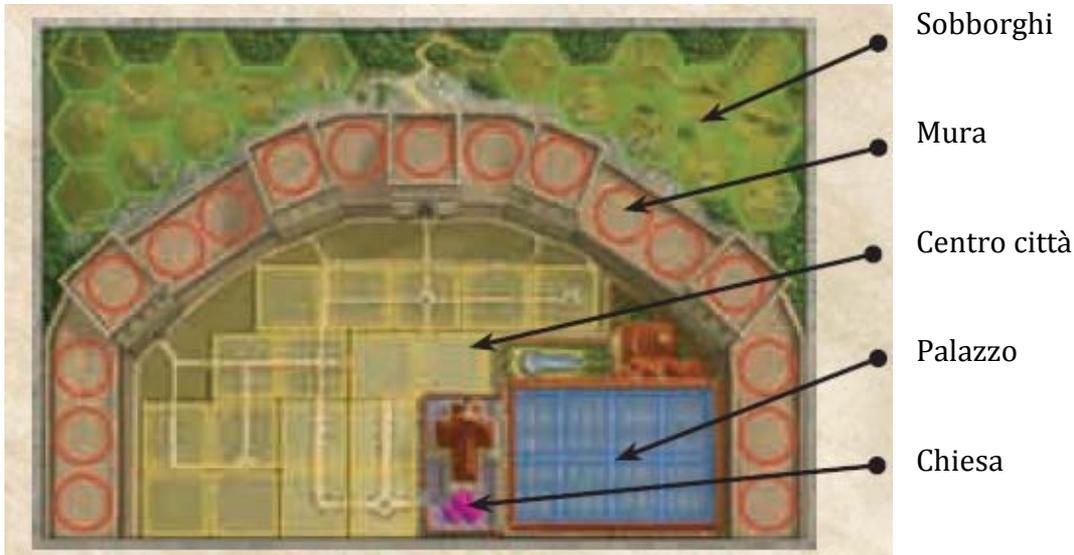


1 carta giocatore iniziale



I PRINCIPATI

Ogni Principato è diviso in 5 aree: Sobborghi, Mura, Centro Città, Palazzo e Chiesa.



Ogni segnalino che riceverete durante la partita dovrebbe essere piazzato sugli spazi corrispondenti (per forma e colore) del vostro Principato:

Sobborghi: Campo e Fattoria

Mura: Catapulta, Condottiero e Milizia

Centro Città: Palazzo e Banca

Palazzo: Monumento, Libro e Dipinto

I cubi di legno che riceverete durante la partita saranno anch'essi posizionati in posti dove possono essere conservati:

Fattoria: Cubi cibo verdi (non più di 2 per tessera)

Banca: Cubi denaro gialli (non più di 2 per tessera)

Chiesa: Cubi favore (non più di 3)

Milizia: Cubi cibo verdi o Cubi favore (non più di 1 per tessera)

Condottiere: Cubi denaro gialli o Cubi favore (non più di 1 per tessera)

Vi sarà consentito di possedere più tessere rispetto agli spazi disponibili nel vostro Principato, ma se un'azione vi darà più cubi di quanti ne possiate conservare, i cubi in eccesso saranno perduti e rimarranno nella riserva.

Nota: In qualsiasi momento potete muovere cubi corrispondenti da fattorie, banche e Chiesa verso le tessere Condottiere e Milizia, ma non potrete togliere cubi dalle tessere Condottiere e Milizia.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende 1 Principato e lo pone davanti a sé. Togliere le seguenti carte azione in funzione del numero di giocatori e riporle nella scatola:

2 giocatori: ogni carta che mostra 3 o 4 nell'angolo in basso a sinistra

3 giocatori: ogni carta che mostra 4 nell'angolo in basso a sinistra

4 giocatori: nessuna

Ordinare le restanti carte azione e le due carte punteggio militare secondo il loro retro e mescolare ogni mazzetto separatamente. Le carte S1 e S2 sono le carte iniziali. Ogni giocatore riceve 1 carta S1 (la stessa per ogni giocatore) e 1 carta S2 (diversa per ogni giocatore) distribuite casualmente. (in una partita a 2 o 3 giocatori rimettete le restanti carte iniziali nella scatola).

Rivelate entrambe le carte e mettetele in prossimità del vostro Principato.

I mazzetti 1, 2 e 3 rappresentano i 3 anni di gioco. Rivelate le carte dal mazzetto 1 secondo il numero di giocatori:

2 giocatori: 5 carte

3 giocatori: 6 carte

4 giocatori: 7 carte

Piazzare le carte rivelate al centro in una fila da sinistra a destra. Questa fila è chiamata **vetrina**. Mettere il mazzo restante alla destra della vetrina, questo mazzo è chiamato mazzo di ricarica. I mazzi per l'anno 2 e 3 sono per il momento messi in disparte.

Separate le carte obiettivo in due mazzi secondo i rispettivi retro. Mescolare questi mazzi e dare una carta da ciascuno di essi ad ogni giocatore. Mettete le vostre carte obiettivo a faccia in giù di fronte a voi. Potrete guardare le vostre carte obiettivo ogni volta che vorrete. (in una partita a 2 o a 3 giocatori, rimettere le carte obiettivo in eccesso nella scatola).

Separate le tessere ed i cubi di legno per tipo e piazzateli come riserva al centro. Fare lo stesso con i biglietti dei punti vittoria militari. Inoltre, ordinate i monumenti, libri e dipinti secondo i rispettivi valori di punti vittoria. Quindi ogni giocatore riceverà un campo, una fattoria, 1 palazzo ed una banca, così come 1 cubo cibo, 1 cubo denaro ed un cubo favore. Piazzate questi nel vostro Principato come descritto sopra.

Determinate il giocatore iniziale a caso. Egli riceverà la carta Giocatore Iniziale.



Esempio di preparazione in una partita a 3 giocatori

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si protrae per 3 anni di gioco. Nel corso di ciascun anno svolgerete i vostri turni in senso orario, cominciando col giocatore iniziale. Alla fine di ogni anno ha luogo un turno di punteggio militare. Dopodiché l'anno successivo comincia. Quando il terzo anno è completato, il gioco finisce.

SVOLGIMENTO DEL PROPRIO TURNO

Al vostro turno potete sempre compiere 2 azioni. A voi la scelta dell'ordine in cui svolgerle. Potrete anche svolgere la stessa azione 2 volte. Potete passare alla prima o su entrambe le azioni.

Ci sono 3 diverse azioni tra le quali scegliere:

- A) Attivare una carta azione**
- B) Cambiare una carta azione**
- C) Prendere un cubo Favore**

A) Attivare una carta azione

Ad ogni momento del gioco avrete esattamente 2 carte azione a vostra disposizione. All'inizio del gioco queste sono 2 carte iniziali.

Per attivare una carta azione, semplicemente compirete l'azione (che è mostrata sulla carta) una volta. Troverete una completa descrizione delle carte azione in fondo al presente regolamento.



Se la carta attivata espone il simbolo di Scambio a destra e sinistra, dovrete cambiarla dopo averla attivata. Per fare ciò prendete una carta a scelta dalla vetrina e piazzatela di fronte a voi. Quindi sposterete la carta attivata nello spazio che si è liberato della vetrina.



Se la carta attivata non mostra il simbolo di Scambio, non potete scambiarla nel corso della stessa azione.

B) Cambiare una carta azione

Quest'azione consente di scambiare 1 o entrambe le carte azione per una carta a vostra scelta nella vetrina. La carta scambiata non è attivata! (questo è il solo modo per scambiare una carta priva del simbolo di Scambio).

C) Prendere un cubo Favore

Prendete semplicemente un cubo dalla riserva e piazzatelo nel vostro Principato. Un cubo Favore può essere utilizzato come "jolly" e può rimpiazzare tanto un cubo cibo che un cubo denaro quando pagate per l'attivazione delle carte o rifornire l'esercito.

FINE DEL VOSTRO TURNO

Dopo che avrete terminato la vostra seconda azione, rimuovete dalla vetrina la carta azione più a sinistra e rimettetela nella scatola. Muovere le altre carte di una posizione a sinistra e rifornire la vetrina rivelando la carta successiva dal mazzo di ricarica e piazzandola come la carta all'estrema destra nella vetrina. Quindi il turno passa al giocatore successivo.

FINE DELL'ANNO

Nel momento in cui un giocatore non è in grado di reintegrare le carte azione nella vetrina (perché il mazzo è esaurito), il turno termina. Le carte restano per il prossimo anno. Ora inizia una fase di valutazione militare.

TURNO DI PUNTEGGIO MILITARE

In primo luogo, ogni giocatore può spostare i cubi cibo dalle tessere agricole ai propri gettoni milizia, e può spostare i cubi denaro dalle proprie banche ai propri gettoni condottiero.

I cubi favore possono essere usati sia come cibo che come oro.

Nota: A volte l'ordine di gioco è importante.

In tal caso, il giocatore che possiede più gettoni militari è il primo a decidere quanto oro e /o cibo vuole fornire al proprio esercito. E' seguito dal secondo giocatore che possiede il maggior numero di gettoni militari e così via.

In caso di pareggio, il giocatore iniziale o il giocatore seduto vicino a lui (in senso orario) è il primo a decidere.

Dopo che tutti i giocatori hanno rifornito i loro militari, determinare la forza militare di ogni giocatore:

Ogni catapulta vale +1.

Ogni condottiero vale +1, se viene rifornito con un cubo denaro.

Ogni condottiero vale -1, se non è rifornito con un cubo denaro.

Ogni milizia vale +1, se è rifornito con un cubo cibo.

Ogni milizia vale -1, se non è rifornito con un cubo cibo.

Valori negativi possono verificarsi perché le unità militari si rivoltano quando non sono pagate o alimentate.



Esempio: Philipp possiede 2 catapulte e 3 milizie.

2 milizie vengono rifornite con cubi di cibo, la 3° unità di milizia non lo è.

La Forza militare di Philipp è di 3 punti:

+2 Per catapulte, +2 per milizie alimentati, -1 per una unità di milizia affamata.

Confrontate i valori totali della vostra forza militare e assegnate i punti vittoria in base al numero di giocatori, utilizzando la seguente tabella:

Ranking Number of players	1 st	2 nd	3 rd	4 th
2	5	0		
3	6	3	0	
4	7	4	2	0

In caso di parità, i giocatori interessati ottengono ciascuno la metà dei punti vittoria combinati (Arrotondati per eccesso).

<p>Esempio: in una partita a 4 giocatori, Tobias e Martina hanno una forza militare di 5 punti, Philipp ha una forza militare è di 3 e Wolf di 2. Tobias e Martina, condividono i punti vittoria del 1° e 2° posto : $7 + 4 = 11$ e li dividono per 2. Quindi, ciascuno di essi riceve 6 punti vittoria (arrotondato per eccesso da 5,5). Philipp è 3° e riceve 2 punti vittoria. Wolf nulla.</p>	<p><i>Tobias:</i>  5</p>
	<p><i>Martina:</i>  5</p>
	<p><i>Philipp:</i>  3</p>
	<p><i>Wolf:</i>  2</p>

Dopo aver assegnato i punti militari, è necessario rimuovere tutti i cubi di denaro e cibo sui gettoni condottiero e milizie e restituirli alla riserva generale.

Poi puoi scegliere di rimuovere gettoni condottiero e/o milizie dal tuo Principato e restituirli alla riserva generale. Ma puoi anche decidere di trattenerli. Se l'ordine di gioco è importante utilizzate lo stesso ordine usato per il punteggio della fase militare.

Esempio: Philipp rimuove entrambi i cubi cibo dai suoi gettoni milizia e li restituisce alla riserva. Poi sceglie di restituire 1 gettone milizia alla riserva e tenere gli altri 2.

INIZIARE UN NUOVO ANNO

Alla fine del primo anno si prende il mazzo per il 2° anno e si posiziona vicino alla vetrina, poi si completa la disposizione delle carte in gioco utilizzando questo mazzo. Corrispondentemente, si utilizza il mazzo per il 3° anno, alla fine del 2° anno.

Ogni giocatore deve avere sempre lo stesso numero di carte disponibili da scegliere.

Il giocatore successivo inizia il nuovo anno eseguendo il suo turno.

FASI VALUTAZIONE MILITARE ADDIZIONALI



Oltre alle fasi punteggio militari alla fine di ciascun anno, ci sono due ulteriori round di valutazione militare che vengono attivati quando una carta punteggio militare viene rivelata dal mazzo di riserva del 2° e 3° anno. Pertanto, ogni partita include cinque round di valutazione militare.

Appena una carta punteggio militare viene rivelata dal mazzo, una valutazione militare viene svolta immediatamente. Procedere nello stesso modo delle valutazioni di fine anno. Dopo la valutazione supplementare, rimettere la carta nella scatola e mettete in gioco una nuova carta come al solito.

Caso particolare: Se una carta punteggio militare è l'ultima carta ad essere rivelata dal mazzo, l'anno termina con il round supplementare punteggio militare, dal momento che il display non può essere riempito. Pertanto, si svolgeranno due turni di valutazione militare e sono valutati separatamente. Dopo ciascuna fase di valutazione militare, è necessario rimuovere tutti i cubi dai gettoni condottiere e gettoni milizia e restituirli alla riserva. Poi si potrà decidere di eliminare qualsiasi numero di gettoni condottiere e gettoni milizia dal tuo Principato e restituirli alla riserva. Ma è possibile anche mantenerli tutti. Se l'ordine di gioco è importante durante la rimozione dei gettoni, utilizzare lo stesso ordine usato per la valutazione militare.

FINE DELLA PARTITA

Quando il 3° anno è terminato, la fase di valutazione militare annua si svolge per l'ultima volta. In seguito, ogni giocatore somma i propri punti di vittoria come segue:

	<p>I punti vittoria militari ricevuti durante il gioco.</p>
	<p>Il valore indicato su ogni tessera cultura (Monumento, libro, pittura) acquisito durante il gioco.</p>
	<p>Il grado con cui si è riusciti a completare le proprie carte obiettivo. (Per una completa descrizione delle carte obiettivo vedere in fondo a questa pagina.).</p>

Il giocatore che ha il maggior numero di punti vittoria in totale vince la partita. In caso di pareggio, il giocatore con il maggior numero totale di cubi cibo, denaro, e favore è il vincitore.

CARTE OBIETTIVO

Le carte obiettivo danno punti vittoria alla fine del gioco. Le carte sono descritte di seguito.

CARTE OBIETTIVO 1	CARTE OBIETTIVO 2
 <p>Armeria Ricevi 1 punto vittoria per ciascuna delle tue catapulte.</p>	 <p>Cappella Riceverai 2/5/8 punti vittoria per 1/2/3 coppie monumento e pittura possedute.</p>
 <p>Terreno fertile Se possiedi più di 6 campi e fattorie in totale, si riceve 1 punto vittoria per ogni campo e fattoria superiore a 6</p>	 <p>Municipio Riceverai 2/5/8 punti vittoria per 1/2/3 coppie monumento e libro possedute.</p>
 <p>Legge comunale Se possiedi più di 6 tessere palazzo e banca in totale, si riceve 1 punto vittoria per ogni palazzo e banca superiore a 6.</p>	 <p>Palazzo Riceverai 5/10/15 punti vittoria per 1/2/3 set monumento, libro e quadro posseduto.</p>
 <p>Roccaforte Si riceve 1 punto vittoria ogni 4 punti vittoria militare</p>	 <p>Villa Riceverai 2/5/9 punti vittoria per 1/2/3 coppie libro e quadro posseduti.</p>

PANORAMICA DELLE CARTE AZIONE

Le carte azioni permettono di produrre cibo e denaro, costruire edifici, ingaggiare soldati e reperire beni culturali. Le descrizioni delle carte sono elencate in ordine alfabetico secondo i loro nomi. Ogni azione può essere eseguita solo una volta quando la carta è attivata (mai più di una volta).

CARTE AZIONE	
	<p><u>Costruzione Banca</u> Paga 1 cubo cibo per piazzare una tessera banca nel tuo Principato. - OPPURE - paga 3 cubi cibo per piazzare 2 tessere banca nel tuo Principato.</p>
	<p><u>Costruzione Catapulte</u> 1 ° e 2 ° anno: paga 1 cubo oro e 1 cubo di cibo per 1 catapulta da mettere nel tuo Principato. - OPPURE - Paga 2 cubi denaro e 3 cubi cibo per 2 catapulte da mettere nel tuo Principato.</p>
	<p><u>Costruzione Catapulte</u> 3 ° anno: Paga 1 cubo cibo per 1 catapulta da inserire nel tuo Principato. - OPPURE - Paga 1 cubo oro e 2 cubi cibo per 2 catapulte gettoni da inserire nel tuo Principato.</p>
	<p><u>Costruzione Fattorie</u> Paga 1 cubo oro per una tessera Fattoria da inserire nel tuo Principato - OPPURE - Paga 3 cubi denaro per 2 tessere fattoria da inserire nel tuo Principato.</p>
	<p><u>Costruzione Palazzo</u> Paga 1 cubo cibo per una tessera Palazzo da inserire nel tuo Principato. - OPPURE - Paga 3 cubi cibo per 2 tessere palazzo da inserire nel tuo Principato.</p>
	<p><u>Raccolto</u> Prendete tanti cubi cibo quanti sono i campi presenti nel vostro Principato.</p>
	<p><u>Ingaggiare Condottieri</u> Prendi tanti gettoni condottiero quanti ne desideri dalla riserva e inseriscili nel tuo Principato.</p>
	<p><u>Reclamare terreni</u> Paga 1 cubo oro per inserire una tessera campo nel tuo Principato - OPPURE - paga 3 cubi denaro per inserire due tessere campo nel tuo Principato.</p>

CARTE AZIONE



Mercato

Prendete tanti cubi denaro quante sono le tessere palazzo presenti nel tuo Principato.



Pittore

Paga 5 cubi denaro per 1 dipinto a tua scelta presenti nella riserva da inserire nel tuo Principato.



Reclutamento

Prendi tanti gettoni milizia quanti ne desideri e inseriscili nel tuo Principato.



Scultore

Paga 1 cubo cibo e 2 cubi denaro per 1 tessera monumento a tua scelta dalla riserva da inserire nel tuo Principato - OPPURE - Paga 1 cubo oro e 2 cubi cibo per 1 tessera monumento a tua scelta dalla riserva da inserire nel tuo Principato.



Esattore delle tasse

Prendi 2 cubi di denaro oppure 1 cubo cibo e 1 cubo di denaro oppure 2 cubi cibo.



Esattore delle tasse

Prendi 3 cubi denaro dalla riserva.



Esattore delle tasse

Prendi 3 cubi cibo.



Scrittore

Paga 4 cubi cibo per una tessera libro a tua scelta tra quelle presenti nella riserva e inseriscilo nel tuo Principato.

CREDITS

Designer: Touko Tahkokallio

Illustrazioni: Dennis Lohausen

Regolamento: Thygra Board Game Agency

Traduzione in italiano: Fausto Berutti e Andrea Prampolini

©2011 eggertspiele GmbH & Co. KG Hamburg –
www.eggertspiele.de

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.

