



Río de la Plata

FAQ E CONSIGLI 1.7



PRECISAZIONI

Controllo Artigiano.

Il simbolo della risorsa riportato sul tabellone sul Controllo del Lavoro Artigiano è venuto bianco (vedi disegno qui a destra) e sembra una risorsa pietra: attenzione! Rappresenta una risorsa pietra o una risorsa legno.



Griglia Avversari. Man mano che l'indicatore dei nemici sulla griglia avversari cresce, aumenta il numero delle pedine che attaccheranno la città. Sulla griglia è indicato il bonus da applicare al numero complessivo attaccanti.

Nella griglia sono presenti però degli spazi vuoti che potrebbero indurre a pensare che in quel caso non vada applicato alcun bonus. Non è così! Questi spazi riferiscono al bonus presente nella casella immediatamente precedente. Ad esempio in questa situazione:



Con un punteggio di 6-5-4 si avrà una guerra con gli indigeni (pedina viola) e, a prescindere dal risultato di 6, 5 o 4 ottenuto, gli indigeni avranno un bonus di +3 nemici. Con un punteggio di 2-3 si avrà una guerra con i pirati, e, a prescindere dal punteggio fatto di 2 o 3, i pirati avranno un bonus di +1 nemico.

Una più corretta rappresentazione grafica del concetto è la seguente:



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 (1584).
- 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.

UN CONSIGLIO SU COME IMPARARE IL GIOCO

Vanno considerati alcuni aspetti di Río de la Plata che possono mettere in difficoltà i giocatori alle prime armi:

- Una prima partita può durare 3-4 ore, 2-3 ore nella versione breve.

- Molti punti vittoria sono assegnati alla fine del gioco. Senza conoscere come funziona questo meccanismo i giocatori non sanno come costruirsi una propria strategia.

- La guerra "rompe" il gioco. Se i giocatori non conoscono come funziona e non si preparano a difendere la città, la prima guerra può essere fortemente distruttiva.

Un buon consiglio è quello di fare una partita senza considerare le Guerre e farla durare solo 10 turni invece che i 20 del gioco normale.

Una volta terminato il gioco e dichiarato il vincitore, i giocatori possono giocare un esempio di Guerra sulla Mappa della Città così come è alla fine dei 10 turni. In questo modo si può imparare il gioco base e solo successivamente la guerra e i suoi meccanismi.

Nella partita successiva si potranno utilizzare le normali regole senza grosse difficoltà.

INDICAZIONI

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.

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 valo-

re 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).

• *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 nella 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 una Capanna e convertendo 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' 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 e l'edificio deve trovarsi in un quartiere collegato da una strada. 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, 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 per attivarlo. 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.

• *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.

• *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 suc-*

cessivo 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 l'attaccante, chi sarà il prossimo?*

Si rimuovono i dischi viola da sotto i dischi dei giocatori sulla griglia dell'ordine di gioco e si ricomincia daccapo come all'inizio della partita.

• *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.