

LA STRADA

Traduzione "La Strada"

*Da 2 a 4 Giocatori
Autore Martin Wallace*

Scopo del Gioco

Ogni giocatore, impersona un Ricco Mercante ed è alla ricerca di Nuovi Mercati nelle crescenti cittadine che vi permetteranno di arricchirvi ulteriormente. Utilizzando nuove o sconosciute rotte stradali, potrete creare delle Nuove Reti Commerciali che colleghino piccoli o grandi insediamenti. Naturalmente, dovrete lottare per raggiungere i mercati più remunerativi presenti solitamente nelle Grandi Città a discapito di quelli meno ricchi siti in Piccoli Centri.

Conseguentemente, sarete incentivati nel creare mercati in cittadine dove siano presenti pochi concorrenti. Un minor numero di concorrenti, comporterà una maggiore crescita dei vostri guadagni. Ricordate, di bilanciare la vostra strategia tra lo sfruttare i grandi mercati e l'incrementare i monopoli. Tali risultati vi guideranno alla costituzione di reti commerciali in grado di eleggervi Principe dei Mercanti. Il gioco terminerà quando, un qualsiasi giocatore durante il proprio turno, non sarà in grado di raggiungere una Nuova Località. Arrivati a questo punto, il giocatore che avrà più Denaro (Il Più Ricco) sarà il Vincitore.

Materiale di Gioco

- § 1 Mappa di Gioco Componibile;
- § 124 Tessere di Strade;
- § 19 Tessere di Insediamenti;
- § 8 Tessere di Luoghi di Partenza;
- § 4 Segnapunti Risorse;
- § 48 Pedine Merci in Legno;

Dettaglio Materiale

Le 124 Tessere raffiguranti Strade, da un lato sono raffigurate come Linee Rette, dall'altro lato come curve. Sono prodotte in 4 Colori, uno per ogni giocatore (31 Tessere a testa).

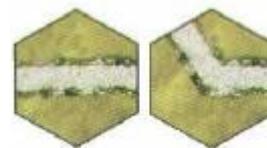
Queste Tessere si suddividono per ogni colore in:



5 Strade di Collina



8 Strade di Foresta



18 Strade Pianura

19 Tessere Insediamento:



4 Città



5 Villaggi Fortificati



5 Paesi



5 Accampamenti

8 Tessere di Partenza (2 per Colore):



Nero



Grigio



Giallo



Rosso

4 Segnalini Risorse (1 per Colore):



Nero



Grigio



Giallo



Rosso

48 Pedine di Legno rappresentanti le Merci (12 pezzi per ogni colore)



Nero



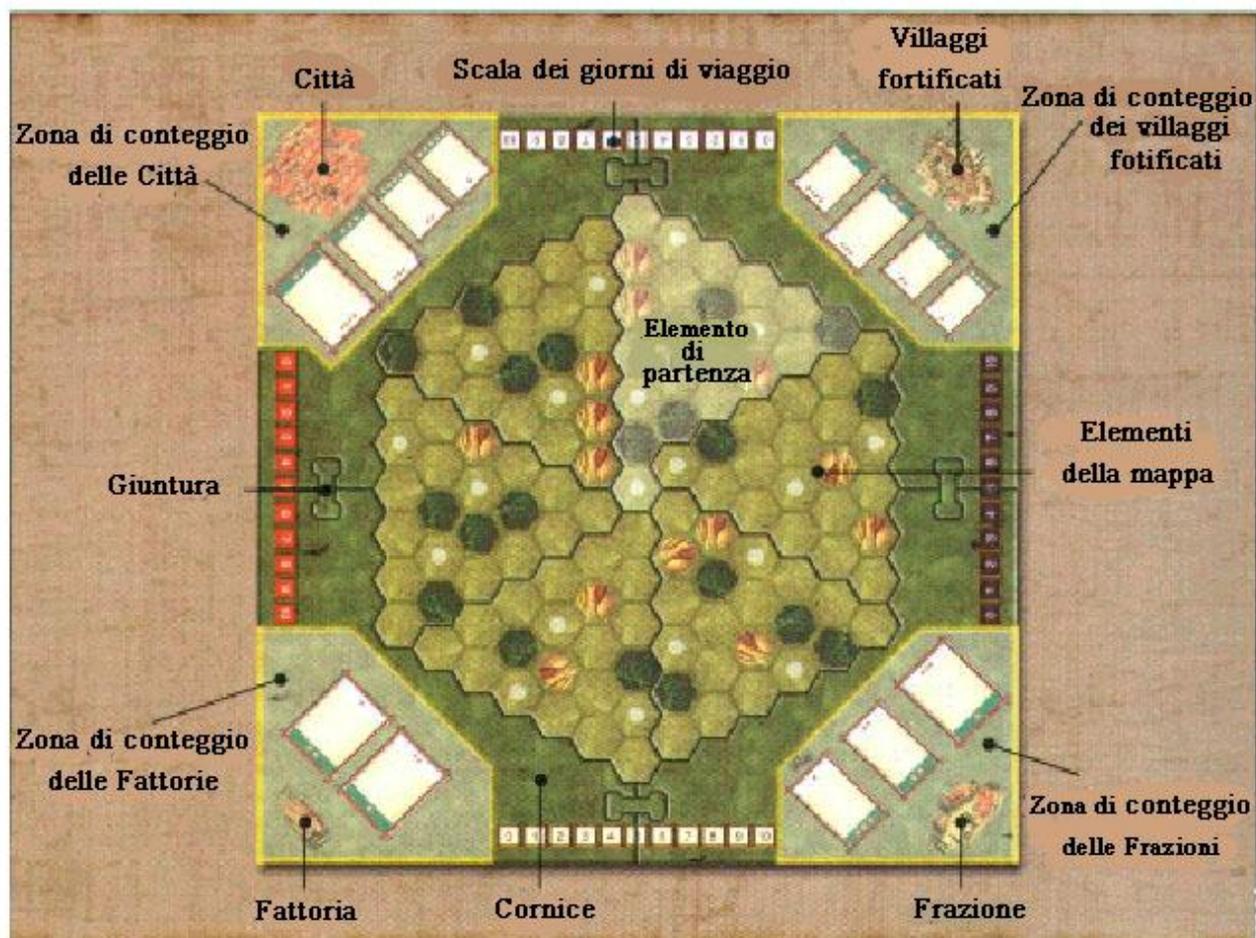
Grigio



Giallo



Rosso



Preparazione

La mappa di gioco viene montata come indicato nella Figura riportata a Pagina 1 del Regolamento Originale. I 6 elementi centrali sono posizionati al centro secondo un ordine casuale, mentre l'Elemento di Partenza (Quello avente un Esagono in più rispetto agli Altri) dovrà essere posizionato per primo.

Le 19 Tessere Insediamento vengono mescolate e posizionate a faccia coperta sugli Esagoni contrassegnati da un Punto Grigio, queste ultime saranno rivelate di volta in volta.

Ogni giocatore, sceglie un colore e prende posto in prossimità della zona di appartenenza allo stesso. Ognuno riceve poi:

- § 1 Tessera di Partenza del Proprio Colore;
- § 31 Tessere Strada del Proprio Colore;
- § 12 Pedine di Legno del Proprio Colore;

Viene scelto di comune accordo chi sarà il primo a giocare; egli piazza la propria tessera di partenza su un esagono di pianura libero sulla mappa di gioco. Gli altri giocatori eseguono la medesima operazione in senso orario (All'inizio non è possibile piazzare la Propria Tessera di Partenza su un Esagono di Foresta o Collina). Tra una Tessera e l'altra ci dovrà essere almeno uno spazio di distanza (Esagono). Ogni giocatore piazza la pedina del proprio colore sulla Riga Segnapunti a partire dalla Casella Zero (Ogni Casella Rappresenta le Risorse possedute).

Svolgimento della Partita

Si decide chi inizierà per primo e poi a seguire tutti gli altri in senso orario. Ogni giocatore riceve all'inizio del proprio turno 6 Risorse supplementari (egli sposta il proprio segnalino di 6 caselle sulla destra). Al proprio turno, ogni giocatore potrà utilizzare quante risorse desidera sino al loro esaurimento; esse vengono utilizzate per poter piazzare sulla mappa di gioco le tessere strada al fine di raggiungere un insediamento. Un giocatore non è obbligato a spendere tutte le proprie risorse, ma potrà conservarne quante desidera per i turni successive (Non si possono avere più di 10 Risorse a Turno). Quando un giocatore ha utilizzato tutte le risorse a disposizione, il suo turno termina immediatamente.

Piazzamento Tessere Strada

Il piazzamento delle Tessere Strada costa un certo numero di Risorse in Base alla tipologia posizionata sulla Mappa di gioco:



Pianura (A Sinistra): Costa 2 Risorse
Foresta (Nel Centro): Costa 3 Risorse
Collina (A Destra): Costa 4 Risorse

Le Tessere possono essere piazzate scegliendo uno dei 2 lati disponibili (Linea Retta o Curva), per entrambe il giocatore non avrà alcuna influenza sul costo di posizionamento.

Un Esagono sulla Mappa potrà accogliere solamente una Tessera, di conseguenza, non è permesso Impilare le Tessere. Se durante la partita si viene a creare una Strada Legale che colleghi 2 Insediamenti questa non potrà essere in alcun modo eliminata o modificata.

Un giocatore potrà utilizzare tutte le risorse a sua disposizione durante il proprio turno, non potrà spenderne più di quelle in suo possesso (nessun credito sarà concesso).

Un giocatore potrà piazzare quante tessere desidera durante il proprio turno (a seconda delle risorse a disposizione), inizia piazzando la Tessera di Partenza e prosegue con le altre a disposizione, nei turni successivi potrà proseguire nel percorso precedentemente iniziato per raggiungere un insediamento.

Attenzione: una Strada deve essere completa, ciò vorrà dire che il giocatore durante il proprio turno nel piazzare le tessere strada, dovrà cercare di collegare un Insediamento ad un altro; conseguentemente non potrà sospendere la costruzione di una rotta.

Nel momento in cui, un giocatore termina la costruzione di una rotta legale, egli dovrà piazzare una Merce sul Nuovo Insediamento raggiunto. Ogni località, potrà essere raggiunta a sua volta dagli altri giocatori (ma non sarà sempre una buona scelta, vedi il calcolo dei punti alla fine del Regolamento).

Ogni giocatore potrà piazzare Tessere Strada per connettere Nuovi Insediamenti nei quali non sono state piazzate Merci, non è possibile piazzare più di una Merce per colore in un Insediamento. In

una Località, dove è presente un giocatore, questi potrà iniziare una nuova rotta partendo da essa. Il giocatore che non ha utilizzato tutte le proprie risorse potrà conservarle per i turni successivi. Si ricorda che è comunque Vietato conservare più di 10 Risorse a turno, le eccedenti andranno perse.

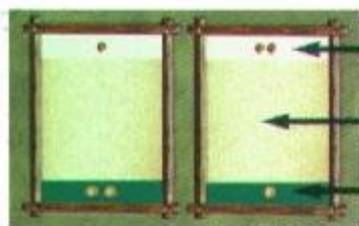
Fine della Partita

La partita termina, nel momento in cui, un giocatore all'inizio del proprio turno non sarà più in grado di raggiungere / collegare una Nuova Località. Questo potrà succedere:

- § Se in tutti gli Insediamenti è già presente 1 Merce del Proprio Colore;
- § Se sono esaurite tutte le Merci in possesso di un giocatore;
- § Se non è più possibile piazzare delle Tessere Strada giudicate Legali;

Calcolo dei Punti

Quando il gioco termina, muovete tutte le Pedine Merci dal Tabellone alle Caselle Punteggio. Per far questo, dovrete muovere una pedina alla volta da una Località al Box corrispondente.



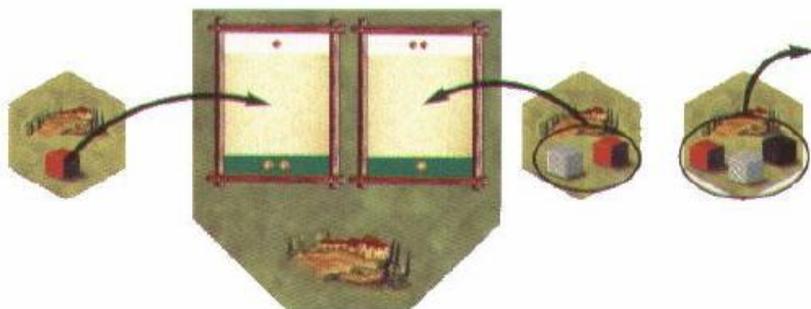
Numero Merci sulla Località

Collocamento (Spazio) per le Merci

Rendita per Ogni Merce

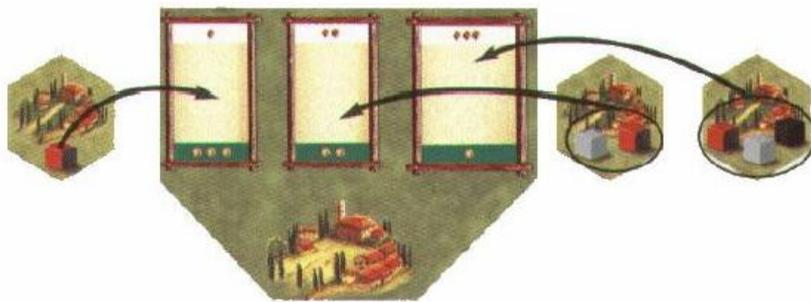
Il meccanismo di calcolo è variabile a seconda della Tipologia di Località, dalla quale si prelevano le merci posizionate dai giocatori durante i propri turni. In caso di pareggio, vincerà chi avrà risparmiato più risorse.

Nel Dettaglio:



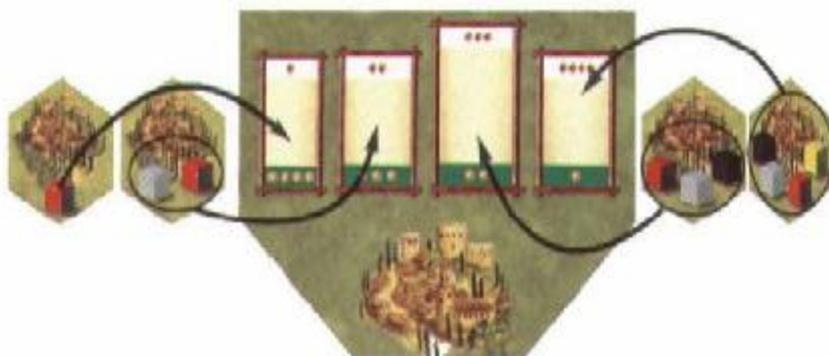
Accampamento

- § Se il Giocatore è Solo guadagna 2 Pezzi d'oro;
- § Se ci sono 2 Giocatori, ognuno guadagna 1 Pezzo d'oro;
- § Se ci sono più di 3 giocatori nessuno guadagna Oro.



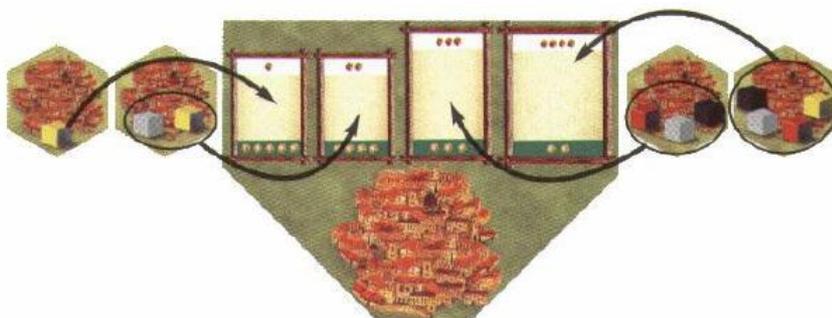
Paese

- § Se il Giocatore è Solo guadagna 3 Pezzi d'oro;
- § Se ci sono 2 Giocatori, ognuno guadagna 2 Pezzi d'oro;
- § Se ci sono 3 Giocatori ognuno guadagna 1 Pezzo d'oro, più di 3 nessuno guadagna Oro.



Villaggio Fortificato

- § Se il Giocatore è Solo, guadagna 4 Pezzi d'oro;
- § Se ci sono 2 Giocatori, ognuno guadagna 3 Pezzi d'oro;
- § Se ci sono 3 Giocatori, ognuno guadagna 2 Pezzi d'oro;
- § Se ci sono 4 Giocatori ognuno, guadagna 1 Pezzo d'oro.



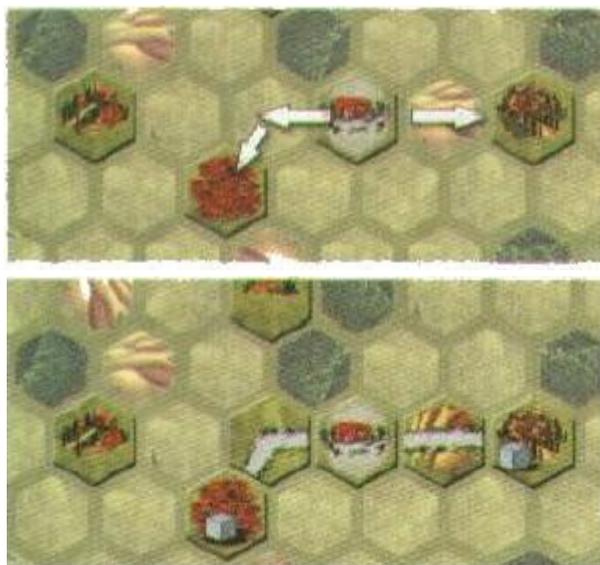
Città

- § Se il Giocatore è Solo, guadagna 5 Pezzi d'oro;
- § Se ci sono 2 Giocatori, ognuno guadagna 4 Pezzi d'oro;
- § Se ci sono 3 Giocatori, ognuno guadagna 3 Pezzi d'oro;
- § Se ci sono 4 Giocatori ognuno, guadagna 2 Pezzo d'oro.

Esempio di Partita

Primo Turno (Giocatore Grigio)

Il Giocatore Grigio, vuole connettere 2 Località a partire dalla Propria Tessera Iniziale: Città e Paese. Paga i corrispettivi Costi e piazza, una Tessera Strada Dritta di Collina ed una Curva di Pianura. La Tessera di Collina costa 4 Risorse, il giocatore muove di 4 spazi indietro il proprio segnalino; successivamente, piazza sulla Località appena connessa (Villaggio Fortificato) una Merce del proprio Colore. Le restanti 2 Risorse vengono spese per piazzare la Tessera di Pianura e permettendogli di collocare un'ulteriore Merce. Così facendo egli ha esaurito tutte le Risorse dovendo passare la mano al giocatore successivo.



Secondo Turno (Giocatore Grigio)

Il giocatore grigio cerca di mantenere un accesso alla seconda città, dove l'avversario Nero è già presente. Se quest'ultimo, dovesse rimanere solo in questo insediamento egli guadagnerebbe ben 5 pezzi d'oro. Inoltre, il giocatore grigio ha solamente 6 risorse a disposizione durante l'attuale turno di gioco e non sono sufficiente per raggiungere la nuova destinazione.

Il grigio decide di iniziare a costruirsi una rotta verso la Città. Egli piazza 3 Tessere di Pianura, dopo di che avendo tracciato una Via Legale, potrà collocare una Merce sul Paese collegato ed un'altra sulla Località dove è presente già l'avversario Nero. Così facendo, ha esaurito tutte le 6 Risorse a disposizione per questo turno ed è costretto a passare.



Terzo Turno (Giocatore Grigio)

Il Grigio può ora raggiungere la Località di Città, egli potrebbe piazzare semplicemente una Tessera Foresta al costo di 3 Risorse, ma vuole rendere molto più difficile l'accesso al Nero da Sud.



Egli decide di spendere tutte le risorse per creare una rotta da sud attraverso la Foresta, rendendo dispendioso per il Nero l'attraversamento, costringendolo a passare attraverso il Paese.



Riepilogo Punti (Rendite Oro):

Località	1 Giocatore	2 Giocatori	3 Giocatori	4 Giocatori
Accampamento	2	1	0	0
Paese	3	2	1	0
Villaggio Fortificato	4	3	2	1
Città	5	4	3	2

Partita a 2 Giocatori

Le regole precedenti sono applicabili anche in caso di partita a 2 giocatori, solamente con l'introduzione delle seguenti modifiche:

- § I giocatori scelgono 2 colori a testa e prendono le corrispettive Tessere Strada ed Indicatori Risorse, oltre alle Pedine Merci.
- § I giocatori ricevono 2 Tessere di Partenza.
- § Dopo aver piazzato le Località, ogni giocatore posiziona al proprio turno la sua prima e seconda Tessera di Partenza. Inizia il turno il 2° giocatore.
- § Non si possono piazzare più di una merce per ogni località, questo tuttavia non impedisce di utilizzare l'insediamento come punto di transito per la creazione di un nuove rotte senza la necessità di collocare merci.
- § La partita termina, quando tutte le località saranno occupate da una merce.
- § Ogni località, farà guadagnare ai giocatori il massimo della rendita a seconda della tipologia occupata dalle Merci: 5 pezzi d'oro per una Città, 4 pezzi d'oro per un Villaggio Fortificato, 3 pezzi d'oro per un Paese e 2 pezzi d'oro per un Accampamento.
- § In caso di pareggio tra i giocatori, vincerà chi avrà risparmiato più risorse durante la fine del proprio turno.