
Gli Architetti di Arcadia

Per 2-4 giocatori da 10 a 99 anni

Autore: Rüdiger Dorn – Illustrazioni: Michael Menzel, Walter Pepperle

Design: DE Ravensburger, Kniffdesign – Foto: Becker Studios

Ravensburger Games® No. 26 320 9

Benvenuti ad Arcadia

In una terra lontana, c'è una regione tra rotonde colline e una fertile valle. Alcuni pellegrini si sono fermati in questo luogo ed hanno fondato la città di Arcadia. Oltre i fantastici palazzi, un castello sta per sorgere sulla collina. Quattro famiglie benestanti - i mercanti di tessuti, i mercanti di spezie, i carpentieri e gli argentieri – cercano di accrescere il loro prestigio e la loro influenza cercando di competere per la costruzione della parte più grande del castello. I giocatori assumono il ruolo di architetti. E' stato assegnato loro il compito di pianificare e completare la costruzione della città e del castello.

Componenti

- 1 tabellone di gioco
- 1 sito di costruzione per il castello (con 10 spazi per i pezzi del castello)
- 4 schermi per i giocatori (tende) nei colori dei giocatori giallo, arancione, verde, viola
- 16 bandiere (4 in ognuno dei colori dei giocatori)
- 40 carte edificio
- 40 edifici in 7 forme diverse:
(1) Casa, (2) Fattoria, (3) Taverna, (4) Mulino, (5) Fabbro, (6) Mercato, (7) Abbazia
- 88 sigilli delle 4 famiglie (inclusi 8 del valore 5)
Rosso = mercanti di vestiti, Verde = mercanti di spezie, Nero = Carpentieri, Argento = Argentieri
- 44 lavoratori (11 in ognuno dei 4 colori dei giocatori)
- 24 lavoratori neutrali (Beige)
- 28 pezzi di Castello
Usando i fogli adesivi forniti, attaccate ognuno dei 28 sigilli in ognuno dei pezzi di castello.
- Oro nei valori 1, 5 e 10.



Obiettivo del gioco

I giocatori costruiscono gli edifici cittadini ed il castello centrale di Arcadia. Per costruire gli edifici, hanno ricevuto i Sigilli delle 4 famiglie. Ogni qualvolta un edificio viene terminato, viene esteso il castello. Il valore dei sigilli delle 4 famiglie cambia in base al peso che ogni famiglia ha ottenuto nella costruzione del castello. Ogni giocatore può scambiare i suoi sigilli per oro varie volte nel corso del gioco - sta ai giocatori decidere quando. **Il vincitore è il giocatore che possiede più oro alla fine del gioco.**

Preparazione del gioco

Prima della prima partita dividete i pezzi di gioco.

Attaccate ognuno dei 28 sigilli sopra ognuno dei pezzi di castello, come mostrato nell'immagine.

Per la prima partita, è consigliabile usare la preparazione di gioco come mostrata a pagina 6 delle regole.

Renderà la prima partita più veloce. Preparate il tabellone come mostrato, e leggete oltre da questo punto.

Altrimenti, preparate i materiali di gioco in questa maniera:

- Piazzate il tabellone al centro del tavolo.
- Piazzate il piano di costruzione del castello sul tabellone così che nessuno dei campi con la tenda accampamento (vedi immagine) sia coperta dal piccolo tabellone.
- Ogni giocatore riceve il proprio schermo (Tenda), 4 bandiere degli architetti e 3 lavoratori nel proprio colore. Appendete le 4 bandiere sulla sommità dello schermo tenda, così che siano visibili dall'esterno; i 3 lavoratori dei giocatori sono piazzati dietro lo schermo tenda.



- Piazzate il resto dei lavoratori (inclusi i lavoratori beige neutrali) accanto al tabellone a formare la riserva generale.
- I pezzi di castello vanno posti come specificato nelle 3 aree sul bordo del tabellone: Piazzate 12 pezzi (3 rosse, 3 verdi, 3 argento, 3 nere) nell'area rifornimento del 1° e 2° livello del castello. Sono disponibili solo 8 spazi per cui piazzate 2 pezzi dello stesso colore negli spazi vicini al bordo esterno. Piazzate i 4 pezzi rimanenti nei 4 spazi colorati dell'area riserva del 3° livello. Le 4 aree non colorate della riserva per il 3° livello sono lasciate vuote per il momento. Saranno riempite nel corso del gioco.
- Ordinate gli edifici per forma e piazzateli accanto al tabellone.
- Piazzate i sigilli e l'oro accanto al tabellone di gioco.
- Mescolate le carte edificio. Ogni giocatore riceve 4 carte (tenute nascoste dagli altri giocatori). Piazzate 3 carte a faccia sù accanto al tabellone, quindi piazzate il resto delle carte a faccia in giù accanto.

Turno di gioco

Il giocatore più giovane inizia; il gioco prosegue poi in senso orario.

Il turno di un giocatore è diviso in 2 parti:

1. DEVE (Obbligatoria)

Il giocatore sceglie una delle due possibili azioni:

- A) Giocare una carta edificio e piazzare l'edificio raffigurato; **O**
- B) Piazzare uno o più lavoratori.

2. PUO' (Opzionale)

Dopo l'azione obbligatoria, il giocatore può scambiare una delle 4 bandiere degli architetti.

Le azioni in dettaglio:

1. DEVE

A) Piazzare un edificio

Il giocatore gioca una delle proprie carte edificio, prende l'edificio raffigurato e lo piazza in maniera che siano rispettate queste regole:

- Tocchi un edificio già piazzato ortogonalmente (orizzontalmente o verticalmente) (il sito di costruzione del castello conta come edificio); **E/O**
- Sia piazzato accanto (ortogonalmente) ad un lavoratore qualunque già piazzato

Gli spazi coperti dal nuovo edificio devono essere vuoti (per esempio non possono contenere un altro edificio o lavoratore).

Piazza un sigillo sull'edificio – del colore della carta edificio giocata. Il sigillo mostra che

l'edificio deve ancora essere costruito e quale famiglia ha dato l'ordine di costruire.

Piazzate la carta edificio giocata in una pila di scarti - è rimossa dal gioco. Infine, il giocatore pesca una nuova carta per poter avere 4 carte in mano. I giocatori possono pescare o una delle 3 carte a faccia sù o la prima dalla pila faccia in giù. Se viene presa una carta a faccia sù, deve essere sostituita immediatamente con una presa dalla pila a faccia in giù, in modo da avere sempre 3 carte disponibili durante il gioco.

Lavoratori neutrali:

Sul tabellone, sono disegnate alcune tende accampamento. Nelle tende possono essere assoldati alcuni liberi lavoratori (lavoratori neutrali). Queste tende accampamento non contano come edificio: si possono coprire con gli edifici. Se un giocatore piazza un edificio che copre una tenda, il giocatore può immediatamente prendere lavoratori neutrali - 1 lavoratore neutrale per ogni spazio coperto contenente una tenda. I lavoratori neutrali sono tenuti nella scorta personale dietro lo schermo del giocatore.

Esempio di piazzamento edifici (vedi immagine sotto):

Il giocatore Verde gioca una carta edificio. La carta mostra un mercato con sigillo rosso. Il Verde prende il mercato dalla scorta e lo piazza sul tabellone di gioco.



Figura 1

Mostra 4 delle molteplici possibilità di piazzamento dell'edificio: (1) tocca un lavoratore; (2) e (3) tocca un altro edificio e (4) tocca 2 edifici ed un lavoratore.

Figura 2

Mostra 3 esempi di dove l'edificio non può essere piazzato: (5) tocca una parte della abbazia adiacente; (6) e (7) non tocca nè un lavoratore nè un edificio (diagonalmente non è sufficiente).

Il giocatore sceglie l'opzione (4) e piazza l'edificio (vedi figura 3)

Figura 3

Siccome l'edificio copre una tenda accampamento, il Verde prende un lavoratore neutrale dalla scorta comune e lo piazza dietro il proprio schermo. Quindi piazza un sigillo rosso – come mostrato sulla carta edificio giocata – sul nuovo edificio piazzato. Infine pesca una nuova carta edificio e termina il suo turno.

B) Piazzare un lavoratore

Il giocatore sceglie un edificio sul tabellone. Quindi può piazzare tutti i lavoratori propri e/o neutrali desiderati dalla propria scorta (da dietro lo schermo) su spazi liberi che siano adiacenti ortogonalmente (e non diagonalmente) all'edificio. **Importante:** Tutti i lavoratori piazzati durante il proprio turno devono toccare **uno** (lo stesso) edificio. Una volta piazzati, i lavoratori rimangono in quello spazio per il gioco intero. Non possono essere spostato o tolti.

Consiglio: Se un giocatore piazza lavoratori su di una tenda, non riceve alcun lavoratore neutrale.

C'è un esempio di piazzamento lavoratori più avanti nelle regole.

Un edificio è finito

Se un edificio è **completamente circondato** durante un'azione (sia A: Piazzare un edificio o B: Piazzare lavoratori), è **finito**. Questo automaticamente causa la **→ Distribuzione e → Costruzione del castello**.

Un edificio è completamente circondato quando tutti gli spazi adiacenti ortogonalmente (orizzontalmente verticalmente) sono occupati o da lavoratori o da altri edifici o dal bordo del tabellone di gioco).

→ Distribuzione: Tutti i giocatori che hanno piazzato lavoratori intorno a questo edificio, ricevono sigilli nel colore del sigillo sull'edificio: ogni giocatore riceve un sigillo per ogni singolo lavoratore personale che è stato piazzato accanto (ortogonalmente) all'edificio circondato. Il giocatore di turno è responsabile della distribuzione dei sigilli agli altri e riceve il sigillo che era sopra l'edificio in questione in aggiunta a tutti gli altri normalmente dovuti dalla distribuzione. I giocatori piazzano i sigilli dietro i loro schermi personali.

Attenzione: i lavoratori neutrali non prendono sigilli!

Consiglio: E' possibile che molti edifici siano completati contemporaneamente. In questo caso, ogni edificio è trattato separatamente; cioè, ogni lavoratore può generare anche più di un sigillo. E' anche possibile che il piazzamento di un edificio provochi la sua immediata chiusura. Anche in questa situazione, l'edificio è valutato normalmente.

Se non ci fossero sigilli del valore di uno, si può fare uno scambio con un sigillo valore 5.

→ Costruzione del castello: Il giocatore di turno piazza un pezzo di castello nell'area di costruzione del castello per ogni edificio circondato nel turno in corso.

Consiglio: Il castello determina il valore del sigillo di ogni famiglia. Il piano di costruzione mostra 10 spazi sui quali sono disegnati 2 sigilli per ogni famiglia. All'inizio del gioco, ogni sigillo vale

2 monete d'oro. Durante il gioco, vengono piazzati pezzi di castello sopra ed accanto ad altri nella zona di costruzione del castello. Il valore dei sigilli di famiglia cambia in base a quanti sigilli si vedono dipinti nei 10 spazi superiori visibili nei pezzi di castello quando viene guardato da sopra.

Nel piazzare i pezzi, i giocatori devono rispettare le seguenti condizioni: il livello più basso del castello deve essere terminato prima di iniziare il prossimo. Il giocatore sceglie un pezzo di castello a sua scelta dalla scorta per il primo livello e lo piazza in uno spazio libero a sua scelta dell'area di costruzione del castello.

Non appena i 10 spazi del livello inferiore sono stati riempiti, i rimanenti 2 pezzi della scorta per il primo livello vengono aggiunti alla scorta di pezzi per il terzo livello (su due dei quattro spazi liberi neutri sul bordo esterno del tabellone). Quindi il secondo livello viene costruito nella stessa maniera, con i pezzi della seconda area di scorta. Non appena il secondo livello viene completato le rimanenti 2 pietre sono aggiunte alla scorta per il terzo livello, come fatto in precedenza, completando gli spazi vuoti.

Importante: Il gioco finisce quando il secondo livello è completo.

Esempio del piazzamento di lavoratori e della distribuzione che ne consegue:



Il giocatore Viola ha scelto l'azione 1B – piazzare lavoratori. Sceglie il mercato. Per circondare questo mercato, può piazzare quanti lavoratori vuole dalla sua scorta personale. Piazza 2 dei suoi lavoratori (viola) e un lavoratore neutrale. Facendo questo il Viola circonda sia il mercato che l'abbazia.

Inizia una distribuzione:

L'Arancio riceve un sigillo rosso dalla scorta comune, questo in quanto uno dei suoi lavoratori è coinvolto nel circondare il mercato. Il Viola ne ha 2 coinvolti quindi riceve 2 sigilli rossi dalla scorta comune. Inoltre riceve il sigillo rosso presente sull'edificio circondato cioè il mercato.

Per l'abbazia, i giocatori Giallo e Verde ricevono ognuno 2 sigilli verdi dalla scorta comune. Il Viola riceve un sigillo verde dalla scorta comune ed il sigillo verde presente sull'edificio circondato cioè l'abbazia.

A questo punto, il Viola può piazzare 2 pezzi di castello a sua scelta dalla scorta del primo livello; il Viola sceglie 2 pezzi neri poichè in precedenza aveva già accumulato molti sigilli neri.

2. PUO': Scambiare una bandiera

Alla fine di ogni mossa, il giocatore può scegliere di giocare una delle sue bandiere. Il giocatore rinuncia alla bandiera (essa viene rimossa dal gioco) e riceve 2 lavoratori nel proprio colore dalla scorta generale.

In aggiunta, dopo aver scambiato la bandiera può conteggiare il punteggio (solo per se stesso):

Il giocatore può vendere tutti i sigilli che vuole, anche se appartenenti a diverse famiglie (di colori diversi). Rimette i sigilli nella scorta generale e riceve monete d'oro per ognuno di essi. Il valore di ogni sigillo è determinato dallo stato attuale di costruzione del castello. Il numero di sigilli di un particolare colore che sono visibili guardando il castello dall'alto determina il valore di ogni sigillo di quel colore. Il giocatore può scegliere quali sigilli vuole vendere e riceve l'equivalente valore in monete d'oro. Ogni giocatore può scegliere di vendere i sigilli al massimo 4 volte durante il gioco. In aggiunta, i sigilli possono essere venduti normalmente alla fine del gioco.

Esempio:



Alla fine del suo turno, il Verde gioca una delle sue 4 bandiere e prende 2 lavoratori verdi dalla scorta comune. Quindi decide di vendere alcuni dei sigilli in suo possesso: vende 7 sigilli dei mercanti di tessuto (rosso) e 5 sigilli degli argentieri (argento). Guardano il castello dall'alto si nota che sono visibili 3 pezzi di castello rossi e 4 argento. Il giocatore verde riceve quindi:

$7 \text{ sigilli rossi} \times 3 \text{ spazi rossi} = 21 \text{ monete d'oro}$

$5 \text{ sigilli argento} \times 4 \text{ spazi argento} = 20 \text{ monete}$
per un totale di 41 monete d'oro.

Fine del gioco

La fine del gioco viene attivata quando un giocatore piazza l'ultimo pezzo del secondo livello del castello. I 2 pezzi rimanenti sono aggiunti all'area scorta per il terzo livello. Il giocatore termina il suo turno come al solito (per esempio, può vendere sigilli, se possiede ancora bandiere disponibili).

Consiglio: Anche se un giocatore finisce più edifici durante il suo turno e può piazzare diversi pezzi di castello, gli ultimi 2 pezzi della scorta per il secondo livello sono sempre aggiunti a quelli del terzo. Se il giocatore deve ancora piazzarne altri, questi vengono presi dalla scorta del terzo livello (che contiene adesso 8 pezzi) e li piazza nel terzo livello del castello in costruzione.

Da questo momento tutti i giocatori devono effettuare l'ultimo turno compreso colui che ha provocato la fine. Quando sono completati edifici durante questo ultimo turno sono piazzati normalmente pezzi di castello dalla scorta per il terzo livello. Dopo questo ultimo turno il gioco termina. Ogni giocatore vende i propri sigilli rimanenti. Questa vendita finale avviene come descritto in precedenza.

Il vincitore è il giocatore che possiede più oro degli altri. In caso di pareggio tutti i giocatori possono dichiarare la propria ricchezza e dividere la vittoria.

Consigli tattici:

1. Prova a coprire le tende accampamento quando piazzati gli edifici! Più lavoratori neutrali possiedi, più semplice sarà per te circondare gli edifici in un sol colpo e prendere il sigillo posto sopra l'edificio stesso.
2. Piazza i lavoratori così che la distribuzione avvenga alla fine del tuo turno! Dopo tutto, così facendo riceverai il sigillo extra.
3. Non giocare carte edificio nel colore sigillo che attualmente vale di più! I tuoi avversari possono terminare l'edificio e prendere moltissimi punti.
4. Spendi le tue bandiere al momento giusto in maniera da prendere i nuovi lavoratori! Alle volte può essere utile usare una bandiera anche se non vendi alcun sigillo. Il gioco non è vinto sul numero di vendite, ma sul quando esse vengono effettuate.
5. Occhio alla fine del gioco! I lavoratori che non sono stati piazzati non valgono niente.
6. Stai attento a vedere che giocatori stanno raccogliendo quali sigilli! Puoi ridurre il valore dei sigilli degli avversari piazzando attentamente i pezzi di castello.
7. Piazza i lavoratori così che siano adiacenti a molti edifici! In questa maniera, faranno parte della distribuzione sigilli di molti edifici.

Per un inizio più veloce della vostra prima partita, suggeriamo di effettuare il seguente set-up:

Rimuovete le seguenti 7 carte edificio dal gioco:



Piazzate i corrispondenti 7 edifici ed il sito di costruzione del castello come mostrato in figura.

Potete orientarvi nella disposizione guardando gli accampamenti.

Su ogni edificio, piazzate il sigillo del colore mostrato.



In aggiunta ai componenti descritti nel paragrafo **Preparazione del gioco**, ogni giocatore riceve lavoratori neutrali secondo questo schema:

Con 2 giocatori – ogni giocatore riceve 3 lavoratori neutrali.

Con 3 giocatori – ogni giocatore riceve 2 lavoratori neutrali.

Con 4 giocatori – ogni giocatore riceve 1 lavoratori neutrali.

Le restanti componenti sono preparate così come descritto in **Preparazione del gioco**.

Leggete da quel punto in poi.

Sommario di gioco – Riassunto di un turno di gioco

1. Il giocatore deve

A) Giocare una carta edificio e piazzare l'edificio

O

B) Piazzare il numero desiderato di lavoratori adiacenti ad UN edificio.

Se, dopo l'azione, uno o più edifici sono circondati:

- distribuite i sigilli
- il giocatore di turno piazza un pezzo di castello per ogni edificio circondato in questo turno

2. Dopo l'azione obbligatoria i giocatori di turno puo'

Scambiare una bandiera degli architetti:

- Ricevere 2 lavoratori nel proprio colore dalla scorta generale

E

- Può conteggiare i punti (scambiare sigilli per monete d'oro)