

Inka und Markus Brand

Saint Malo

Tira i dadi per costruire la tua città

IDEA DI GIOCO

I giocatori immedesimano degli abili governatori che provano a costruire le loro città, inizialmente vuote, così da guadagnare più punti possibile. Potranno farlo tirando i cinque dadi fino a tre volte per turno. Quindi sceglieranno un simbolo e lo disegneranno nel loro "piano urbanistico" con il proprio pennarello.

Che si tratti di cittadini o preti per i punti vittoria, mercanti per l'indispensabile denaro o altri personaggi come architetti o nobili, tutto deve essere considerato attentamente prima di essere aggiunto alla plancia di gioco.

E non dimenticate di tenere d'occhio i pirati, che attaccheranno la città più e più volte. Sarebbe meglio aver costruito abbastanza mura e anche avere uno o più soldati disponibili a supportare la difesa.

Il giocatore con più punti vittoria alla fine del gioco è il vincitore.

IDEA DI GIOCO

I giocatori rappresentano dei governatori che provano a guadagnare punti vittoria costruendo le proprie città'

In aggiunta alle mura, alle città' e alle chiese, diversi personaggi possono essere utili, anche gli architetti e i mercanti

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore

COMPONENTI

1 plancia principale (cancellabile)

5 plance città (cancellabili)

5 pennarelli ("non-permanenti")

5 dadi (ciascuno con 6 simboli differenti)

(Nota: Per rimuovere le scritte usate un panno asciutto. Assicuratevi di usare sempre dei pennarelli non permanenti)



Se state leggendo questo regolamento per la prima volta, ignorate il testo a lato. Questo è utile come un riassunto veloce delle regole per rinfrescarvi la memoria e ricordare velocemente il gioco.

SETUP

Posizionate la **plancia principale** al centro del tavolo. *I pirati verranno segnati qui durante il gioco. La plancia mostra anche come possono essere usati i diversi personaggi tirati coi dadi.*

Date a ogni giocatore una **plancia citta'**, che piazzerà di fronte a sé insieme a un pennarello. *Riponete i materiali non utilizzati nella scatola.*

Date i **5 dadi** al giocatore più giovane.

SETUP

• Piazzate la **plancia principale** al centro del tavolo

• Date a ciascun giocatore una **plancia citta'** e un pennarello

• Date i dadi al giocatore iniziale

Dettagli della plancia citta' e suggerimenti:

Mura cittadine = Nel segnare punti vengono memorizzati i PV del giocatore. *Questo giocatore, al momento, ha 31 punti vittoria.*

La "banca" è il luogo in cui vengono aggiunte le nuove monete - e dove tutte le monete usate per ruotare i dadi o per stoccare i tronchi vengono barrate. Ogni giocatore ha 3 monete all'inizio del gioco. *Questo giocatore, ad esempio, ha guadagnato 10 monete e ne ha spese 6.*

Questo giocatore è il giocatore iniziale perché ha disegnato i tetti all'inizio del gioco.

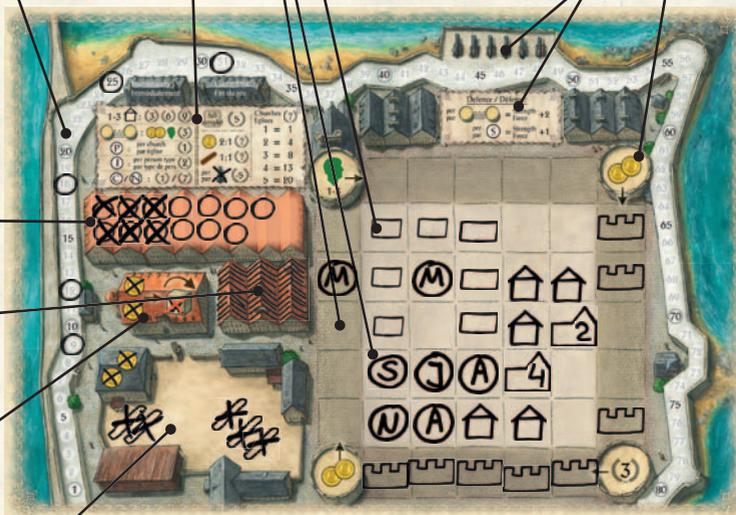
Questo simbolo indica che ruotare ciascun dado costa 2 monete - e che il simbolo con le spade non può essere ruotato.

Ogni giocatore ha 4 casse di merci nella propria città all'inizio del gioco. *Questo giocatore ha aggiunto altre tre casse.*
Tutto ciò che può essere aggiunto durante il gioco può essere inserito negli spazi esterni (scuri) - personaggi, mura, casse, chiese o case. Lo stesso vale per gli spazi interni (chiaro) con una eccezione importante: niente mura!

Questo riassunto indica come i giocatori possono guadagnare punti vittoria.

I simboli nelle torri indicano il bonus che un giocatore riceve quando costruisce le mura *esclusivamente* nei cinque spazi indicati dalla freccia. *(Qui il bonus è di 2 monete). Questo giocatore, ad esempio, ha guadagnato 3 punti vittoria per aver completato le mura più in basso.*

Questo riassunto indica come i giocatori possono incrementare la propria forza difesa (contro i pirati): ciascun soldato vale 1, ciascun muro *completo* vale 2. Se un giocatore non riesce a resistere a un attacco dei pirati, deve mettere su una crocetta su uno di questi cannoni (= -5 punti alla fine della partita). *Questo giocatore, ad esempio, ha una forza difesa 3 (1 per il soldato, 2 per le mura completate).*



Nel "deposito della legna" vengono aggiunti i nuovi tronchi (il costo per *stoccarli* è di 2 monete) e vengono presi i tronchi per costruire le case. Ogni giocatore ha due tronchi all'inizio del gioco. *Questo giocatore, ad esempio, ha avuto un nuovo stoccaggio di 3 tronchi - e poi li ha usati tutti e 5.*

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore più giovane è il giocatore iniziale. Per ricordarsene, dovrà disegnare i tetti dei tre edifici sopra il proprio deposito della legna (vedi anche l'immagine nella pagina precedente).

Il gioco prosegue in senso orario finché uno dei giocatori non avrà riempito tutti i 45 spazi della propria città.

Al vostro turno, dovrete tirare i dadi minimo *una* e massimo *tre* volte. Dopo aver tirato i cinque dadi la prima volta, potete "mettere al sicuro" quanti dadi volete; quindi mettete da 0 a 5 dadi da parte senza ritirarli nuovamente.

Tirate quindi i dadi rimasti una seconda volta, mettendo da parte alcuni o tutti i dadi. Infine tirate i dadi rimasti una terza e ultima volta.

Nota: E' permesso ritirare, nel terzo tiro, anche i dadi che sono stati messi da parte dopo il primo lancio.

Durante i lanci, "le spade incrociate" (vedi sotto) non sono trattate diversamente dagli altri dadi e possono essere tirate di nuovo o messe da parte come al solito!

Una volta finiti i tiri occorre risolvere i dadi. Quindi sarà il turno del giocatore successivo e dei suoi tre lanci, etc.

Risoluzione dei dadi

Dopo aver finito i tiri, dovete risolvere i 5 dadi. Per fare questo, dovete scegliere uno di questi cinque simboli  da usare.

In più dovete sempre risolvere "le spade incrociate"  che avete tirato (più dettagli in merito alla voce "I pirati").

Prima di risolvere i dadi, potete decidere di ruotarne *uno* o *più* tra quelli che non corrispondono al simbolo che avete deciso di risolvere. *Ciascun* dado che decidete di ruotare costa due monete, che vanno barrate tra quelle presenti nella vostra "banca".

Importante: Le spade incrociate sono assolutamente proibite quando si ruotano i dadi; non è possibile cambiare un dado in spade incrociate né viceversa. *Esempio:* Anke ha effettuato tre tiri e ha concluso con questi dadi.

Ha deciso di usare le due casse di merci e ora può anche decidere di ruotare le mura o la testa trasformandole in casse al costo di 2 monete ciascuna.

Non può ruotare il dado con le spade incrociate!

Dopo aver risolto le proprie casse di merci, deve anche barrare una casella nella plancia principale per i dadi con le spade incrociate (vedi sotto).



Altre cose da notare

• Non si devono necessariamente usare tutti dadi con il simbolo che si è scelto di risolvere.

Quindi, per esempio, potreste scegliere di usare solo due di 4 teste tirate se voleste arruolare un soldato invece che un giullare (vedi sotto). Eccezione:

Dovete sempre usare le spade incrociate tirate.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Al vostro turno, tirate i dadi fino a tre volte

Risolvete i dadi una volta finiti i lanci

Risoluzione:

Risolvete sempre e solo un simbolo (e tutti i dadi con le spade incrociate)

I dadi possono essere ruotati al costo di due monete ciascuno



Non dovete necessariamente usare tutti i dadi col simbolo scelto (Eccezione: spade)

- Non è possibile decidere di dividere i simboli tirati per fare più di un'azione. Se avete tirato 3 croci, ad esempio, potete decidere di costruire una chiesa, di dimensione 1, 2 o 3 ma non una chiesa di dimensione uno e una chiesa di dimensione 2!

Una regola simile può essere applicata alle teste: quattro teste, per esempio, non possono essere usate per un cittadino e un architetto; dovrete scegliere tra un cittadino e un architetto.

- Tutto ciò che viene risolto deve *sempre* essere aggiunto negli spazi vuoti. Una volta che uno spazio viene riempito non può essere usato per altro.
- E' possibile aggiungere *qualunque cosa* nei 20 spazi esterni scuri, stessa cosa vale per i 25 spazi interni chiari, a eccezione delle mura. Nel momento in cui qualcosa di diverso da delle mura viene inserito in uno spazio esterno, le mura tra le due torri corrispondenti vengono considerate definitivamente "distrutte" sia per il bonus (vedi sotto) che per il valore di difesa di 2 (vedi sotto), questo anche nel caso in cui gli altri spazi dovessero essere mura.

Azioni individuali/Simboli dei dadi

Legna (marrone):

Se scegliete questo simbolo, aggiungete un tronco (vedi figura) al vostro deposito della legna per ciascun simbolo che avete tirato. Questo vi costa 2 monete per stoccaggio (non per tronco!), a prescindere da quanti tronchi stoccate. I tronchi vengono usati per costruire le case e come punti vittoria attraverso l'architetto (vedi sotto).



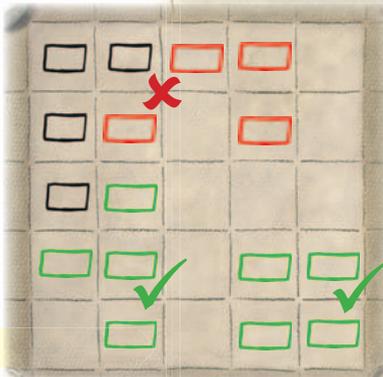
Casse di merci (arancione):

Se scegliete questo simbolo, aggiungete una cassa di merci (vedi figura) alla vostra città per ciascun simbolo che avete tirato. Tutte le casse di un singolo turno devono essere connesse le une alle altre verticalmente e/o orizzontalmente (non diagonalmente).



E' permesso che si trovino accanto a casse aggiunte in precedenza ma non è necessario.

Le casse di merci vengono usate per guadagnare monete attraverso il mercante (vedi sotto).



Esempio: Stefan ha tirato 4 dadi con casse di merci.

I simboli non possono essere divisi per fare più azioni

Quando si risolve riempire sempre gli spazi vuoti

E' possibile aggiungere qualunque cosa negli spazi scuri Qualunque cosa può essere aggiunta negli spazi bianchi a eccezione dei muri

Azioni / Simboli

I tronchi (marroni) vengono aggiunti al deposito della legna (costo 2 monete per stoccaggio)



Le casse di merci (arancione) devono essere sempre aggiunte a gruppi, connesse tra loro



Mura (grigio):

Se scegliete questo simbolo, aggiungete una sezione di mura (*vedi figura*) in uno spazio vuoto *esterno* a vostra scelta per ciascun simbolo tirato. Le mura possono essere aggiunte accanto a mura costruite in precedenza ma non è indispensabile.



Appena costruite una linea di mura *senza interruzioni* nei cinque spazi tra due torri agli angoli, ricevete immediatamente il bonus indicato dalla freccia nella torre. I bonus possono essere di diverso tipo: 2 monete dalla banca, 3 punti vittoria o un personaggio di valore da 1 a 3 teste in uno spazio vuoto. Se prendete il personaggio, aggiungetelo esattamente come se l'aveste tirato, per un massimo di 3 teste (*vedi sotto*). Questo significa che non potete aggiungere un giullare o un nobile, ma potete aggiungere qualsiasi altro personaggio con tutti i suoi effetti (*come ad esempio guadagnare monete per il mercante o costruire case con l'architetto*).

In aggiunta a questo bonus, ogni fila di mura *senza interruzioni* tra due torri incrementa la vostra difesa di due (*vedi "I pirati"*)

Le mura (grigio) devono essere aggiunte in uno spazio *esterno* a scelta (scuro)

Un fila di mura senza interruzioni tra due torri permette di riscuotere il bonus e di incrementare di 2 la forza difesa



Croce (viola):

Se scegliete questo simbolo, aggiungete una chiesa (*vedi figura*) in uno spazio vuoto a vostra scelta. Scrivete il numero di dadi usati per la chiesa nel disegno, 1,2,3,4,5



(Ricordate che potete sempre scegliere di usare un numero di simboli inferiore a quello che avete tirato!).

Più è grande la chiesa, più punti vittoria varrà *alla fine del gioco*. Per valere di più, comunque, una chiesa deve far parte di una serie di chiese di *valore crescente* e senza interruzioni, iniziando dalla chiesa di grandezza 1 e, a incrementare, di grandezza 2, 3, etc. Quindi una chiesa di grandezza 5 può incrementare il valore di una serie che passa da 4 a 5 chiese di 7 punti vittoria alla fine del gioco (un incremento da 13 a 20 punti per la serie).

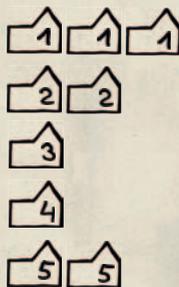
I punti delle serie di chiese sono riportati nella plancia personale. E' possibile costruire le chiese *ovunque* nella città, non devono essere necessariamente affiancate per poter dare punti.

Chiarimento: Per costruire le chiese servono solo le croci – non architetti e/o tronchi.

Le croci (viola) permettono di costruire le chiese

Una serie completa di chiese vale 20 punti vittoria alla fine del gioco

Esempio: Michaela ha queste chiese sparse nella propria città: tre di grandezza 1, due da 2, una da 3, una da 4 e due da 5. Guadagna quindi 25 punti vittoria dalle chiese alla fine del gioco. 20 punti per una serie completa, 4 punti per la serie 1, 2 e un punto vittoria per la terza chiesa da 1. La seconda chiesa da 5 non vale nulla poiché mancano le chiese di grandezza 3 e 4.



20 PV 4 PV 1 PV

 **Testa (verde):**

Se scegliete questo simbolo, aggiungete un personaggio alla vostra città (sotto forma di cerchio con una lettera all'interno) La tipologia di personaggio dipende da quanti simboli uguali intendete usare.

 Con una testa verde potete aggiungere un "Cittadino" che vi darà immediatamente un punto vittoria. 

 Con due teste potete aggiungere un "Soldato" o un "Prete".  

Ogni soldato incrementa la vostra forza difesa di 1 durante gli attacchi dei pirati (*vedi sotto*).

Ciascun prete vi fa guadagnare immediatamente un PV per ogni chiesa adiacente ad esso (anche in diagonale!) nel momento in cui lo aggiungete. *Non vale il contrario, quindi se aggiungete delle chiese accanto a un prete non guadagnate ulteriori PV per quel prete.*

 Con tre teste verdi potete aggiungere un "Architetto" o un "Mercante".  

Quando aggiungete un architetto, potete immediatamente usare fino a tre tronchi non utilizzati presenti nella vostro deposito della legna per costruire delle case (*vedi figura*).

Barrate tanti tronchi quanti ne state usando e quindi aggiungete altrettante case alla vostra città. Tutte le case costruite in un turno devono essere collegare alle altre *verticalmente e/o orizzontalmente* (come per le casse di merci) e almeno una casa deve essere adiacente all'architetto *appena inserito* (anche diagonalmente!). Le nuove case possono essere adiacenti a quelle già costruite ma non è indispensabile. Infine segnate i punti vittoria guadagnati (3, 6 o 9) nel tracciato segnapunti.

Esempio: Steffen ha tirato 4 teste ma vorrebbe usarne solo tre per aggiungere un architetto. Barra gli ultimi due tronchi nel suo deposito della legna e aggiunge una A in un cerchio per un architetto e due case (diagonalmente adiacenti all'architetto e verticalmente adiacenti l'un l'altra). Infine, segna 6 punti vittoria nel tracciato segnapunti (2 case).



Chiarimento: Usare i tronchi (a differenza dello stoccaggio) non costa monete

Quando aggiungete un mercante, dovrete provare ad aggiungerlo in uno spazio adiacente a più casse merci possibili, poiché il mercante vi fa guadagnare una moneta (da aggiungere alla vostra banca) per ciascuna cassa adiacente ad esso (anche diagonalmente!).

Nota: Le casse non vengono "consumate" dai mercanti. Questa significa che possono essere riutilizzate piazzando altri mercanti accanto ad esse. In ogni caso, aggiungere nuove casse accanto a un mercante già presente, non vi farà guadagnare altre monete.

Le teste (verde) permettono di aggiungere *una* persona

1 testa

verde:

Cittadino: 1PV

2 teste verdi:

o

Soldato:

Forza difesa + 1

o

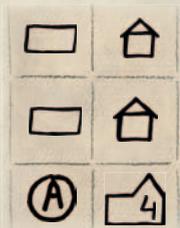
Prete: 1 PV per chiesa adiacente

3 teste verdi:

o

Architetto: costruisce

1-3 case for 3, 6 or 9 PV (barrare 1-3 tronchi)



o

Mercante: 1 moneta per cassa adiacente

Esempio: Anke aggiunge un mercante. Guadagna 7 monete e le aggiunge alla sua banca. Se successivamente dovesse aggiungere un altro mercante nello spazio indicato, guadagnerebbe altre 4 monete.



Con 4 teste potete aggiungere un "Giullare". Ogni giullare vi farà guadagnare immediatamente 2 punti vittoria per ciascun *tipo* di personaggio (anche un altro giullare) *adiacente ad esso* (anche diagonalmente!) nel momento in cui lo aggiungete.



Aggiungere un nuovo tipo di personaggio accanto a un giullare inserito in precedenza non vi farà guadagnare nuovi punti vittoria da quel giullare!

Esempio: Stefan aggiunge un giullare. Guadagna quindi 6 punti vittoria (il secondo architetto non vale nulla). Se successivamente dovesse aggiungere un altro giullare nello spazio indicato guadagnerebbe altri 6 punti.

4 teste verdi
Giullare: 2 PV per *tipo* di personaggio adiacente



Con cinque teste verdi potete aggiungere un "Nobile" che vi farà guadagnare immediatamente 7 punti vittoria.



5 teste verdi
Nobile: 7 PV



I pirati

Il simbolo delle "spade incrociate" ha una funzione speciale. Se, quando avete terminato di tirare i dadi al vostro turno, sono presenti uno o più di questi simboli, doвете annerire, nella plancia principale, una casella per ciascun simbolo di spade incrociate, *oltre* a risolvere normalmente il vostro turno. Quando annerite le caselle, riempitele nella riga corrispondente da sinistra a destra. Quando l'ultima casella in una riga viene riempita (nota: questo numero varia in base al numero di giocatori!), i pirati attaccano. *In una partita a 3 giocatori, ad esempio, questo accade con 6 caselle riempite. Ciascun* giocatore deve ora difendersi, quindi non solo il giocatore che ha causato l'attacco.

Annerisci una casella per ciascun simbolo di spade incrociate

Righe piene: I pirati attaccano (ogni volta con forza maggiore)

Il primo pirata attaccherà (riga 1) con forza 1, il secondo (riga 2) con forza 3, il terzo (riga 3) con forza 6, etc.

Durante un attacco, ciascun giocatore sommerà la forza difesa dei suoi soldati (1 per ciascuno) e per ciascuna fila di mura senza interruzioni (2 per ciascuna fila). Se la forza difesa di un giocatore non è sufficiente a colmare la forza dei pirati, allora dovrà barrare un cannone nelle mura della propria città. Ciascun cannone barrato vale -5 punti alla fine della partita.

Se la vostra forza è inferiore a quella dei pirati, durante un attacco, doвете barrare uno dei vostri cannoni (-5 PV)

Nota: Con meno di 5 giocatori, barrate le colonne corrispondenti nella plancia principale; queste non verranno usate (vedi figura).

Tutti i simboli di spade incrociate devono essere segnati a ogni turno, questo significa che delle caselle nella riga sotto possono, qualche volta, essere annerite nello stesso turno. Dopo il sesto attacco dei pirati (forza 12) potete ignorare i simboli delle spade incrociate ma non potete ruotarli comunque!

I giocatori possono svolgere normalmente il proprio turno prima di annerire le caselle (e causare, eventualmente, un attacco dei pirati).

Player Number Numero del giocatore		2	3	4	5
X	Strength Forza	1	XXXX	XX	XX
	Strength Forza	3	XXXX	X	
O	Strength Forza	6	OO	OO	OO
	Strength Forza	8	OO	OO	OO
C	Strength Forza	10	OO	OO	OO
	Strength Forza	12	OO	OO	OO

Esempio: Dopo che Michaela ha ruotato il simbolo testa (pagando 2 monete) e ha aggiunto due sezioni di mura alla propria città, ha annerito tre caselle sulla plancia principale. Questo ha causato un attacco da parte dei pirati di forza 6. Ciascuno dei quattro giocatori, il cui range di forza va da 0 a 5, deve quindi barrare uno dei propri cannoni.



Pieter Number Numero da piazzare		2	3	4	5
Strength Force 1		XXXX	XX	XX	
Strength Force 3		XXXX	XX	XX	
Strength Force 6		XXXX	XX	XX	
Strength Force 8		XX	XX	XX	
Strength Force 10					
Strength Force 12					

FINE DEL GIOCO

Se riempite l'ultimo spazio vuoto nella vostra città, allora il round corrente viene giocato fino alla fine, eventualmente anche gli altri giocatori giocheranno un altro turno così che tutti abbiano fatto lo stesso numero di turni.

Il gioco è finito.

I giocatori segnano quindi il resto dei punti vittoria nel tracciato segnappunti:

- ogni giocatore che ha riempito 45 spazi guadagna 5 PV;
- ogni 2 monete rimaste valgono 2 PV;
- ogni tronco rimasto vale 1 PV;
- ogni "serie di chiese" vale da 1 a 20 PV;
- ogni cannone barrato vale -5 PV.

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

In caso di pareggio, il giocatore con più spazi vuoti rimasti nella propria città è il vincitore. Se c'è ancora parità, tutti i giocatori in pareggio sono vincitori.

Gli autori e l'editore desiderano ringraziare i tanti playtester per il loro supporto, in particolare Ines Glöckner, Michaela e Stefan Hein, Conny Hönicke, Frauke Kübner, Anke e Steffen Müller, Michaela e Jochen Schellenberger, Kai Stübben e i gruppi di Bad Aibling, Bernau, Gengenbach, Grassau, Reutte and Siegsdorf.

Per domande, problemi o suggerimenti sul gioco, potete contattare:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau
Phone: 0049 8051 - 970720 | Fax: 0049 8051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2011 Inka & Markus Brand
 © 2012 Ravensburger Spieleverlag

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando la città' di un giocatore e' completamente piena

Punti vittoria aggiuntivi:

full complet	5	Churches Eglises	?
2:1	?	1	= 1
1:1	?	2	= 4
per pir	X (-5)	3	= 8
		4	= 13
		5	= 20

Il giocatore con più punti vittoria e' il vincitore

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione a cura di Pupina
 Revisione a cura dei Giullari



230555