

KOGGE Quick Reference - Sequenza di gioco

1 Rifornimenti e ordine di gioco

- a Rimuovete i segnalini di rotta rimasti dal turno precedente.
- b Pescate 8 segnalini di rotta e formate 4 gruppi da 2.
- c Ogni giocatore fa un'offerta usando uno o più segnalini di rotta.
- d Ogni segnalino giocato genera 2 merci nella città corrispondente (prima negli uffici).
- e I segnalini che indicano l'ordine di gioco sono ridistribuiti in base al risultato dell'asta.

2 Fase del Maestro della Gilda (Guild Master)

- Il primo giocatore muove il Guild Master di 1 o 2 spazi.
- Le città con un segnalino 'Raid' non contano e vengono saltate.
- Nella città dove si ferma il Guild Master vengono messe 2 merci.

3 Fase dei Giocatori

- a Movimento della Cog
 - 1 Ogni Cog può muovere verso uno dei due numeri di rotta della città dove si trova
 - 2 La prima mossa è gratis; le successive costano 1 merce o 1 segnalino di rotta
 - 3 I numeri nascosti si possono vedere solo dopo aver deciso di usarli
 - 4 Ogni Cog può raccogliere le merci dai propri uffici al suo passaggio
- b Azioni
 - Nella città dove la Cog finisce il suo movimento (ogni azione una volta per turno) il giocatore può
 - 1 *costruire un ufficio* – costa 1 merce per ogni tipo non prodotto nella città e 1 segnalino di rotta della città (2 se c'è già un altro ufficio)
 - 2 *commerciare col Guild Master* (se è nella stessa città):
 - 3 segnalini di rotta identici per il secondo segnalino di Raid OPPURE
 - 6 merci identiche per un segnalino Bonus OPPURE
 - scambiare una merce per un segnalino di rotta dello stesso colore (o viceversa)
 - 3 *comprare segnalini di rotta* – si paga una merce per una coppia di segnalini
 - 4 *scambiare merce* – per 1 merce dalla Cog, si ricevono 2 merci (diverse da quella scambiata) dalla città
 - 5 *cambiare rotte* – scambiare un segnalino di rotta della città con un altro (che va messo a faccia in giù e deve essere diverso dal numero della città)
 - 6 *raid* (termina il turno del giocatore e lo muove in un'altra città):
 - prendete metà dei beni della Cog di un altro giocatore OPPURE
 - prendete tutti i beni nella città e negli uffici

Fine del Gioco

- Immediatamente quando un giocatore ha 5 punti sviluppo (DP), uno per ogni ufficio e uno per ogni segnalino Bonus, quel giocatore vince il gioco OPPURE
- Immediatamente se il Guild Master raggiunge o supera il suo punto di partenza per la seconda volta. In questo caso il vincitore è chi ha più punti vittoria (VP), così calcolati:

- Ogni ufficio 10 VP
- Ogni segnalino Bonus 20 VP
- Ogni segnalino 'Raid' non usato 10 VP
- Ogni merce sulla Cog o nei propri uffici:
 - Sale (bianco) 7 VP
 - Ambra (porpora) 5 VP
 - Pellicce (arancio) 3 VP
 - Minerale (grigio) 1 VP

I segnalini Bonus

Ci sono 4 differenti tipi di segnalini Bonus. Un giocatore che vende al Guild Master sei merci identiche, riceve un segnalino Bonus a sua scelta. Ogni segnalino Bonus conta come un DP o come 20 VP.

Bonus 3:1 Il giocatore può, durante la fase di commercio con la città, scambiare 1 merce per altre 3, oppure 2 per 6, ecc. Tutte le altre regole rimangono valide.

Bonus +1 Wegemarker Il giocatore può prendere, prima della fase dell'asta, un segnalino di rotta in più dalla riserva.

Bonus 2 Felder gehen La Cog del giocatore può muovere un secondo spazio gratis. Ogni spazio successivo ha il costo normale.

Bonus Geheinweg Il giocatore ha, in ogni città, una possibilità di movimento in più, una specie di terza rotta. Questa rotta porta sempre alla città che contiene il Guild Master. Se il giocatore usa questa rotta segreta paga una merce o segnalino di rotta in più rispetto al costo normale.