



Río de la Plata^{2.01}

UN GIOCO DI MICHELE QUONDAM



150'



2-5



13+



ITA

Nel 1536 Pedro de Mendoza fonda la città di Buenos Aires lungo il fiume Río de la Plata. Dopo 5 anni i coloni sono costretti ad abbandonare le loro case stremati dalle difficoltà e dai continui attacchi degli indigeni Querandies. Pochi giorni dopo la città viene data alla fiamme e distrutta.

Quasi cinquanta anni dopo Juan de Garay è a capo di una nuova spedizione e rifonda la colonia di Buenos Aires. L'impresa è difficile come la prima volta: le risorse sono scarse e gli indigeni assai poco amichevoli.

Ma non è tutto! Anche i Corsari al soldo della Corona Inglese minacciano la nuova colonia spagnola! Riuscirà il nuovo insediamento a sopravvivere?

Río de la Plata è un gioco strategico in cui i giocatori rappresentano i capi delle fami-

glie di coloni spagnoli che stanno fondando la città di Buenos Aires. Dovranno collaborare tra di loro per difendere e sviluppare la città, ma anche competere per guadagnare più prestigio possibile, importanti cariche politiche e il titolo di Governatore.

Il prestigio ottenuto si misura in **Punti Vittoria (PV)** e il giocatore con più punti vittoria alla fine del gioco vincerà la partita.

DURATA DEL GIOCO

Una partita nella versione normale dura 20 turni, dal 1580 al 1599. E' possibile giocare una versione più breve del gioco che dura 15 turni, dal 1580 al 1594 (gu il capitolo Varianti). L'avanzamento dei turni di gioco viene indicato dalla pedina segnatempo di colore viola che si pone sulla Scala Temporale del tabellone e si sposta di turno in turno.

COME IMPARARE IL GIOCO

Nel gioco è previsto un sistema a scalare che aiuta i giocatori meno esperti a giocare modificando il numero di risorse disponibili all'inizio del gioco e il numero di truppe presenti nella Guerra. A questo scopo esistono tre categorie di esperienza: **Principianti** (prima partita a Río de la Plata), **Intermedi** (dopo 1-2 partite) e giocatori **Esperti**. Scegli la tua!

Quando si inizia a giocare a Río de la Plata, occorre anche tener presente che:

- La prima partita dura circa 3-4 ore.
- Molti punti vittoria sono assegnati alla fine del gioco. Occorre completare una partita per imparare come costruirsi una propria strategia.
- La guerra può spezzare il gioco. Se i giocatori che difendono non conoscono come funziona e non si preparano a difendere la città, la guerra può essere altamente distruttiva.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1 Si apre il piano di gioco posizionandolo al centro del tavolo

2 Si posiziona la pedina Segnatempo (viola) sulla Scala Temporale all'anno 1580 (il 1° turno di gioco)

3 Ogni giocatore prende 10 pedine lavoratore, e a seconda della categoria di gioco alcuni cubi risorsa pietra e legno, e alcune monete d'argento:

PRINCIPIANTI:
4 pietra e 4 legno, 4 monete.

INTERMEDI:
3 pietra e 3 legno, 3 monete.

ESPERTI: 2 pietra e 2 legno, 2 monete



cubi risorsa
legno

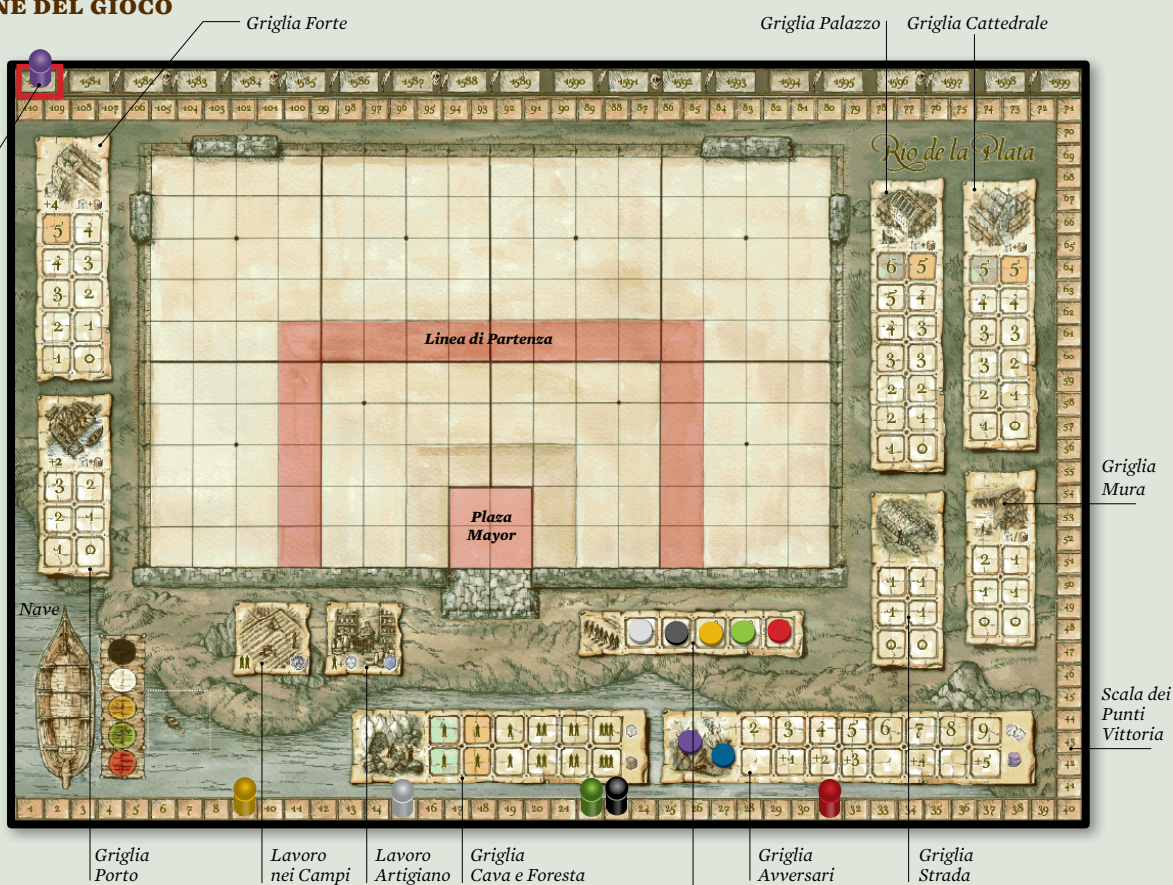
10 pedine
lavoratore
(giocatore
giallo)

4 Si posizionano le tessere personaggio e gli altri componenti del gioco su di un lato del tabellone a fare da Banca



5 Si sceglie casualmente l'ordine di gioco e lo si indica sulla Griglia Ordine di Gioco con 1 pedina lavoratore di ogni giocatore. L'ultimo del primo turno prende 1 pietra e 1 legno in più.

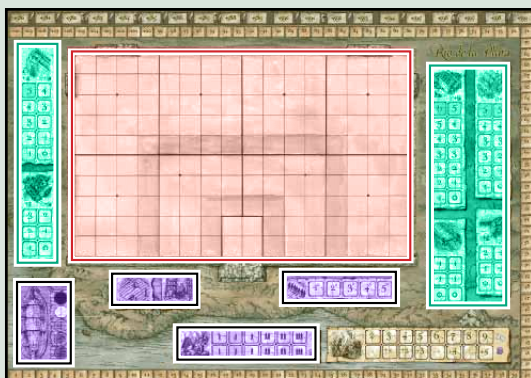
6 Inizia la partita con il primo turno di gioco



DOVE SI PIAZZANO I LAVORATORI: LE TRE ZONE DEL TABELLONE

Nella mappa della Città (zona rossa)

Con questa azione i giocatori realizzano le Costruzioni minori. Alcuni di questi edifici a loro volta possono produrre dei risultati, se attivati da pedine Lavoratore



Sugli Edifici Esterni alla Città (zona verde)
Si utilizzano per realizzare le Costruzioni Maggiori

Sugli altri elementi di gioco (zona viola)
Diverse funzioni: dal lavoro nei campi al Produrre risorse

FASI DI GIOCO

Durante ogni turno di gioco si svolgono queste tre fasi di gioco:

- Piazzamento Lavoratori**
- Effetti Lavoratori**
- Controlli di fine turno e guerra**

Le fasi di gioco vanno svolte di giocatore in giocatore e di Fase in Fase: quando il primo ha completato la fase di Piazzamento, si procede con il secondo giocatore che svolge a sua volta la fase di Piazzamento e così via con il terzo e i successivi giocatori. Quando tutti hanno terminato la prima fase, questa finisce, si procede allo stesso modo con la Fase degli Effetti, terminata la quale si effettuano i controlli di Fine Turno.

A | PIAZZAMENTO LAVORATORI

Ogni giocatore ha a disposizione **9 pedine lavoratore** durante il gioco. In questo regolamento verranno indicate nelle tabelle dal simbolo . Queste pedine rappresentano la forza lavoro della famiglia di coloni che il giocatore gestisce. Si utilizzano in tutte le mosse,

Guerra inclusa, e il gioco consiste nell'amministrarle al meglio.

Durante la Fase di Piazzamento ogni giocatore può posizionare sul tabellone **fino a 5 delle proprie pedine lavoratore**. Se un giocatore non può o non vuole piazzare 5 pedine potrà piazzarne un numero inferiore. Le pedine lavoratore possono essere piazzate in tre zone del tabellone:

- NELLA MAPPA DELLA CITTÀ,**
- SUGLI EDIFICI ESTERNI ALLA CITTÀ**
- SUGLI ALTRI ELEMENTI DI GIOCO**

1) NELLA MAPPA DELLA CITTÀ

Le pedine lavoratore si piazzano in Città per vari motivi, come ad esempio per realizzare le **Costruzioni Minori** o per **attivare** una costruzione preesistente.

Valgono le seguenti regole generali:

- Le pedine lavoratore vanno piazzate obbligatoriamente in uno spazio **adiacente** ad una propria casa o capanna o in uno degli spazi della **Linea di Partenza** (vedi l'esempio "Adiacenza e Lavoratori"). Di conseguenza nel primo turno di gioco si inizierà a

ADIACENZA E LAVORATORI



Il giocatore verde può piazzare i propri lavoratori o adiacenti alla propria Capanna (o Casa) o sulla Linea di Partenza. Nell'illustrazione sono indicate tutte le posizioni possibili.

posizionare le pedine negli spazi della Linea di Partenza e man mano che si prosegue intorno alle proprie costruzioni.

- Non si possono avere **più di 3 pedine lavoratore in un singolo spazio**.
- Non è possibile avere **pedine lavoratore di diverso colore** nello stesso spazio se non durante una Guerra (vedi il capitolo "La Guerra") o quando si attiva un edificio collegato da strade (vedi il paragrafo "Attivazioni delle Costruzioni Minori").
- Non si possono realizzare Costruzioni nella **Plaza Mayor**, che deve rimanere priva di edifici per tutta la durata della partita.
- Si può realizzare nello stesso spazio solo **1 costruzione per turno di gioco**. Non è quindi possibile creare una casa in un singolo turno: prima va realizzata una capanna (che è un requisito per costruire la Casa) e al turno seguente una Casa. E' invece possibile piazzare due pedine lavoratore in uno spazio per realizzare con una di esse un Falegname ad esempio, e utilizzare la seconda pedina per attivarlo nello stesso turno.
- Le pedine lavoratore presenti in uno spazio privo di edifici all'interno della mappa della città **possono essere rimosse** dal giocatore di turno a patto che vengano sostituite da un numero doppio di pedine. Nella sostituzione viene sacrificata, e quindi rimossa, anche una delle "pedine esproprianti". Le pedine rimosse tornano nella mano dei rispettivi giocatori.

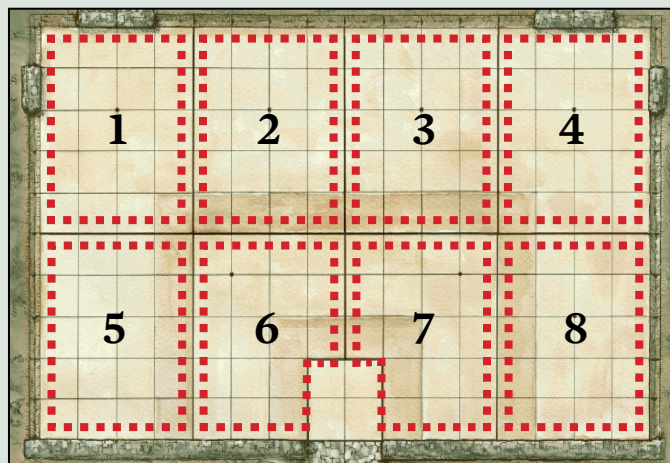
Esempio: in uno spazio del tabellone sono presenti 2 lavoratori del giocatore Verde e il giocatore Nero vuole occuparlo. Per riuscirci piazza 4 pedine: le 2 pedine verdi vengono rimosse insieme ad 1 pedina nera e rimangono sul posto 3 pedine nere.

CARATTERISTICHE DELLE COSTRUZIONI MINORI. Necessitano di pedine lavoratore e di risorse per essere realizzate. La più economica, la Capanna, necessita solo di Lavoratori.

Nota: quando si piazzano le pedine lavoratore in Città, non si devono posizionare le risorse che verranno poi eventualmente spese, ma solo le pedine. Ad esempio se si vuole fare una casa si posiziona solo 1 pedina lavoratore su di una capanna, senza aggiungere la risorsa

COSTRUZIONE	PV	REQUISITO	COSTO	ATTIVAZIONE
Capanna	-	-	2 	-
Casa	-	Capanna	1  1  1 	-
Tagliapietre	-	-	1  2 	1  + 1  = 3 
Falegname	-	-	1  2 	1  + 1  = 3 
Mercato	-	-	2  2  2 	1  + 1  o  = 1  1  + 1  = 2 
Corporazione	-	Mercato	2  2  2  1 	come mercato + 2 
Piazza	6	5 edifici	1  1  1 	-
Monumento	3	Piazza	2  1  1 	-
Giardino	3	Piazza	2  1  1 	-
Caserma	6	-	2  3  2  1 	prevalenza
Chiesa	3	-	2  1  2  1 	1  + 1  = 2 PV (3 PV con la Cattedrale)

I QUARTIERI DELLA CITTÀ



La Città è divisa in 8 quartieri. Ogni quartiere ha un "centro" indicato da un tondo nero.

A seconda degli edifici che vi vengono costruiti, i quartieri possono dare alla fine del gioco un certo numero di punti vittoria.

legno e pietra necessarie alla costruzione della casa. E' infatti nella successiva fase degli Effetti che si pagheranno dalla propria riserva le eventuali risorse spese.

Piazza, Monumento, Giardino, Caserma, e Chiesa danno un certo numero di PV quando vengono costruite. Altri edifici (Casa, Corporazione, Piazza, Monumento, e Giardino) necessitano di un requisito: la Casa si può realizzare in un certo spazio solo se in esso è prima presente una Capanna; la stessa regola vale per la Corporazione, che necessita di un Mercato, per il Monumento e per il Giardino, che hanno bisogno entrambi di una Piazza. La Piazza può essere costruita solo in uno spazio circondato da almeno 5 costruzioni minori (o mura).

Nella tabella qui a sinistra sono sintetizzate le informazioni relative ad ogni edificio.

Quando si costruisce un edificio minore occorre tener presente che:

- Può essere presente 1 sola costruzione Chiesa, Giardino, Monumento, e Caserma **per ogni quartiere** della Città.
- Qualora siano stati utilizzati tutti i tasselli di un determinato tipo di edificio, l'edificio in questione non può essere costruito, fintanto che dei tasselli non tornano disponibili. E' però possibile girare un tassello già posizionato sulla Mappa della Città, se l'edificio che si vuole costruire si trova sull'altro suo lato.

ATTIVAZIONE DELLE COSTRUZIONI MINORI. Alcune costruzioni minori possono essere attivate e produrre dei risultati nella Fase degli Effetti. Ad eccezione della Caserma, che è sempre attiva, le altre costruzioni vanno attivate ponendo su di esse una pedina lavoratore.

È però necessario tener presente che:

- Le costruzioni minori possono essere attivate **1 sola volta per turno di gioco** (da un solo giocatore quindi). Se il quartiere dove è presente la costruzione minore è collegato da una strada (vedi il paragrafo "Strade"), l'edificio può essere attivato **2 volte per turno di gioco** (quindi anche da due giocatori). Non è possibi-

le piazzare o avere su di un edificio un numero di pedine lavoratore superiore al suo limite di attivazioni per turno: nel caso accada le pedine in più vanno immediatamente rimosse dal tabellone e restituite al giocatore di appartenenza (ad esempio questo può accadere nel turno successivo ad una Guerra, vedi le FAQ).

- Fatta eccezione per la capanna e la casa, per poter piazzare una pedina su di una costruzione è **necessario possedere una propria Casa ad essa adiacente.**

ADIACENZA E RISULTATI



Il Mercato è attivabile posizionando su di esso un lavoratore. La costruzione però non è accessibile a tutti i giocatori, ma solo al giocatore Giallo e al giocatore Nero, che hanno una Casa adiacente ad essa. Il giocatore Rosso non ha case adiacenti, mentre il giocatore Verde ha solo delle Capanne.

- Fatta eccezione per la capanna e la casa, gli edifici minori non appartengono ai singoli giocatori e, quando questo è possibile, possono essere attivati da tutti i giocatori.

Ecco la descrizione delle attivazioni:

Capanna, Casa, Piazza, Monumento, e Giardino non possono essere attivate.

Tagliapietre: piazzando 1 pedina lavoratore sul tagliapietre si producono 3 risorse pietra in cambio di 1 risorsa pietra.

Falegname: piazzando 1 pedina lavoratore sul falegname si producono 3 risorse legno in cambio di 1 risorsa legno.

Mercato: piazzando 1 pedina lavoratore su di un mercato si produce 1 moneta d'argento in cambio di 1 risorsa legno o pietra, o 2 monete d'argento in cambio di una risorsa pregiata.

Corporazione: piazzando 1 pedina lavora-

tore su di una corporazione si producono 3 monete d'argento in cambio di 1 risorsa pietra o legno e 4 monete d'argento in cambio di una risorsa pregiata.

Caserna: durante una guerra dà prevalenza a tutti i difensori presenti nel suo quartiere (vedi il paragrafo "guerra"). Non necessita di alcuna attivazione.

Chiesa: piazzando 1 pedina lavoratore sulla Chiesa e pagando 1 moneta d'argento si ottengono 2 PV. Se è presente la Cattedrale in Città si ottengono invece 3 PV.

2) SUGLI EDIFICI

ESTERNI ALLA CITTÀ

Si compie quest'azione per costruire gli edifici più importanti della città, chiamati **Costruzioni Maggiori**. Sono: il Palazzo, la Cattedrale, il Porto, il Forte, le Mura, e le Strade. La costruzione di questi edifici può essere molto dispendiosa e generalmente si cerca la collaborazione degli altri giocatori per portarla a termine.

Ogni Costruzione Maggiore presenta una propria Griglia sul tabellone. Per costruire un edificio maggiore si piazzano delle pedine lavoratore nei riquadri della griglia scegliendo uno dei riquadri disponibili. Alcuni riquadri delle griglie possono essere riservati alle partite in 4 o 5 giocatori: sono indicati in arancione quelli riservati alle partite in 4 o 5 giocatori e in verde quelli riservati alle partite in 5 giocatori. Quando tutti i riquadri di una griglia vengono riempiti, l'edificio viene completato (e piazzato) nella Fase degli Effetti di quel turno.

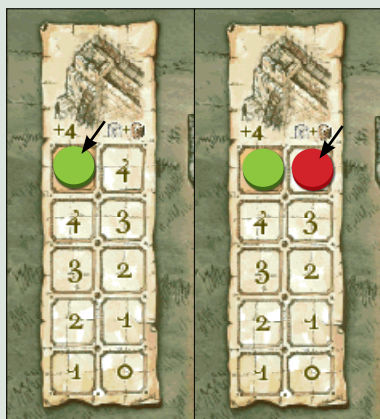
Per tutti gli edifici maggiori, ad eccezione delle strade, piazzare lavoratori in una casella ha un costo in risorse, che va corrisposto come sempre nella Fase degli Effetti. Per ricordarsi però che un giocatore deve pagare il costo di una pedina lavoratore, e distinguerla quindi rispetto alle altre, ponete su di essa un cubo risorse preso dalla Banca: durante la fase degli Effetti il giocatore ne pagherà il costo. Se non potrà pagarlo (o non vorrà) il lavoratore verrà considerato inefficace e restituito al giocatore, che prenderà una penalità di 3 PV per ogni lavoratore inefficace.

Il costo di piazzamento di un lavoratore è indicato sul tabellone sulla Griglia di ogni edificio e nella descrizione dei singoli edifici. *Esempio: il Forte ha un costo di 1 risorsa Pietra e di 1 risorsa Legno per casella. Di conseguenza per piazzare 2 lavoratori in due riquadri della griglia del Forte occorre spendere 2 risorse legno e 2 risorse pietra.*

Le pedine lavoratore, una volta piazzate, rimangono sulla griglia e vengono rimosse solo a completamento dell'edificio, quando cioè tutti i riquadri della Costruzione sono stati riempiti. **Essendo il numero di pedine limitato per ogni giocatore, si dovrà fare attenzione a non disperderle fra i vari edifici.**

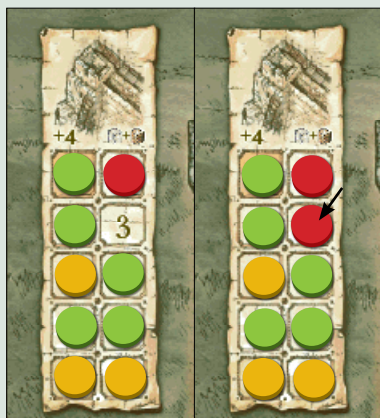
Il numero indicato in ogni casella delle Griglie rappresenta il **numero di Punti Vitto-**

COME SI FA UNA COSTRUZIONE MAGGIORE



A sinistra. Il giocatore Verde piazza un lavoratore nel riquadro in alto a sinistra della Griglia dell'edificio Forte. Per farlo paga 1 risorsa Pietra e 1 risorsa Legno nella Fase degli Effetti.
A destra. Il giocatore Rosso fa la stessa mossa e sceglie il riquadro successivo da 4 punti.

Le due pedine lavoratore rimangono sul tabellone turno dopo turno fintanto che la Griglia non viene completata.



A sinistra. Dopo alcuni turni di gioco la Griglia Forte è quasi completa. Come ultimo riquadro è stato lasciato quello da 3 punti (può essere utile lasciare caselle con valori alti per invogliare gli altri giocatori a partecipare).
A destra. Il giocatore Rosso completa la Griglia. Nella Fase degli Effetti vengono restituite le pedine lavoratore ai giocatori e assegnati i punti: al Verde 14 punti, al Giallo 4 punti, al Rosso 7 punti più il bonus di chiusura del Forte di 4 punti (totale 11 punti). Il giocatore Rosso posiziona il tassello Forte sul tabellone.

ria che il giocatore che lo ha occupato ottiene quando viene completato l'edificio.

Esempio: se un giocatore riempie da solo tutti i riquadri della Griglia Strade otterrà nella Fase degli effetti 4 PV.

Il giocatore che completa l'edificio è **colui che piazza in modo efficace l'ultima** pedina lavoratore necessaria al completamento della griglia edificio. Questo giocatore ha il diritto di piazzare il tassello dell'edificio in città dove preferisce: potrà privilegiare in questo modo il quartiere di suo interesse, considerato che gli edifici maggiori danno un bonus al valore finale in PV dei quartieri. Poiché il Forte e il Porto si collocano in posizioni fisse, il giocatore che completa il Porto ottiene un bonus extra di 2 PV mentre quello che completa il Forte di 4 PV.

CARATTERISTICHE DELLE COSTRUZIONI MAGGIORI. Ecco le descrizioni delle proprietà dei singoli edifici:

Palazzo (1 +1 /casella): la pedina Palazzo si piazza negli spazi attigui alla Plaza Mayor; se la zona è interamente occupata da altre costruzioni, il giocatore che piazza il Palazzo rimuove una costruzione di sua scelta che va scartata. Il Palazzo dà un bonus +3 al valore in PV del quartiere alla fine del gioco.

Cattedrale (1 +1 /casella): come il Palazzo, la pedina Cattedrale si piazza negli spazi attigui alla Plaza Mayor; se la zona è interamente occupata da altre costruzioni, il giocatore che piazza la Cattedrale rimuove una costruzione di sua scelta che va scartata. La Cattedrale dà un bonus +2 al valore in PV del quartiere alla fine del gioco.

Forte (1 +1 /casella): in Guerra può diminuire il numero dei nemici per effetto dei cannoni (vedi il paragrafo "Guerra"). La pedina forte si piazza sotto la Plaza Mayor nello spazio formato da una pavimentazione di blocchi di pietra. Il giocatore che lo piazza ottiene un bonus di 4 PV.

Mura (1 o 1 /casella): si piazzano lungo il perimetro esterno della Città e diminuiscono il numero degli accessi dei nemici. Se è presente un Muro infatti, i nemici non possono più entrare da quel punto. Completata una Griglia Mura si piazzano tre elementi di mura. La griglia Mura si può utilizzare più volte per più costruzioni. Esistono sul tabellone delle mura prestabilite già posizionate. *Nota: il lato sud della città (quello vicino al fiume) è completamente chiuso da mura sia quando il Forte è presente, sia quando non lo è. Questo lato della Città chiuso da Mura non concorre ai Punti Vittoria che il personaggio Difensore prende alla fine del gioco.*

LE MURA



Le mura chiudono l'accesso ai nemici in Guerra proteggendo i quartieri della Città. In questo esempio ci sono solo due accessi aperti nella sezione di Città inquadrata.

Porto (1 +1 /casella): completato il porto, iniziano i viaggi commerciali con la Spagna che permettono di vendere le risorse e di ottenere PV e monete d'argento. La pedina porto si piazza nell'apposito spazio vicino alla Nave. Il giocatore che la piazza ottiene un bonus di 2 PV.

Strada (nessun costo in risorse): quando

si completa una Griglia strada si piazzano in città tre segmenti di strada seguendo i bordi dei riquadri. Si utilizzano a questo proposito i bastoncini di legno in dotazione. Un quartiere si dice "collegato" con la strada quando c'è una strada che connette il suo centro con la Plaza Mayor. Il centro di ogni quartiere è indicato da un punto nero. Il collegamento di una strada aumenta le capacità di attivazione delle costruzioni minori del quartiere, che passano da 1 a 2 per turno. Oltre a ciò, una strada dà un bonus di +1 al valore dei PV del quartiere che si danno alla fine del gioco. La griglia Strada si può utilizzare più volte.

LE STRADE



Le strade danno dei bonus quando collegano un quartiere alla Plaza Mayor. Perché questo avvenga è necessario connettere il centro del quartiere (indicato da un Punto nero) con la Plaza Mayor come per due quartieri in questo esempio.

3) SUGLI ALTRI

ELEMENTI DI CONTROLLO

Sono presenti altri elementi dove è possibile piazzare una o più pedine lavoratore durante la Fase Piazzamento. Questi elementi sono:

Cava e Foresta. Piazzando 1 o più lavoratori su questa Griglia si ottengono risorse Pietra o Legna nella Fase degli Effetti. Le prime risorse costano meno e 1 lavoratore è sufficiente per ottenere 1 risorsa del tipo scelto; le successive costano 2 o 3 lavoratori in cambio di 1 sola risorsa ottenuta. *Nota: le risorse sono da considerarsi infinite e non limitate ai cubetti disponibili nella scatola di gioco.*

CAVA E FORESTA



La griglia Produzione permette di ottenere risorse legno e pietra impiegando un certo numero di lavoratori.

Nell'esempio, il giocatore Bianco e Verde utilizzano 1 lavoratore per ottenere 1 risorsa pietra. Quello Giallo e Rosso invece ne devono utilizzare 2 per ottenere lo stesso risultato.

Lavoro nei Campi. Per ogni 2 pedine lavoratore piazzate in questo elemento si gua-

dagna 1 moneta d'argento nella fase degli Effetti. Giocatori diversi possono utilizzare questo elemento contemporaneamente. Un singolo giocatore può piazzare quanti lavoratori desidera su questo elemento.

Lavoro artigiano. Per ogni pedina lavoratore piazzata su questo elemento si può convertire nella fase degli Effetti 1 risorsa qualsiasi in risorsa pregiata. Un singolo giocatore può piazzare quanti lavoratori desidera su questo elemento e giocatori diversi possono utilizzarlo contemporaneamente.

LAVORO NEI CAMPI E ARTIGIANO



Il giocatore Verde piazza 2 lavoratori sul Lavoro nei Campi, mentre quello Giallo 1 lavoratore su Lavoro Artigiano. Durante la Fase degli Effetti, il primo otterrà 1 moneta d'argento, mentre il secondo potrà cambiare 1 risorsa pietra o legno in una risorsa pregiata.

Nave. Quando il porto è completato si può utilizzare la Nave per caricare e vendere risorse in Spagna in cambio di monete d'argento e Punti Vittoria.

Caricare risorse: è necessario piazzare 1 o più pedine lavoratore sulla Banchina posta accanto alla Nave. Durante la fase degli Effetti si caricano fino a 3 risorse per ogni lavoratore piazzato.

Partenza della Nave: quando un giocatore vuole far partire la nave paga 2 monete d'argento alla Banca. In alternativa può aspettare che la nave sia piena, in tal caso la nave parte gratuitamente. Se il personaggio Armatore è gestito da un giocatore (vedi il paragrafo Cariche Pubbliche) 1 moneta va al giocatore e 1 alla banca.

La nave parte alla fine della fase degli Effetti del turno in cui si è pagata la tassa di 2 monete d'argento: si piazza quindi una pedina viola sull'indicatore temporale a due turni di distanza da quello in corso ad indicare quando la nave tornerà dal suo viaggio. Ad esempio se ci troviamo nel turno dell'anno 1590, la si piazza in quello del 1592.

Ritorno della Nave: i giocatori vengono pagati per le risorse caricate sulla Nave nel turno in cui la nave torna. Questa operazione avviene nella Fase degli Effetti. Le risorse così tornano quindi disponibili alla Banca. I giocatori ottengono:

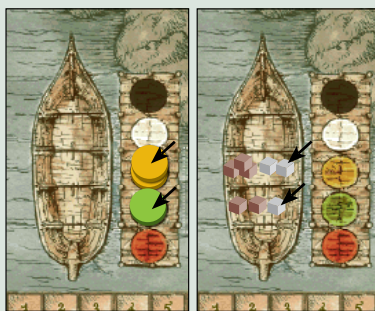
Per ogni pietra o legno	1	
Per ogni risorsa pregiata	2	+ 1 PV
Per ogni tris	4	+ 3 PV

(1 pietra, 1 legno, 1 risorsa pregiata)

Si applicano le seguenti regole:

- Il pagamento per far partire la nave va effettuato durante il proprio turno di gioco nella fase di Piazzamento.
- Il denaro e i PV derivanti da un viaggio della nave (per le risorse e per il personag-

LA NAVE



Costruito il Porto e piazzata la Pedina relativa è possibile iniziare ad utilizzare la Nave.

Fase di Piazzamento (a sinistra): i giocatori possono piazzare le proprie pedine lavoratore sulla banchina. In questo esempio il giocatore Giallo piazza 2 lavoratori, quello Verde 1.

Fase degli Effetti (a destra): i giocatori possono caricare sulla nave fino a 3 risorse per ogni lavoratore piazzato sulla banchina. In questo esempio il giocatore Giallo carica 5 risorse e quello verde 2. Alla fine del turno le pedine lavoratore presenti sulla Banchina tornano nella mano dei rispettivi giocatori.

gio Armatore) si ottengono durante la Fase degli Effetti del turno del suo ritorno.

- La nave ha una capacità di carico massima di 7 risorse per ogni giocatore che gioca la partita: quando si gioca in 3 giocatori è pari a 21 risorse, in 4 a 28 risorse, in 5 a 35 risorse. Un singolo giocatore può occupare anche tutta la capienza della nave.
- Se si raggiunge il carico massimo la nave parte automaticamente senza che sia dovuto nulla alla Banca e/o all'Armatore.
- Mentre una nave è in viaggio o nel turno in cui arriva non si possono caricare merci.
- Una nave vuota non può partire.
- Una nave non può arrivare e ripartire nello stesso turno.

Ordine di gioco. Su questo elemento sono posizionate una pedina lavoratore di ogni giocatore ad indicare l'ordine di gioco corrente. Durante la Fase di Piazzamento è possibile posizionare ulteriori lavoratori sopra la propria per modificare l'ordine di gioco. Alla fine del turno chi ha aggiunto delle pedine può spostare la sua posizione verso sinistra o verso destra di quanti spazi desidera, facendo scivolare le altre pedine di conseguenza. Il giocatore che ha aggiunto meno pedine è quello che sposta per primo il proprio indicatore. In caso di parità di numero di pedine aggiunte, agisce per primo quello che si trova in posizione di ordine più bassa.

Quando un giocatore sposta il proprio segnalino, le pedine aggiunte vanno rimosse.

L'ORDINE DI GIOCO



I giocatori possono utilizzare i propri lavoratori per cambiare l'ordine di gioco.

In questo esempio, l'ordine di gioco è 1) Bianco, 2) Nero, 3) Rosso, 4) Verde. Durante la Fase di Piazzamento sia il giocatore Rosso che quello Verde posizionano una pedina lavoratore sopra la loro pedina. Durante la Fase 3, si determina il nuovo ordine di gioco: in questo caso di parità di pedine aggiunte, si dà la precedenza a chi stava più indietro, quindi in questo caso tocca al giocatore Verde muovere per primo. Il verde decide di spostare la propria pedina a sinistra di 3 spazi fino a diventare il primo giocatore. Il giocatore rosso decide di non agire e di mantenere la pedina aggiunta per il turno successivo.

Il nuovo ordine di gioco sarà quindi: 1) Verde, 2) Bianco, 3) Nero, 4) Rosso.



Le Cariche Pubbliche. I giocatori possono acquisire cariche pubbliche pagando un certo ammontare di monete e avendo raggiunto un certo punteggio minimo in PV.

Comprare una Carica: durante il proprio turno di gioco il giocatore deve piazzare 1 pedina lavoratore sopra la Carica Pubblica che vuole acquistare.

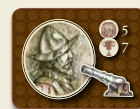
Durante la Fase degli Effetti seguente, il giocatore paga la somma di denaro necessaria e controlla se ha i PV richiesti: se li ha, acquisisce la pedina personaggio e la pone dinanzi a sé. Se invece non ha i PV o il denaro richiesto non potrà prendere il personaggio e pagherà 5 PV di penale. In entrambi i casi la pedina lavoratore torna nella mano del giocatore.

• Gli eventuali poteri dei personaggi si applicano nella Fase degli Effetti e solo dal turno successivo a quello del loro acquisto.

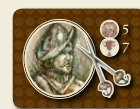
• Non è possibile piazzare pedine lavoratore su di un personaggio già opzionato da un altro giocatore.

• I personaggi sono singoli: giocatori diversi non possono acquistare lo stesso personaggio.

• Un singolo giocatore può comprare al massimo 1 carica pubblica per turno.



Cannoniere. 2 PV per nemico distrutto con i cannoni. +1 al tiro di dado dei cannoni. 5 PV alla fine del gioco. Costa 5 monete d'argento e richiede un minimo di 7 PV.



Generale. Il giocatore ottiene in guerra: 1 pedina bonus in difesa, +1 PV per ogni pedina nemica distrutta in Battaglia, e piazza le proprie pedine in qualsiasi costruzione. Costa 5 monete e richiede 7 PV.



Stradarolo. Piazza 1 strada gratuitamente ad ogni turno di gioco. 2 PV alla fine del gioco per ogni quartiere correttamente collegato.

Costa 5 monete d'argento e richiede un minimo di 10 PV.



Difensore. Piazza 1 muro gratis ad ogni turno. 3 PV alla fine del gioco per ognuno dei 6 quartieri perimetrali chiuso da

mura. Costa 5 monete d'argento e richiede un minimo di 10 PV.



Mastro Pietraio. 1 pietra gratis nella mano del giocatore ad ogni turno. 5 PV alla fine del gioco. Costa 5 monete d'argento e richiede

un minimo di 10 PV.



Mastro Carpentiere. 1 legno gratis nella mano del giocatore ad ogni turno di gioco. 5 PV alla fine del gioco. Costa 5 monete d'argento e richiede

un minimo di 10 PV.



Mastro Artigiano. 1 risorsa sapregiata gratis al giocatore ad ogni turno. 8 PV alla fine del gioco. Costa 10 monete d'argento e richiede

un minimo di 20 PV.



Mastro Mercante. 1 risorsa qualsiasi nella mano del giocatore ad ogni turno. 12 PV alla fine del gioco.

Costa 15 monete d'argento e richiede un minimo di 25 PV.



Armatore. Incassa 1 moneta d'argento per ogni partenza della nave. 3 PV per ogni viaggio della nave completato. Costa 8 monete

d'argento e richiede un minimo di 15 PV.



Vescovo. 4 PV per ogni chiesa o cattedrale in Città alla fine del gioco. Costa 15 monete d'argento e richiede

un minimo di 30 PV.



Architetto. 7 PV per ogni costruzione maggiore in Città alla fine del gioco (porto, forte, cattedrale, palazzo). Costa 20 monete

d'argento e richiede un minimo di 40 PV.



Governatore. 12 PV alla fine del gioco +6 PV per ogni quartiere che ha almeno 4 dei 5 edifici nobili (Piazza, Monumento, Giardino,

Caserna, Chiesa). Costa 25 monete d'argento e richiede 50 PV.

B | EFFETTI DEI LAVORATORI

In questa fase un giocatore può convertire le proprie pedine lavoratore in un qualche effetto, come ad esempio la costruzione o attivazione di un edificio o una produzione. Nella prima fase di gioco infatti i lavoratori vengono solo posizionati: è nella Fase degli Effetti che possono produrre qualcosa.

Se si produce un effetto il lavoratore va rimosso dal tabellone e ritorna nella mano del giocatore. Se si sceglie di non utilizzare un lavoratore, questo rimane al suo posto: non lo si può rimuovere per scelta.

Se c'è **un costo da corrispondere** per rimuovere la pedina lavoratore e svolgere l'effetto, questo va pagato in questa fase. **L'ordine degli effetti prodotti all'interno del turno del giocatore viene deciso dal giocatore stesso nel modo che preferisce.**

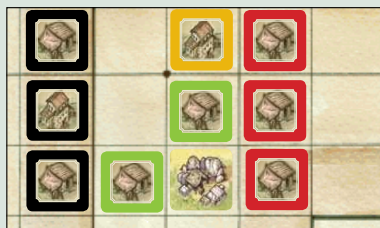
Ad esempio è possibile produrre delle risorse pietra e legno da usare immediatamente per la costruzione di un edificio minore.

Se i giocatori sono d'accordo questa fase si può effettuare contemporaneamente per tutti i giocatori (e non di turno in turno).

EFFETTI DEI LAVORATORI



Durante la fase di Piazzamento il giocatore verde posiziona tre lavoratori formando una coppia e una pedina singola.



Nella fase degli Effetti il giocatore Verde converte la coppia di lavoratori in una Capanna, che non ha costi aggiuntivi in risorse, e il lavoratore singolo in un Tagliapietre. Per fare il Tagliapietre deve pagare 2 risorse legno.

C | CONTROLLI DI FINE TURNO E GUERRA

Terminate le prime due fasi di gioco, si procede con questi tre controlli:

- A. Verifica della guerra
- B. Ordine di gioco
- C. Passaggio del turno

A) Verifica della Guerra. La verifica va fatto fino a quando tutti i giocatori hanno agito come attaccante 1 volta (o 2 volte nelle partite a 2 giocatori). Successivamente le guerre hanno termine e non si verificano più. Nel raro caso che al turno precedente alla fine del gioco un giocatore debba ancora svolgere un ruolo di attaccante, la guerra avverrà automaticamente nell'ultimo turno senza bisogno del tiro dei dadi di verifica.

Come si fa la verifica: si tirano 2 dadi a sei facce e si verifica il risultato sulla Griglia Avversari posta sul tabellone: se il tiro di dado è uguale o minore al punteggio indicato in quel momento da una o entrambe le pedine avversario avviene una Guerra. Se è uguale o minore ad una sola delle pedine, la Guerra avverrà con il nemico corrispondente. Nel caso in cui il risultato coinvolga entrambe le pedine la Guerra verrà svolta contro i soli Corsari.

La battaglia va svolta immediatamente (vedi la sezione "La Guerra") e il segnalino corrispondente sulla Griglia Avversari si sposta di 2 spazi indietro in 5 giocatori, di 3 spazi in 4 giocatori, o di 4 spazi in 3-2 giocatori. Se il segnalino va sotto il valore 2, lo si piazza fuori dalla griglia come avviene all'inizio del gioco.

VERIFICA DELLA GUERRA



Sulla griglia degli attaccanti ci sono 2 pedine: una blu per i Corsari e una viola per gli Indigeni. Il numero indicato dalla pedina esprime la possibilità che avvenga una guerra. Ad esempio, se il punteggio avversari indigeni è di 5 (pedina viola) e quello di corsari è 3 (pedina blu), con un risultato nel tiro dei dadi di 2-3 avviene una Guerra con i Corsari, mentre con un risultato di 4-5 avviene con gli Indigeni. In entrambi i casi nella Guerra vanno usate le pedine viola presenti nella scatola.

B) Ordine di Gioco. Si aggiorna l'ordine di gioco.

C) Passaggio del turno. Si segna il passaggio di turno sul tabellone muovendo l'apposita pedina sulla Scala Temporale. Se sulla Scala Temporale è presente un simbolo avversari si modifica l'indicatore corrispondente sulla Griglia Avversari: le piume rappresentano gli Indigeni, mentre il teschio rappresenta i Corsari. Se sono presenti entrambi i simboli aumentano entrambi i valori.

PASSAGGIO DEL TURNO



Quando si segna il passaggio di turno può essere presente nello spazio tra le due caselle di turno un simbolo Indigeni o un simbolo Corsari (o entrambi). A seconda del simbolo si aggiorna il valore Avversari di conseguenza. Nell'esempio, passando dal turno del 1581 a quello del 1582 si trova il simbolo "piuma" degli indigeni.



Sulla griglia avversari di conseguenza la pedina degli Indigeni viene spostata di uno spazio.

COMMERCI E USO DEL DENARO

I giocatori possono commerciare e scambiarsi soldi e merci come meglio credono in qualsiasi momento del gioco. Occorre inoltre tener presente che:

- E' possibile usare 1 moneta d'argento per pagare il costo di 1 pietra o 1 legno. La prima risorsa "virtuale" così acquistata dal giocatore in quel turno costa 1 moneta d'argento, la sua seconda risorsa costa 2 monete, la terza 3, e così via. Non quindi è possibile comprare delle risorse pietra e/o legno dalla Banca, ma solo corrispondere del denaro in loro vece quando si deve pagare un corrispettivo in risorse.
- E' possibile pagare per avere più pedine che difendono all'inizio di una guerra: la prima pedina aggiuntiva costa 1 moneta d'argento, la seconda 2 monete, la terza 3, e così via (vedi il paragrafo "La Guerra").
- Nel gioco sono disponibili due tipi di monete: quelle d'argento e quelle d'oro. Le monete d'oro valgono 5 monete d'argento.

LA GUERRA

Un giocatore svolge il ruolo dell'**attaccante** e muove gli Indigeni o i Corsari. Il suo obiettivo è quello di distruggere le Costruzioni della Città: per ogni Capanna distrutta ottiene 2 PV, 4 PV per le Case, 6 PV per le altre Costruzioni minori, 12 PV per la Cattedrale e il Palazzo.

Gli altri giocatori devono proteggere la città ed eliminare gli attaccanti. Un giocatore che difende guadagna 2 PV per ogni nemico eliminato e 2 PV per ogni pedina persa in battaglia.

Questa è la sequenza di azioni da seguire quando avviene una Guerra:

- 1) Assegnazione ruoli
- 2) Piazzamento Attaccanti
- 3) Cannoni
- 4) Piazzamento dei difensori e acquisti
- 5) Inizio della Guerra

1) Assegnazione ruoli. Il giocatore **ultimo nell'Ordine di gioco** manovra gli attaccanti. Un giocatore svolge questo ruolo una volta a

partita (o due volte nelle partite a 2 giocatori). Se l'ultimo di mano ha già svolto il ruolo di attaccante, si considera il penultimo nell'ordine di gioco; se anche il penultimo lo ha fatto, si considera il terzultimo e così via. Per ricordare che un giocatore ha manovrato gli attaccanti si pone sulla Griglia della Ordine di Gioco una pedina avversaria viola sotto la sua pedina.

ASSEGNAZIONE RUOLI



Quando un giocatore svolge il ruolo di attaccante si pone una pedina viola sotto la sua pedina nella Griglia Ordine di Gioco. In questo esempio in caso di Guerra sarà il giocatore Nero a fare da attaccante.

2) Numero e piazzamento degli Attaccanti. Il numero delle pedine attaccanti è pari al numero delle pedine lavoratore lasciate nella Mappa della Città prima dell'inizio della guerra (escluse quelle dell'attaccante), più 2 pedine per ogni giocatore che difende. Ad esempio se nella mappa della Città ci sono 3 pedine lavoratore e i giocatori che difendono sono 4, l'attaccante utilizzerà $3 + (4 \times 2) = 11$ pedine.

A questo numero si aggiungono le pedine **attaccanti bonus** indicate nella Griglia degli attaccanti sul tabellone (vedi esempio).

BONUS E NUMERO DEGLI ATTACCANTI



Numero Attaccanti = Lavoratori + Giocatori che difendono + Bonus dono x2

Il valore del **bonus** è indicato sulla Griglia Avversari del tabellone e dipende dal punteggio avversari. Nell'esempio, in una guerra con gli Indigeni (pedina viola) il bonus sarà pari a +3 pedine, mentre in una guerra con i Corsari (pedina blu) il bonus sarà di +1 pedina.

Nota: anche se sul tabellone è riportato uno spazio vuoto, il bonus corrispondente al valore precedentemente indicato. Ad esempio, il valore 6 della griglia è pari a +3, mentre per il valore 8 è pari a +4.

Il valore del bonus viene corretto per l'esperienza dei giocatori e (opzionale) per il loro numero (vedi testo qui sotto).

Il bonus al numero degli attaccanti viene modificato a seconda dell'esperienza dei giocatori e (opzionale) per il loro numero.

Modifica per l'esperienza: i giocatori Principianti applicano una variazione di -3 al bonus. I giocatori Intermedi applicano una variazione di -1. I giocatori Esperti non applicano alcuna variazione. Il bonus non può assumere mai valori negativi.

Ad esempio se il numero di pedine bonus è +4 (valore 7) per dei principianti questo numero

diventa +1 ($+4 - 3 = +1$); per un bonus di invece +2 diventa pari a 0 (non sono ammessi valori negativi).

Modifica per il numero dei giocatori (regola opzionale): in 5 giocatori il bonus subisce una variazione di -2, in 4 giocatori di -1. Come al solito, il bonus non può assumere valori negativi.

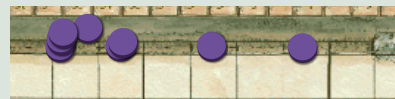
Ad esempio in 3 giocatori, un bonus di +4 (valore 7) diventa +2 ($+4 - 2 = +2$).

Le due modifiche sono eventualmente cumulabili tra loro.

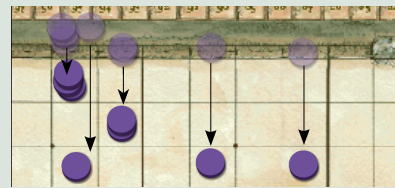
Nota: se l'attaccante ha delle pedine lavoratore nella mappa della Città queste rimarranno **inattive** durante tutta la guerra (non attaccheranno e non potranno essere attaccate o attraversate). Lo stesso dicasi per la pedina "Generale": se appartiene all'attaccante questa non va posizionata.

L'attaccante **piazza** le pedine attaccanti come preferisce sul perimetro della città, tenendo presente che non può piazzarle dove ci sono delle mura. Le pedine vanno piazzate in gruppi di 3-2-1 pedine e più di un gruppo può essere posizionato sullo stesso punto del perimetro. Questo è permesso solo all'inizio della guerra: durante la guerra le truppe non possono uscire dalla Città o tornare sul perimetro.

PIAZZAMENTO ATTACCANTI



L'attaccante dispone le proprie pedine sul perimetro della Città evitando i punti occupati da mura. Può formare gruppi a proprio piacimento di 3-2-1 pedine. In questo esempio dispone le proprie 8 pedine in un gruppo da 3, uno da 2, lasciando 3 pedine come singole.



Quando l'attaccante effettua la prima mossa le pedine entrano in Città.

Nota: qualora il numero degli avversari sia superiore alle pedine viola disponibili nel gioco è consentito aggiungere altre pedine per sopperire alla mancanza.

3) Cannoni: il numero degli attaccanti si può ridurre prima della Guerra grazie ai cannoni se è stato costruito il Forte. Il giocatore che usa i cannoni è quello che ha il personaggio "Cannoniere". Il Cannoniere fa una "scommessa" ipotizzando quanti nemici riuscirà a distruggere con i cannoni.

Più è alto il numero ipotizzato e più difficile è riuscire: si aggiunge infatti il punteggio di 6 al numero scommesso; il numero risultante

te è il numero che il Cannoniere deve realizzare tirando 2 dadi da 6 facce.

Ad esempio, se si scommette di distruggere 3 nemici si dovrà fare $6+3=9$ al tiro di dado.

Se il tiro non riesce, il risultato è nullo.

Se il personaggio "Cannoniere" non è stato acquistato o se questo appartiene al giocatore attaccante, il giocatore che difende con meno PV utilizzerà i cannoni e tirerà i dadi, ma NON otterrà alcun PV in caso di successo. Il Cannoniere rimuove le pedine attaccanti distrutte nel modo che preferisce anche variando la composizione dei gruppi attaccanti.

CANNONI

Se il forte è stato costruito, i difensori possono usare i cannoni prima della guerra per tentare di diminuire il numero degli attaccanti.

Il giocatore Cannoniere scommette che riuscirà a distruggere 3 nemici:

scommessa del giocatore	aggiunta fissa	punteggio minimo
3	+	6
		= 9



Il giocatore possiede la tessera Cannoniere e quindi aggiunge +1 al tiro di dado.



Tira i dadi e fa 8 che con il bonus di +1 diventa 9. Riesce!

Il giocatore guadagna 6 PV (solo perché in possesso della tessera Cannoniere) ed elimina 3 pedine attaccanti. Sarà lui a scegliere quali eliminare tra quelle disposte sul tabellone.

4) Piazzamento dei difensori e acquisti: il numero delle pedine che difendono (i difensori) è rappresentato dalle pedine lavoratore già presenti in città più 2 pedine aggiuntive per ogni giocatore. Le pedine già presenti iniziano la Guerra esattamente dove si trovavano. Le pedine aggiuntive vanno invece piazzate da ogni giocatore dentro una propria casa o capanna o in alternativa dentro una Caserma vuota. In assenza di tutte queste costruzioni un giocatore non piazzerà alcuna pedina.

Prima che la guerra inizi ogni giocatore che difende può pagare 1 moneta d'argento per piazzare una pedina in più se ne ha di disponibili; una seconda pedina aggiuntiva costa 2 monete, una terza 3, e così via.

Se un giocatore che difende controlla il personaggio "Generale", può piazzare una pedina aggiuntiva gratuitamente se ne ha di disponibili. Il giocatore che controlla la pedina "Generale" può piazzare inoltre le proprie pedine in un qualsiasi edificio minore e può farlo anche se non ha case o capanne proprie.

5) Inizia la Guerra con la prima mossa degli attaccanti.

REGOLE DEL COMBATTIMENTO

La Guerra si svolge per un certo numero di turni. Alla fine della Guerra le pedine lavoratore superstiti possono rimanere sul tabellone per essere utilizzate in seguito o venir rimosse.

Ordine di gioco: il giocatore attaccante muove per primo; i giocatori che difendono seguono il normale ordine di gioco.

Uso delle pedine: si seguono queste regole generali:

- Le pedine si utilizzano come singole, doppie, o triple. Non sono consentiti gruppi più grandi di 3 pedine.
 - Una pila di pedine resta tale per tutta la Guerra. **Le pedine, una volta impilate, non si possono più separare.** Si fa eccezione a questa regola quando due pedine doppie formano 1 pedina tripla e 1 singola.
 - Per impilare pedine di diverso colore è necessario l'accordo dei giocatori che le posseggono, che devono anche decidere chi comanderà il gruppo ponendo la pedina di questo giocatore più in alto delle altre. L'ordine delle pedine di un gruppo misto rimane tale per tutta la Guerra.
- Se un gruppo di pedine formato da giocatori diversi ottiene dei PV, questi PV verranno assegnati proporzionalmente ai diversi giocatori arrotondandoli all'intero più vicino.

Movimento delle pedine: ogni pedina singola muove di 3 spazi. Una pedina doppia di 2 spazi, mentre una pedina tripla di 1.

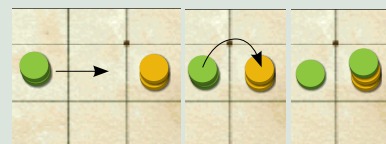
I movimenti in diagonale NON sono consentiti.

Queste sono le altre regole del movimento:

- Non si può andare in un quadrato occupato da pedine avversarie **senza dare battaglia**.
- L'attaccante non può andare in un quadrato occupato da un edificio **senza dare battaglia**. I difensori possono invece passare e/o stazionare sopra tutti gli edifici della Città.
- Non si può andare in uno spazio occupato da **proprie pedine o pedine alleate** (per i giocatori che difendono) senza formare una pedina doppia o una pedina tripla. Nel caso si formino pedine di colore diverso è necessario l'accordo dei vari giocatori.
- Quando si impilano delle pedine **si esauriscono immediatamente tutti i movimenti residui** e quindi il nuovo gruppo di pedine non si può muovere fino al turno successivo. E' sempre possibile però applicarvi un "Movimento Aggiuntivo".

Quando un gruppo da 2 si muove verso un altro gruppo da 2 per formare un gruppo triplo e una pedina singola si procede in questo modo: si prende 1 pedina dal gruppo che si è mosso per arrivare adiacente all'altro e la si piazza in cima all'altro (vedi esempio). Si ottengono così un gruppo triplo e una pedina singola. Entrambi i gruppi esauriscono in questo modo il loro movimento (fatta eccezione per il Movimento Aggiuntivo).

UNIRE DUE GRUPPI DA 2



A sinistra. Il gruppo verde (donatore) muove verso il gruppo giallo, ma si deve fermare adiacente ad esso.

Al centro. Si sposta una pedina dal gruppo verde a quello giallo (ricevente).

A destra. Si è formata una tripla e una pedina singola.

Nota: in questo caso entrambi i giocatori giallo e verde devono essere d'accordo nel formare un gruppo misto.

• Un giocatore **non può impilare, muovere, o sacrificare pedine** che hanno già combattuto (o che stanno combattendo) durante il suo turno di Guerra.

• Il movimento **non è obbligatorio**: i giocatori possono muoversi di un movimento parziale o non muovere affatto tutte o alcune pedine.

• **Movimento Aggiuntivo:** si può muovere un gruppo di pedine (da 1, 2, o 3) di 1 quadrato in più sacrificando un altro gruppo di pedine (da 1, 2, o 3 pedine). Si può aggiungere ad un stesso gruppo di pedine al massimo +1 di movimento. I giocatori che difendono, se hanno formato una pedina mista insieme, possono sacrificare le proprie pedine per aiutarsi a vicenda.

• E' possibile attraversare e dare battaglia nella Plaza Mayor, ma non è possibile muovere le pedine fuori dal perimetro della Città.

Battaglia: quando per effetto di un movimento delle pedine si trovano nello stesso spazio del tabellone o quando delle pedine attaccanti invadono lo spazio di una costruzione obbligatoriamente si ha una Battaglia. In una battaglia tra pedine il gruppo di pedine più grande vince su quello più piccolo e quest'ultimo va rimosso dal tabellone.

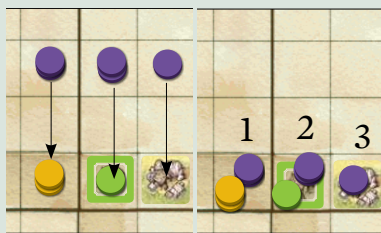
Ad esempio una pedina doppia vince contro una pedina singola senza subire perdite; lo stesso vale per una pedina tripla contro una pedina doppia o una singola. Nel caso in cui due gruppi uguali di pedine si scontrino vanno distrutti entrambi e rimossi dal tabellone. Tra **pedine ed edifici** la Battaglia si risolve sempre con la rimozione di 1 pedina e dell'edificio.

• Se pedine avversarie si trovano sopra una costruzione, si procede con la normale battaglia tra pedine; se al termine avanzano delle pedine attaccanti, si procede **immediatamente** con la battaglia tra pedine ed edificio e con la conseguente distruzione dell'edificio e di una pedina attaccante.

• Se ci sono due pedine di colore diverso in uno spazio, la prima che va distrutta è quella posta più in alto. Il colore della pedina posta più in alto determina anche il giocatore che muove il gruppo.

• I Corsari, a differenza degli indigeni, han-

LA BATTAGLIA



L'attaccante muove tre gruppi di pedine di Indigeni (due doppie e una singola) contro i difensori (figura di sinistra). Visto che ogni gruppo entra in uno spazio occupato da difensori o costruzioni (figura di destra), si hanno 3 battaglie:



Battaglia 1.

Le due coppie si distruggono a vicenda. Se gli attaccanti fossero stati Corsari, sarebbe sopravvissuta 1 pedina Viola. Il giallo fa 8 punti (4 punti per le 2 pedine viola e 4 punti per le 2 pedine gialle). L'attaccante fa zero punti.



Battaglia 2.

Prima si risolve quella tra pedine poi quella con l'edificio: la coppia (viola) distrugge la pedina singola (verde). La coppia distrugge poi l'edificio e 1 pedina viola va distrutta. Il verde fa 2 punti per la pedina verde, l'attaccante fa 2 punti per la Capanna distrutta.



Battaglia 3.

Sia la pedina che l'edificio vanno distrutti. L'attaccante fa 6 punti per aver distrutto il Tagliapietre.

no una speciale abilità chiamata **prevalenza**. Quando c'è uno scontro alla pari (1 vs 1, 2 vs 2 o 3 vs 3) da risolvere, 1 pedina di chi ha prevalenza sopravvive sempre allo scontro (se tutti e due i contendenti hanno prevalenza l'effetto si annulla).

Anche i giocatori che difendono possono ottenere l'abilità di prevalenza costruendo l'edificio Caserma. In questo caso l'abilità prevalenza si applica solo alle pedine che si trovano all'interno del quartiere in cui è presente la caserma al momento della Battaglia.

- Non si possono distruggere Strade e Mura.

Comportamento dell'Attaccante. L'attaccante è obbligato a svolgere una Battaglia almeno una volta ogni 3 round di Guerra. In caso contrario la guerra ha termine.

Fine della Guerra: terminate le pedine attaccanti o caduti i 3 round senza battaglie, la guerra ha fine.

Prima di tornare alle normali fasi di gioco, i giocatori possono rimuovere alcuni o tutti i gruppi di pedine che hanno nella mappa

della Città come mossa gratuita. Eventuali gruppi formati da pedine di colore diverso e gli attaccanti residui vanno obbligatoriamente rimossi.

FINE DEL GIOCO

Alla fine del ventesimo turno il gioco termina e si procede con il controllo dei Punti Vittoria realizzati.

I punti vittoria possono essere ottenuti durante la partita e/o alla fine del gioco. I primi si ottengono dal completamento degli edifici maggiori, dal piazzamento di alcune costruzioni minori, dal commercio con la nave, dalla Guerra e dai poteri di alcuni personaggi. Questi PV si segnano immediatamente sulla scala del punteggio.

I PV assegnati alla fine del gioco, invece, dipendono dalle Case realizzate e dalla loro posizione in un quartiere più o meno prestigioso, dal denaro guadagnato, e dai personaggi posseduti.

PUNTI VITTORIA

ALLA FINE DEL GIOCO

Si procede in questo modo:

- 1) Denaro:** ogni 3 monete d'argento date alla banca si ottiene 1 PV.
- 2) Personaggi:** si assegnano i PV dei personaggi posseduti da ciascun giocatore.
- 3) Città:** si controllano i quartieri in cui sono state costruite delle Case. Ogni casa vale 2 PV più un bonus/malus determinato dal quartiere di appartenenza. Il bonus/malus dipende dagli edifici presenti nel quartiere:

- 1 Costruzione produttiva*
- +1 Giardino
- +1 Monumento
- +1 Chiesa
- +1 Caserma
- +1 Collegamento Strada**
- +2 Cattedrale
- +3 Palazzo

* Le costruzioni produttive sono: mercato, corporazione, falegname, tagliapietra. Una sola costruzione non dà malus, ma due costruzioni danno -1, tre danno -2, e così via.

Nota: il valore minimo di una Casa è comunque zero: non sono ammessi valori negativi.

** perché il bonus sia applicato il centro del quartiere deve essere connesso con una strada alla Plaza Mayor.

Una volta applicati i PV della Città **si dichiara come vincitore il giocatore con più PV.**

In caso di parità fra due o più giocatori, vincerà chi avrà più monete di avanzo dopo il cambio effettuato al punto 1); in caso di ulteriore parità, prevarrà chi avrà il numero maggiore di risorse pregiate e, successivamente, il numero maggiore di risorse pietra e legno.

CALCOLO DEI PUNTI VITTORIA

1) DENARO



2) CARICHE PUBBLICHE



Diversi personaggi danno PV alla fine del gioco. Ad esempio il Mastro Carpentiere e il Canonniero danno entrambi 5 PV ai giocatori che li hanno acquistati.

3) CITTÀ



Le Case realizzate in Città danno 2 PV ciascuna più un bonus/malus definito dal valore del quartiere in cui sono state costruite, che dipende dagli edifici in esso presenti. Nell'esempio ci sono due edifici produttivi (-1), una caserma (+1), e un monumento (+1). Il quartiere dà quindi un bonus di +1 e di conseguenza ogni casa vale 3 PV (2+1). Il giocatore Verde fa 3 PV (1 casa; le capanne non danno punti), il giocatore Rosso fa 9 PV (3 case), il giocatore nero 3 PV (1 casa).

FAQ

• Come funzionano le Fasi di gioco?

Per prima cosa i giocatori svolgono la Fase di Piazzamento: il primo giocatore piazza i suoi 5 lavoratori, poi il secondo e così via. Quando tutti i giocatori hanno terminato la fase, inizia la seconda Fase, quella degli Effetti: il primo giocatore inizia riprendendo in mano i lavoratori che vuole convertire in un effetto (sia questo una produzione, una costruzione, ecc.). Poi il secondo giocatore fa lo stesso, poi il terzo, e così via. Terminata la Fase degli Effetti vanno svolti i Controlli di Fine Turno: si tira un dado per controllare se avviene una guerra, si aggiorna l'ordine di gioco (se necessario) e il valore dei nemici nella Griglia Avversari.

• La zona di partenza è la sola linea sul tabellone o l'intera area circondata dalla linea includendo anche i quartieri intorno alla Plaza Mayor?

Solo la linea senza considerare i quartieri al suo interno. Dopo il primo round i giocatori possono piazzare i lavoratori anche intorno ai loro edifici (e/o sulla linea di partenza

come all'inizio del gioco).

• *Un giocatore può piazzare 4 lavoratori sull'area Lavoro nei campi e riscuotere 2 monete nella Fase degli Effetti? E 4 o 5 lavoratori nell'area Lavoro Artigiano?*

Sì, può piazzare i lavoratori in queste due aree come preferisce.

• *Le risorse che si andranno a consumare vanno messe nella fase di Piazzamento sulla Mappa della Città insieme ai lavoratori?*

No, vanno piazzati solo i lavoratori. Le risorse per le costruzioni da fare in città si pagano nella Fase degli Effetti.

E' importante perché gli altri non capiscano subito la mossa che si intende fare e perché nella fase degli effetti si possono utilizzare anche le risorse appena prodotte.

• *Se viene completata la griglia di un edificio Maggiore, quando vengono dati i punti vittoria?*

I punti vengono assegnati all'inizio della Fase degli Effetti.

• *Che indica il simbolo ● sui fogli Memo e nel regolamento?*

Indica una moneta d'argento.

• *E' possibile attivare un edificio avendo adiacente ad esso una Capanna e convertendola nello stesso turno una Casa?*

No. E' necessario possedere una propria casa adiacente all'edificio per poter piazzare un lavoratore su di esso. In questo caso nella Fase di Piazzamento la Casa ancora non c'è. e quindi non è possibile farlo.

• *E' obbligatorio dover rimuovere i propri lavoratori quando attivano un edificio?*

Sì. Rimane comunque una scelta se attivare o meno un edificio: un giocatore può anche decidere di non farlo e di lasciare là i lavoratori.

• *Se un giocatore pone tre lavoratori in un punto, usa uno di essi per fare un Falegname, può utilizzare i due rimanenti per attivare l'edificio nello stesso turno?*

Sì, ma perché ciò sia possibile il giocatore deve innanzi tutto avere una casa adiacente al Falegname per poter avere una pedina su di esso. Oltre a ciò l'edificio deve trovarsi in un quartiere collegato da una strada per poterne avere due. Se non c'è la strada potrà lasciare solo uno dei due lavoratori e l'altro andrà subito rimosso in quanto supera il limite consentito di attivazioni per l'edificio, che normalmente è pari ad 1. Inoltre se il giocatore non ha una casa adiacente al Falegname dovrà rimuovere entrambi i lavoratori in più, visto che non può averne senza una casa adiacente.

• *Posso utilizzare/attivare un edificio minore che è stato costruito da un altro giocatore?*

Sì, gli Edifici minori privi del bordo colorato non sono di un singolo giocatore, ma di tutti.

• *Un edificio minore ha già un lavoratore di un altro giocatore su di esso. Posso utilizzarlo anche io se il quartiere è connesso da Strade alla Plaza Mayor?*

Sì, gli edifici situati in Quartieri connessi da una strada possono essere utilizzati/attivati due volte per turno di gioco.

• *Cosa succede ad un lavoratore quando viene usato per attivare un edificio? Torna nella mano del giocatore?*

Sì. Quando un lavoratore viene utilizzato (o quando viene rimosso dal tabellone per qualsiasi ragione), questo torna nella riserva del giocatore.

• *E' permesso riprendere in mano dei lavoratori dalla Mappa della Città nella fase degli Effetti senza produrre alcun effetto?*

No, non è possibile. E' permesso solo alla fine di una Guerra.

• *Il carico massimo della nave è 7 risorse per giocatore, significa che ogni giocatore può caricare 7 risorse?*

No. Rappresenta il carico massimo della nave, ad esempio in 4 giocatori è 28 risorse. Le risorse possono poi essere caricate da tutti i giocatori in varia misura, anche tutte e 28 da un unico giocatore.

• *Quando il personaggio armatore prende i Punti Vittoria per il viaggio della nave?*

L'armatore prende i PV nella fase degli Effetti del turno in cui la nave fa ritorno. Questo avviene a prescindere dal tipo di carico che è stato portato dalla nave in Spagna.

• *Il turno in cui la nave ritorna, possono essere caricate le risorse?*

No. E' necessario attendere il turno successivo.

• *Se si finiscono i tasselli edificio che si fa? E se finiscono i dischi viola (avversari)?*

Gli edifici sono in numero limitato. I giocatori non possono costruire più edifici di quelli disponibili. Per i dischi avversario (viola) si può invece ricorrere se necessario ad altri dischi sostitutivi.

• *I due quartieri intorno alla Plaza Mayor sono chiusi da mura pre-costruite sul lato sud. Danno punti al personaggio Difensore alla fine del gioco?*

No. Danno punti solo gli altri 6 quartieri se chiusi da mura (3 punti per ogni quartiere chiuso alla fine del gioco).

• *Dopo la Guerra i difensori sopravvissuti possono rimanere sul tabellone. Se durante la guerra un giocatore muove un gruppo di 3 difensori in uno spazio aperto non connesso ad alcun edificio può lasciarli là e utilizzarli per costruire una Capanna? E al turno successivo convertirla in una casa?*

Sì. Dopo la guerra i giocatori possono utilizzare i difensori normalmente come lavoratori.

• *Durante una Guerra si può passare sopra*

le altre pedine? E sopra gli edifici degli altri giocatori?

Per la prima domanda, no, non è possibile passare sopra delle pedine senza svolgere un combattimento (se si tratta di avversari) o senza formare un nuovo gruppo di pedine (se non si tratta di pedine avversarie). In questo secondo caso entrambi i giocatori devono approvare la formazione del nuovo gruppo e decidere chi ne sarà il leader (la pedina posta più in alto rappresenta il leader del gruppo, che lo comanda e lo muove come preferisce).

E' sempre possibile invece per un difensore passare sopra gli edifici degli altri difensori.

• *Se l'attaccante ha alcuni lavoratori sulla mappa della città, questi vanno contati come difensori? Li può muovere durante la guerra?*

No, non vanno contati e non possono essere mossi durante tutta la Guerra.

• *In una guerra è possibile muovere le pedine immediatamente dopo che hanno svolto un combattimento con altre pedine o edifici?*

No. Dopo un combattimento tra pedine/edifici, le truppe che hanno combattuto non possono più muovere, formare gruppi o essere sacrificate per quel turno di guerra. Il giocatore dovrà aspettare il proprio turno di guerra successivo.

• *Una volta che tutti i giocatori hanno agito da attaccante, chi sarà il prossimo?*

Nelle partite a 3-5 giocatori ogni giocatore agisce da attaccante solo 1 volta, dopodiché le guerre terminano. Nelle partite a 2 giocatori i giocatori agiscono da attaccante 2 volte, quindi dopo il primo ciclo si rimuovono i dischi viola dalla griglia dell'ordine di gioco e si ricomincia daccapo con un secondo ciclo.

• *La Plaza Mayor è accessibile da Sud durante la Guerra?*

No. Tutto il lato sud della città si considera chiuso da mura pre-costruite.

• *Durante il mio turno di Guerra posso sacrificare una pedina che ha già combattuto per dare un bonus di movimento ad un'altra?*

No. Le pedine che hanno già combattuto nel turno del giocatore non possono più muovere, essere impilate, o essere sacrificate.

• *Durante il mio turno di guerra, unisco un gruppo di due pedine con una pedina singola, formando un gruppo di 3 pedine. Le regole dicono che così facendo il movimento delle pedine si esaurisce. Posso però sacrificare un gruppo di pedine per dare un movimento extra di 1 spazio al gruppo di 3 neoformato?*

Sì.

VARIANTI

2 giocatori. E' possibile giocare anche in due giocatori applicando queste regole:

- Si gioca come nella partita a 3 giocatori, tenendo disponibili i dischetti di un terzo colore, che chiameremo "giocatore ombra".
- Durante il turno di piazzamento ogni giocatore può piazzare nelle griglie degli edifici maggiori un dischetto del giocatore ombra, pagandone il normale costo, al posto di un dischetto del proprio colore (questo dischetto conta quindi come uno dei 5 che può piazzare ad ogni turno).
- Durante la fase degli effetti, i dischetti del giocatore ombra vengono rimossi, quando è necessario, senza produrre alcun risultato, ma contano al fine di completare le griglie degli edifici.
- Durante la Guerra, il giocatore che difende utilizza anche i dischetti del secondo giocatore, come in una normale guerra a tre giocatori. I punteggi verranno assegnati normalmente a seconda del colore dei dischetti coinvolti nelle varie battaglie.
- Prima della guerra il giocatore che difende può comprare truppe extra per entrambi i colori che manovra senza pagare ulteriore denaro: con 1 moneta d'argento comprerà +1 pedina per entrambi i colori, con 3 monete +2 pedine, e così via.
- Il personaggio Generale non si considera quando appartiene al giocatore che manovra gli attaccanti.

Gioco breve. Questa variante porta la durata media di una partita a circa 120 minuti. Ecco le regole che vanno applicate:

- Il gioco termina al 15° turno (1594).
- Vanno rimossi l'ultimo spazio (valore 0) dalle griglie Porto, Strade, Mura.
- Vanno rimossi gli ultimi due spazi (valore 0 e valore 1) dalle griglie degli altri edifici maggiori.
- All'inizio del gioco tutti i giocatori prendono 1 moneta d'argento e 1 risorsa legno e pietra in più.
- Tutti i personaggi danno alla fine del gioco 3 PV in più.

Gli spazi delle griglie che vanno rimossi si possono facilmente coprire con un tassello o con una pedina di legno, in modo da evitare errori durante il gioco.

Nota: con questa variante è possibile che un giocatore non svolga il ruolo di attaccante.

CONSIGLI

Guerra. La posizione degli edifici è molto importante. Se i giocatori li costruiscono vicino al perimetro della Città è probabile che verranno distrutti nella prima Guerra. Un buon consiglio è quello di costruire delle mura per proteggerli o di posizionarli dietro una linea di edifici meno costosi (ad esempio una linea di Capanne).

- E' meglio iniziare la Guerra con le pedine separate invece che raggruppate. I gruppi sono più forti, ma più lenti. Una pedina singola è veloce e può sempre formare gruppi

durante la guerra, se necessario.

- E' sempre meglio partecipare alla guerra e aiutare gli altri giocatori nella difesa. In caso contrario chi non partecipa non farà punti, mentre gli altri avanzeranno facilmente.
- Cercate di costruire il Forte e delle Caserme. Entrambi forniscono punti vittoria oltre ad aiutare la difesa della città.

Personaggi. Fare dei punti all'inizio del gioco è importante per poter comprare dei personaggi. Mura, Strade ed alcuni edifici minori (come le Caserme) aiutano in tal senso.

Velocizzare il gioco. Fate la Fase degli Effetti tutti insieme contemporaneamente.

COMPONENTI

- Tabellone di gioco
- 50 pedine lavoratori (10 per ciascun colore)
- 17 pedine viola +1 blu (avversari)
- 5 pedine segnapunti/1 segnatempo (6 colori)
- 60 pezzi strade/mura
- 75 cubi risorse (15 blu+30 bianche+30 marroni)
- 4 tasselli Palazzo, Cattedrale, Forte, Porto
- 65 tasselli casa-capanna (13 di ciascun colore)
- 3 tasselli piazza-monumento
- 3 tasselli piazza-giardino
- 5 tasselli chiesa-caserma
- 4 tasselli mercato-corporazione
- 6 tasselli pietraia-falegname
- 12 tessere personaggi
- 42 monete: 32 argento (x1), 10 d'oro (x5)
- 2 dadi da 6 facce e 10 Fogli Memo

CREDITS

AUTORE: Michele Quondam

ILLUSTRAZIONI: Lamberto Azzariti

PROGETTO EDITORIALE: Inmedia Srl

RINGRAZIAMENTI

Un ringraziamento a Massimo De Santis, Arnaldo Maggiora Vergano, Stefano Armenia, Luca Balestreri, Gimmi Cavaliere, Tommaso Fauli, Paula Simonetti, Alberto Vendramini, Fabio Sauchelli, Marco Signore e a tanti altri che mi hanno sostenuto e aiutato. Un grazie speciale a tutti gli amici della Ludoteca La Civetta che hanno provato il gioco con me!

DEDICA

Al mio piccolo Adriano e alla sua mamma, i miei argentini.