

Regolamento

Anno 1503

Autore Klaus Teuber
Da 2-4 Giocatori

Materiale di Gioco

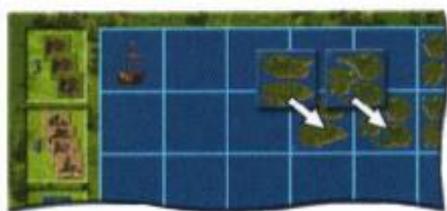
- § 1 Tabellone di Gioco
- § 90 Carte Materie Prime
- § 4 Isole di Partenza
- § 32 Tessere Isola
- § 28 Tessere Edifici Base (7 per Giocatore)
- § 14 Tessere Edifici Pubblici
- § 16 Pedine Colorate (4 per Giocatore)
- § 8 Navi di Legno (2 per Giocatore)
- § 1 Dado

Preparazione

Il tabellone di gioco viene collocato nel centro del tavolo; esso mostrerà un mondo ricco di isole che potranno essere esplorate durante il corso della partita.

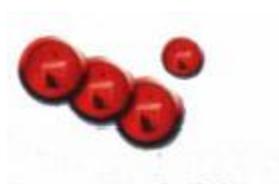


Le tessere isola sono ordinate in 3 pile in base al numero riportato sul dorso delle stesse: 2, 3 o 4. In una partita a 2 giocatori si utilizzeranno esclusivamente le tessere della pila n° 2, a 3 giocatori si utilizzeranno le tessere della pila n° 3, in 4 giocatori si utilizzeranno tutte le tessere.



All'inizio della partita, ogni pila sarà mescolata e posizionata a faccia in giù negli appositi spazi indicati nel tabellone di gioco. Alcune tessere non potranno essere piazzate, esse formeranno una nuova Pila definita: "Riserva", posizionata a faccia in giù accanto al tabellone di gioco (i giocatori non potranno guardare tali tessere in anteprima spendendo punti azione). Ogni giocatore sceglierà

un colore e prenderà il corrispondente materiale: 4 Pedine, 2 Navi e 7 Tessere Edifici Base

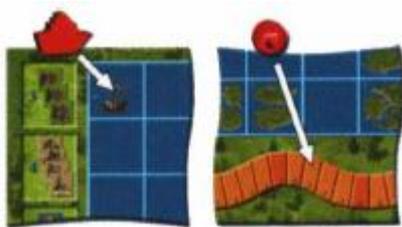




Accampamento/Colonia Cittadina/Grande Città

Le tessere Edificio hanno 2 Lati e le seguenti combinazioni:
Accampamento / Colonia o Cittadina / Grande Città.

Ogni giocatore riceve una Tabella Isola di Partenza e la pone davanti a se. Egli piazza 1 Tessera Accampamento ed 1 Tessera Colonia sulle 2 Caselle Bordate di Rosso. Ogni giocatore piazza una delle sue 2 Navi sulla Casella di Partenza del Tabellone ed 1 Pedina del Proprio Colore sulla "Gold Track" alla posizione n° 7, così facendo ogni Giocatore avrà una Rendita iniziale di 7 Pezzi d'Oro. Le tessere "Edifici Pubblici" sono riconoscibili dallo sfondo Marroncino. In una partita a 2 giocatori le tessere sul cui dorso è raffigurato un 3 o un 4 non sono utilizzate e pertanto rimesse nella scatola; a 3 giocatori solamente le tessere con il numero 4 vengono eliminate dalla gioco, a 4 giocatori tutte le tessere vengono utilizzate. Esse vengono piazzate a faccia in su a lato del tabellone in modo tale che siano ben visibili a tutti i giocatori.



Posizionamento Iniziale Nave e Denaro



Tessere Edifici Pubblici

Le carte "Materie Prime" vengono divise per tipologia e posizionate a faccia scoperta a lato del tabellone. Ogni giocatore riceve 1 Carta "Legno" ed 1 Carta "Pietra" dotazione iniziale.



Pietra

Legno

Attrezzi

Tessuto

Spezie

Tabacco

Rapida Occhiata al Gioco

Ogni giocatore può piazzare sulla propria isola differenti luoghi di produzione che possono fornire della Legna, della Pietra, degli Attrezzi o del Tessuto (il tutto determinato dal risultato del lancio di un Dado all'inizio di ogni turno). Utilizzando tali beni, ogni giocatore potrà costruire delle navi, piazzare dei nuovi accampamenti nella propria isola o addirittura trasformare questi ultimi in colonie. Per giocare con profitto a 1503, vi consigliamo di sviluppare rapidamente le proprie colonie in cittadine o grandi città. Per raggiungere i propri obiettivi, le Spezie ed il Tabacco saranno necessari ad un certo punto della Partita. Sfortunatamente tali materie prime non saranno disponibili sulla propria isola ma su quelle che potrete esplorare durante la navigazione della propria Nave. In questo modo sarete costretti a costruire di volta in volta delle Navi (1 o 2 a seconda delle necessità)

per prendere possesso delle Tessere più redditizie dislocate sulla Mappa di Gioco. Per vincere la Partita dovrete completare 3 obiettivi su 5 possibili. Per esempio: avere 3 Grandi Città, accumulare 30 pezzi d'oro e costruire 4 Edifici Pubblici vi permetterà di Essere il Vincitore.

Svolgimento del Gioco

Ogni giocatore lancia il Dado, colui che ottiene il risultato più alto inizia a giocare per primo. Al proprio turno un giocatore dovrà eseguire le seguenti azioni:

1. Lanciare il Dado per la Produzione di materie prime valevole per tutti i Giocatori;
2. Piazzamento e Sviluppo
- 2a. Vendere o Acquistare Merci;
3. Muovere le Navi ed Esplorare le Isole

Le azioni n° 2 e 2a possono essere effettuate in qualsiasi ordine. Potrete, per esempio, acquistare una merce, muovere una nave e poi vendere anche una merce.

Nota: *Alla fine del proprio turno (ed **ESCLUSIVAMENTE** alla FINE), un giocatore non potrà avere in mano più di 5 carte "Materie Prime". Se egli ne possiede più del numero consentito, dovrà scartare immediatamente quelle in eccesso sino al raggiungimento del limite imposto.*

Terminato il proprio turno si proseguirà in senso orario.

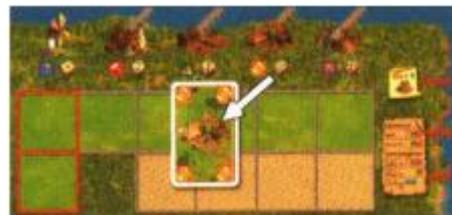
Le Azioni in Dettaglio

1. Lanciare il Dado per la Produzione di Materie Prime valevole per tutti i Giocatori

Il giocatore di turno lancia il dado, ognuno dei partecipanti guarda sulla propria isola quale merce è associata al risultato ottenuto dal Dado e prende la corrispondente Carta "Bene" da una delle pile posizionate a lato del Tabellone. Se il risultato del lancio di dado sarà un "Punto Interrogativo", il giocatore potrà scegliere qualsiasi tipo di materia prima, incluso il Tabacco o le Spezie. Se il risultato del lancio sarà un 6, nessun giocatore riceverà alcuna materia prima, ma darà luogo ad un evento (vedi più avanti).

Esempio:

Un 4 viene ottenuto dal Lancio del Dado. Il giocatore prende una Carta "Tessuto". Se il giocatore avesse ottenuto con il lancio di Dado "1" avrebbe potuto scegliere qualsiasi altra Materia Prima tra quelle disponibili.



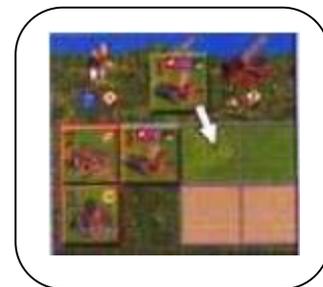
2. Piazzamento e Sviluppo

§ Piazzare una Nave

un giocatore che vuole costruire una nave paga (scarta) le seguenti materie prime: 1 Legno ed 1 Attrezzo; successivamente, piazza la Nave sulla Casella di Partenza.

§ **Piazzare un Accampamento**

Un giocatore che vuole costruire un accampamento sulla propria isola dovrà pagare le seguenti materie prime: 1 Legno ed 1 attrezzo; successivamente piazza la nuova tessera su una casella verde libera, adiacente ad una già costruita in precedenza.



§ **Sviluppare i propri Edifici**

Alcune Tessere (colonie, cittadine, grandi città) non possono essere piazzate direttamente sulla propria isola. Possono esserlo solo durante la fase di sviluppo. Un accampamento potrà trasformarsi in Colonia pagando le corrispondenti materie prime: 1 Tessuto e 2 Pietre, a questo punto la tessera viene capovolta e così facendo il giocatore avrà una Nuova Colonia. Una Tessera Colonia potrà diventare Cittadina pagando: 2 Spezie ed 1 Pietra, così facendo la tessera viene scartata (ritorna nella propria riserva) e sostituita da una Nuova Tessera Cittadina. Una Tessera Cittadina, potrà essere trasformata in Grande Città pagando 2 Tabacchi ed 1 Spezia, così facendo si capovolge la Tessera Cittadina mostrando il Nuovo Sviluppo.

Esempio:

Un giocatore fa sviluppare un Colonia in Cittadina. Egli scarta 2 Spezie e 1 Pietra, rimettendo la tessera Colonia nella propria riserva e rimpiazzando la stessa con una Tessera Cittadina (presa sempre dalla propria riserva).



Nota: Tutti i giocatori che possiedono sulla propria isola una combinazione di 4 accampamenti e/o colonie non potranno piazzare ulteriori accampamenti. Sarà necessario attendere che il giocatore trasformi una delle proprie colonie in cittadina, in modo da rimpinguare la propria riserva.

§ **Esame Generale dei Costi**

I costi per costruire una Nave, un Accampamento o anche sviluppare un Accampamento in Colonia, Cittadina o Grande Città sono esposti su ciascuna Isola dei Giocatori. Così, per esempio, lo sviluppo di un Accampamento in Colonia costerà 1 Tessuto e 2 Pietre.

2a. Vendere e/o Acquistare delle Merci

I beni presenti nel gioco hanno 2 scopi. Il primo, è che sono necessari per piazzare delle nuove tessere accampamento e costruire delle navi oppure sviluppare i propri edifici. In secondo luogo, potranno essere vendute per ottenere dell'oro o acquistare delle nuove materie prime.

Nota: L'acquisto, la Vendita o lo scambio di Materie Prime tra i giocatori è **PROIBITA**.

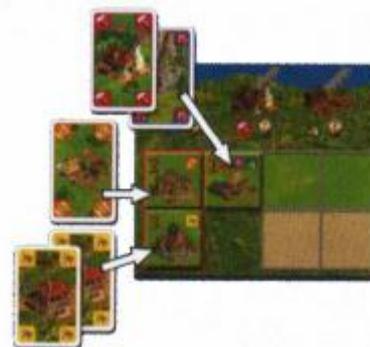
§ **Vendere Merci**

Una volta per turno, un giocatore potrà vendere una merce in uno dei propri Edifici collocati sulla propria isola. La tipologia di merce che potrà essere venduta, è riportata sulla tessera medesima. Così, per esempio, potrete vendere in un Accampamento indifferentemente: 1 Attrezzo o 1 Pietra o 1 Legno. Mentre, in una Colonia, potrete vendere i Tessuti; le Spezie potranno essere vendute nelle Cittadine, mentre il Tabacco nelle Grandi Città. Il prezzo di vendita corrisponde all'importo stampato sulla tessera stessa. Le merci

vendute vengono rimesse nelle corrispondenti Pile a lato del Tabellone. Alla fine della fase di vendita, si fa avanzare la propria Pedina sulla "Gold Track".

Esempio:

Un giocatore ha bisogno di Oro e vorrebbe vendere delle merci per ottenere la massima rendita. Nell' Accampamento, può vendere solo 1 Attrezzo o 1 Pietra; decide di Vendere 1 Pietra. Poi, vende il Tessuto nella Colonia e 1 delle sue Spezie nella Cittadina. Così facendo ottiene un totale di 6 pezzi d'oro che verranno immediatamente registrati sulla "Gold Track" facendo avanzare di 6 spazi la Pedina del Proprio Colore.



§ Acquistare Materie Prime

Due volte per turno, un giocatore potrà acquistare qualsiasi tipo di merce al costo di 6 pezzi d'oro. Per esempio, un giocatore ha necessariamente bisogno di spezie, egli prende dall'apposito mazzo 1 Carta rappresentante la materia prima ed aggiorna immediatamente la "Gold Track" spostando la propria pedina di 6 spazi in meno. L'acquisto di una materia prima, è indipendente dalla tipologia di Edifici presenti su ciascuna Isola.

3. Movimento delle Navi ed Esplorazione delle Isole

I punti azioni disponibili per questa fase di gioco, dipendono dal numero di giocatori: ogni nave disporrà di 2 punti azioni se si è in 2 a giocare, 3 punti azione se si è in 3 giocatori o 4 punti azione se si sarà in 4.

§ Regole per il Movimento delle Navi

- Ø Le navi si muovono ortogonalmente (**MAI IN DIAGONALE**) e solamente su una casella di mare adiacente;
- Ø Le navi non possono attraversare caselle raffiguranti Isole;
- Ø Ogni movimento su una casella libera costa 1 Punto Azione;
- Ø Possono sostare sulla medesima Casella di Mare più Navi contemporaneamente;
- Ø Se un giocatore ha 2 navi presenti sul mare, egli avrà il medesimo numero di Punti Azione da spendere per ogni Nave (In sintesi i Punti Azione non sono ripartiti tra le 2 Navi).

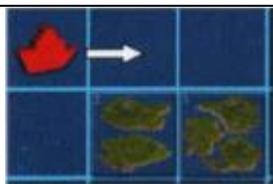
§ Esplorazione

Quando un giocatore muove la propria nave accanto ad un'isola dove è presente una tessera, egli ha la facoltà di guardarla senza farla vedere agli altri giocatori. Guardare una Tessera, costa 1 Punto Azione. Se il giocatore non è interessato a quella in esame, egli la rimette al suo posto originale a faccia coperta. Al termine di tale operazione, se il giocatore ha ulteriori punti azione da spendere, potrà riprendere a muovere la Nave ed Esplorare altre Isole. Qualora, invece, decidesse di tenere la Tessera appena esaminata, il movimento della Nave si interrompe immediatamente e gli eventuali Punti Azioni Residui saranno persi oltre a rimettere la Nave nella propria Riserva.

Nota: *Una Nave non potrà mai attraversare o fermarsi su una casella Isola anche se non più presente alcuna Tessera.*

Esempio:

In una Partita a 3 giocatori, quello di colore Rosso dispone di 3 Punti Azione per la Sua Nave.



1° Punto Azione

La Nave si sposta di una Casella sulla Destra.



2° Punto Azione

Viene Esaminata una Tessera, non viene tenuta e la si rimette a posto



3° Punto Azione

La Nave si sposta di un'altra casella sulla Destra, al Turno successivo potrà esaminare un'altra Tessera.

Utilizzare le Tessere Scoperte sulle Isole

Esistono 3 tipi di Tessere da Scoprire durante la Navigazione della propria Nave: La "Filiale" che mostra un tipo di merce, "Accordo Commerciale" su cui è stampato "-1" ed il "Tesoro" raffigurato da un Forziere.



1. Filiale

Per utilizzare una Filiale, dovete prenderne possesso e piazzarla immediatamente su di uno spazio Grigio disponibile sulla vostra Isola raffigurato da un Ponte di Pietra.

Se a seguito di un Lancio di Dado, il valore corrisponderà alla Filiale collocata potrete prelevare la Merce indicata.

Nota: Cercate di non piazzare le Filiali in corrispondenza delle Colonie che producono la medesima materia prima, così facendo non rischierete di bruciare la possibilità di ricavare una merce diversa da quella normalmente prodotta.

Poiché la vostra isola ha solamente 4 caselle grigie, potrete conseguentemente avere al massimo 4 Filiali. Se malauguratamente, durante la fase di Esplorazione doveste imbattervi in una nuova Filiale (sarebbe la 5°), non potrete prenderla (quindi andrà rimessa a posto) ne potrete decidere di scambiarla con una Filiale già in vostro possesso.

2. Accordi Commerciali

Gli accordi commerciali vengono posizionati alla sinistra di un Ponte di Legno disponibile. Ogni accordo commerciale riduce il prezzo (1 pezzo d'oro in meno) sull'acquisto di una materia prima. Così facendo, se un giocatore possiede già 3 Accordi commerciali, durante il proprio turno, potrà acquistare 1 o 2 merci per 3 pezzi d'oro ognuna (al posto di 1 merce per 6 pezzi d'oro). Poiché sono presenti sulla propria isola, al massimo 3 Ponti di Legno, non potranno esserci più di 3 Accordi Commerciali per Isola.

3. Tesoro

Se un giocatore vuole utilizzare un Tesoro, egli applica immediatamente il privilegio riportato sulla Tessera. A seconda del tipo di tessera, il privilegio permette di far sviluppare uno degli Edifici presenti sulla propria Isola (esempio: da cittadina a Grande Città) o di aumentare il proprio capitale di 12 pezzi d'oro che andranno immediatamente registrati sulla "Gold Track". Una volta attuato il privilegio, la rispettiva tessera, viene scartata.

Nota Bene: Quando un giocatore utilizza un tesoro, la propria nave viene ritirata dal tabellone e posizionata nella propria riserva. E' la medesima azione che gli costerebbe, nel momento in cui, decidesse di tenere per se un'altra Tessera Isola appena Esplorata.

Esempio:

Il giocatore ha una Filiale e 2 Accordi Commerciali. A seguito del lancio di Dado, il risultato è pari a 3: egli potrà scegliere se prendere 1 Spezia o 1 Legno. Gli altri 2 Accordi Commerciali gli permetteranno di acquistare in seguito una merce per 4 pezzi d'oro invece di 6.



Gli Edifici Pubblici

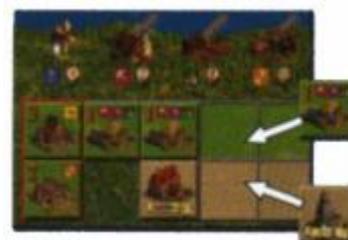
A seguito della costruzione della 4° Colonia nella propria Isola, il giocatore guadagnerà il diritto di scegliere uno degli Edifici Pubblici disponibili e piazzarlo immediatamente nella casella prevista in modo adiacente alla Colonia appena Costruita.

Nota Bene: *Un giocatore non potrà piazzare 2 Edifici Pubblici identici nella propria Isola.*

Se durante la partita, gli Edifici Pubblici si esauriranno, non sarà più possibile piazzarne di nuovi. I vantaggi di ogni Edificio Pubblico saranno descritti in maniera esauriente nel capitolo seguente.

Esempio:

Un giocatore piazza un Nuovo Accampamento (il quinto per l'esattezza). Egli sceglie di abbinarci la "Chiesa" e la piazza nello spazio sottostante alla Nuova Tessera. Egli non poteva scegliere come Edificio Pubblico la "Scuola" poiché ne aveva già una in gioco.



Gli Eventi

Se un giocatore ottiene un 6 a seguito del lancio di Dado, non ci sarà alcuna produzione per nessun giocatore durante questo turno. Lo stesso giocatore dovrà nuovamente lanciare il Dado per determinare quale Evento si attiverà:

1. Pirati (Con Risultato del Dado pari 1 o 2)

Ogni giocatore deve pagare 1 pezzo d'oro per ogni Tessera non protetta presente sulla propria isola. Se un giocatore, non avesse sufficiente oro per pagare i pirati, egli dovrà necessariamente eliminare 1 Filiale o 1 Accordo Commerciale a sua scelta: in questo caso non dovrà pagare nient'altro. La Tessera scartata, andrà collocata nella pila di Riserva e mescolata

insieme a tutte le altre già presenti. Inseguito, la 1° Tessera della Pila Riserva viene posizionata sulla mappa a faccia coperta sulla 1° Casella Libera.

Se invece, il giocatore, avesse sufficiente oro, sarà obbligato a pagare quanto dovuto senza avvalersi della possibilità di scartare 1 Tessera come nella precedente situazione.

Nota: Il numero di Caselle Libere raffiguranti le Isole presenti sulla Mappa, non è rapportato al numero di Tessere presenti nella Pila di Riserva.

2. Fuoco (Con Risultato del Dado pari 3 o 4)

Ogni giocatore deve pagare 1 pezzo d'oro per ogni Tessera Edificio di Base presente sulla propria isola (ad esclusione di quelle presenti nelle Caselle Bordate di Rosso). Se un giocatore non avesse sufficiente oro, dovrà rimuovere l'ultima Tessera Edificio Base posizionata rimettendola nella propria riserva, così facendo non dovrà pagare nient'altro. Se a seguito di tale azione, fosse collegata una Tessera Edificio Pubblico a quella Base, anch'essa andrà eliminata e messa nella Pila di Riserva.

In caso contrario, il giocatore avendo sufficiente oro, sarà obbligato a pagare quanto dovuto senza avere la facoltà di scartare l'Edificio Base, come nella situazione precedente.

3. Età dell'Oro

Ogni giocatore potrà prendere gratuitamente 1 materia prima a sua scelta.

Esempio:

Un giocatore possiede 3 Tessere Isola e 2 Edifici di Base oltre a quelli collocati nelle Caselle Rosse. Un evento Pirata lo costringerà a pagare 3 pezzi d'oro; mentre un evento Fuoco lo costringerà a pagare 2 pezzi d'oro.



Obiettivi per la Vittoria

Sul bordo sinistro della Mappa di Gioco, sono raffigurate 5 Caselle che rappresentano gli Obiettivi per la Vittoria di un Giocatore. Ogni volta che un giocatore avrà almeno 30 pezzi d'oro, 4 Filiali, 3 Accordi Commerciali, 4 Edifici Pubblici o 3 Mercanti, egli porrà uno dei propri segnalini sulla casella Corrispondente. In questo modo, si evidenzieranno quali obiettivi saranno raggiunti dai giocatori durante lo svolgimento della partita.

Nota: Gli obiettivi per la Vittoria, possono essere persi durante il corso della Partita. Per esempio, se un giocatore dovesse scendere al di sotto dei 30 pezzi d'oro (per un acquisto o evento sfortunato), dovesse perdere un Accordo Commerciale o una Filiale automaticamente dovrà rimuovere il proprio segnalino dalla Casella corrispondente l'obiettivo.

Gli Edifici Pubblici, le Filiali e gli Accordi Commerciali sono presenti in numero insufficiente rispetto al numero di partecipanti, in modo tale da impedire che tutti i giocatori possano raggiungere i medesimi obiettivi per la Vittoria. Solamente 2 obiettivi sono raggiungibili da tutti: 30 pezzi d'oro e 3 Grandi Città.



Fine del Gioco

Quando un giocatore, durante il proprio turno, raggiunge il suo 3° Obiettivo per la Vittoria, la partita termina immediatamente ed egli viene dichiarato vincitore.

Caratteristiche Edifici Pubblici



Bagni Pubblici:

Ogni Volta che un giocatore vende nei propri Mercati un Tabacco, guadagna 6 pezzi d'oro invece di 4.



Chiesa:

Al verificarsi dell'evento: "Età dell'Oro", il giocatore che possiede tale edificio potrà prendere a sua scelta 2 materie prime invece di 1.



Caserma dei Pompieri:

Al verificarsi dell'evento: "Fuoco", tutte le Colonie presenti sull'isola del Giocatore che possiede tale tessera sono protette e nessun pagamento sarà dovuto.



Grande Filiale:

Una volta per turno, un giocatore potrà pescare casualmente dalla mano di un avversario una Carta Bene, pagando una contropartita di 2 pezzi d'oro.



Ristorante:

Ogni volta che un giocatore vende 1 Tessuto in una Colonia o 1 Spezia in una Cittadina, egli guadagnerà 4 pezzi d'oro, invece di 2 per il Tessuto e 3 per le Spezie.



Scuola:

Ogni volta che un giocatore vende in un Accampamento un Attrezzo, o un Legno o una Pietra egli ottiene 2 pezzi d'oro invece di 1.



Cantiere Navale:

Raddoppia il numero di Punti Azione per ogni Nave in gioco sul Tabellone.



Fabbro:

Al verificarsi dell'evento: "Pirati", tutte le Tessere Isola presenti sono protette e nessun pagamento sarà dovuto.