

SILBERZWERG

Contenuto

Una mappa
4 schermi
4 tabelle
1 pedina per il primo giocatore
34 carte lavoro
84 gemme di vetro
16 cubetti in legno (i nani minatori)
4 sacchetti
8 pedine leaders
8 pedine indicatori

Obiettivo del gioco

I giocatori cercano attraverso lo scavo delle gemme in miniera, di guadagnare pezzi d'argento, completando i loro ordini di gemme. I nani minatori vengono mandati nelle miniere mentre i leaders cercano di aiutare i loro proprietari ad interferire con gli avversari.

Preparazione

Alla vostra prima partita separate con cura tutte le tabelle e gli schermi e piegare questi ultimi con delicatezza.

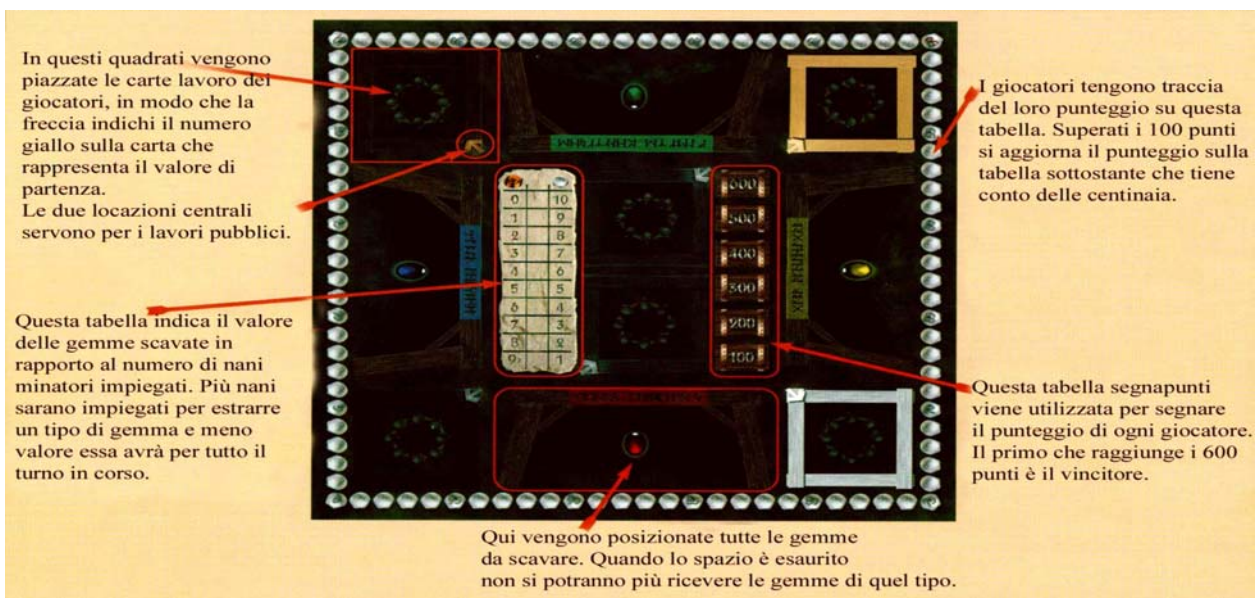
Applicare gli adesivi dei leaders ad un lato di ciascuno dei grandi dischi di legno (il nano scuro da un lato ed il nano d'argento dall'altro).

Piazzare la mappa al centro del tavolo e dividere le gemme per colore mettendole sulle 4 entrate dei tunnels. Usare una gemma per tipo per indicare il prezzo sulla apposita tabella sulla mappa. Le carte lavoro vengono mescolate e messe coperte a lato della mappa.

Ogni giocatore riceve 1 schermo, 1 tabella azione, 1 sacchetto, 2 leaders, 4 nani minatori, 2 indicatori (uno per tenere il punteggio dei pezzi d'argento lungo il segnapunti a bordo mappa, e l'altro da mettere sulla scala 100/600 al centro della mappa).

Ogni giocatore riceve 50 pezzi d'argento. Questi vengono indicati dall'apposito indicatore sulla tabella segnapunti. Prendere una gemma per colore e metterle in un sacchetto. Ciascun giocatore ne pesca una e chi riceve la gemma gialla inizia per primo prendendo l'apposito indicatore. I giocatori possono tenere la gemma pescata come capitale iniziale e riporla nel proprio sacchetto.

Iniziando dal primo giocatore ciascuno riceve una carta lavoro e la piazza nel quadrato con lo stesso suo colore. La carta va piazzata in modo tale che la freccia sulla mappa indichi il numero in giallo su un



angolo della carta. Altre due carte lavoro vengono pescate e piazzate sui due appositi spazi al centro della mappa sempre allineando la freccia col numero giallo.

Il gioco

Silberzwerg è giocato in rounds, ognuno dei quali consiste di ben 11 fasi:

1. PIAZZAMENTO DEI NANI

1.1 La tabella azione

E' divisa in 6 colonne in cui un giocatore può piazzare i propri nani. Ci sono tre righe una per ciascun tipo di nano. Solo il nano scuro può essere messo in prima riga, solo il nano d'argento può essere messo nella riga in mezzo e solo il nano minatore può essere messo nella riga in basso.

Il nano scuro e il nano d'argento non possono mai occupare lo stesso spazio, mentre i nani minatori sì.

Quando uno spazio è occupato da un nano, egli esegue quelle istruzioni nella corrispondente fase. Ogni giocatore segretamente posiziona i propri nani dietro il suo schermo.

1.2 I nani minatori

I quattro nani minatori vengono piazzati sull'ultima riga in basso per scavare le gemme. Ogni nano scava una sola gemma per turno (quella dove è stato piazzato sopra, a meno che il nano non era stato rimosso dal nano scuro, o la gemma del colore richiesto è esaurita).

1.3 Il nano scuro e il nano d'argento

I leaders hanno due lati differenti, col nano scuro e col nano d'argento. A seconda del lato utilizzato essi vengono piazzati su differenti righe sulla tabella di azione. In ogni round i giocatori decidono dove piazzare i loro leaders, sia due dello stesso tipo o uno per tipo.

2. RIMUOVERE GLI SCHERMI

Una volta piazzati tutti i nani, gli schermi vengono rimossi simultaneamente in modo che tutti i giocatori possano vedere dove ognuno ha piazzato i propri nani.

3. VARIARE IL PREZZO DELLE GEMME

Il primo giocatore conta il numero di nani minatori presenti in ciascun tunnel e registra questo valore sulla apposita tabella dei prezzi collocando una gemma dello stesso colore sulla riga che mostra il numero totale di nani minatori presenti nel corrispondente tunnel. Il prezzo indicato sulla destra sarà valido per l'intero round in corso.

4. AZIONE DEL NANO SCURO

Iniziando dal primo giocatore, vengono ora svolte le azioni dei nani scuri in senso orario, per tutti quei giocatori che lo hanno giocato sulla tabella. Chi ne ha giocati due, eseguirà simultaneamente le due azioni prima che il turno passi ad un altro.

I nani scuri hanno due possibilità su tutti i settori i cui vengono messi:

4.1 Nei 4 settori tunnels possono rimuovere fino a due nani avversari (non importa quali) che occupano il tunnel del loro stesso colore, oppure possono prendere una gemma del colore riportato dalla riserva.

4.2 Nella penultima colonna, la colonna lavoro, possono ruotare sia la propria carta lavoro che una carta pubblica di un livello, in modo che il valore prossimo più **alto** sia indicato dalla freccia, oppure possono girare la carta lavoro di un avversario o la carta pubblica di un livello, in modo che il valore prossimo più **basso** sia indicato dalla freccia. Se la carta è già al livello più basso, viene rimossa dal gioco ed il proprietario (se non è una carta pubblica) dovrà pagare la penalità elencata ed aggiornare il suo indicatore sulla tabella punteggio.

4.3 Nell'ultima colonna, la colonna delle gemme, possono immediatamente scambiare 2 gemme qualsiasi dal loro sacchetto, con altrettante due dalla riserva, oppure possono prendere 2 gemme dal sacchetto di un avversario senza vederle prima. In questo caso egli può decidere se prendere due gemme dalla stessa persona oppure una gemma da due persone diverse.

5. DISTRIBUIRE LE GEMME

Ora ciascun giocatore riceve una gemma per ciascun nano minatore presente nel tunnel in accordo al colore scelto. Se un colore è esaurito, il giocatore non riceverà alcuna gemma.

6. AZIONI DEI NANI D'ARGENTO

Come per le azioni dei nani scuri, anche qui iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ognuno svolge le azioni dei propri nani d'argento che sono stati giocati sulla tabella azione.

6.1 Nelle 4 colonne tunnels, essi possono comprare gemme del colore corrispondente dalla riserva, pagando il prezzo riportato sulla tabella dei prezzi. Un giocatore può comprare tutte le gemme che desidera, basta che abbia abbastanza danaro per pagarle e che siano disponibili. Comunque, un giocatore non può avere più di 12 gemme nel suo sacchetto alla fine di ogni round.

6.2 Nella penultima colonna, la colonna lavoro, essi possono completare un lavoro (sia pubblico che privato). Il giocatore deve avere la combinazione di 8 gemme che restituirà alla riserva. Il valore corrente del lavoro effettuato e riportato sull'angolo della carta ed indicato dalla freccia verrà accreditato al giocatore avanzando il suo indicatore sulla tabella segna punti. Se la carta lavoro riporta anche una funzione speciale, il giocatore può conservare la carta fino a che non avrà eseguito quella funzione. La carta sarà quindi scartata definitivamente.

6.3 Nell'ultima colonna, la colonna delle gemme, essi possono vendere un qualsiasi numero di gemme dal proprio sacchetto, al valore corrente riportato sulla tabella dei prezzi. Le gemme vendute vengono rimesse nella riserva. In questo modo si possono realizzare ottimi profitti.

7. SVALUTARE IL LAVORO

Dopo che tutte le azioni dei nani sono terminate, il lavoro rimanente sulla mappa viene svalutato ruotando le carte in modo che il valore prossimo più basso venga indicato dalla freccia.

8. PAGARE LE PENALITÀ

Ogni carta lavoro che è al suo valore più basso viene rimossa dal gioco.

Se è una carta pubblica, non succede nulla. Se è una carta privata, il proprietario pagherà la relativa penalità spostando indietro il proprio indicatore.

9. DISTRIBUIRE I NUOVI LAVORI

Se qualche settore sulla mappa è rimasto senza carta lavoro, una nuova carta viene piazzata, ad iniziare dal settore del primo giocatore e proseguendo in senso orario. Le carte lavoro pubbliche vengono piazzate per ultimo.

10. RESTITUIRE IL SURPLUS DI GEMME

A questo punto, ogni giocatore che abbia nel proprio sacchetto più di 12 gemme deve restituirne il surplus, scegliendo quali rimettere nella riserva.

11. CAMBIARE IL PRIMO GIOCATORE

Il nuovo primo giocatore, a sinistra del vecchio primo giocatore, prende la pedina relativa ed inizia il nuovo round.

Funzioni speciali sulle carte lavoro

- Se un giocatore acquisisce le 4 carte lavoro con tutte le 8 gemme di uno stesso colore, riceve 120 pezzi d'argento.
- Se un giocatore acquisisce 3 carte con lo stesso simbolo (ascia, piccone o martello) riceve 40 pezzi d'argento
- Se un giocatore acquisisce la carta lavoro col valore "+5/-5", riceve 5 pezzi d'argento extra e ne sottrae altrettanti ad un qualsiasi giocatore.
- Se un giocatore acquisisce la carta lavoro con una croce rossa sul nano scuro, può annullare una azione di un nano oscuro a suo piacere.
- Se un giocatore acquisisce una carta lavoro con un simbolo "-3", può ridurre il prezzo di una gemma a suo piacere di 3.

Se in un momento qualsiasi del gioco, dovessero terminare le carte lavoro ed una delle due locazioni sulla mappa, dove vengono collocati gli incarichi pubblici, dovessero rimanere sguarnite, allora tutte le carte lavoro, incluse quelle private, diventano pubbliche.

Tutti i giocatori iniziano il gioco con 50 pezzi d'oro. Se un giocatore dovesse pagare una penalità che farebbe scendere il suo indicatore al di sotto dello zero, l'indicatore rimarrebbe sullo zero. L'eccesso viene annullato.

Fine del gioco

La partita termina in due modi:

- Se un giocatore raggiunge i 600 punti sulla tabella, il gioco termina immediatamente ed egli è il vincitore
- Se l'ultima carta lavoro è rimossa dal gioco, il round in corso viene completato ed il giocatore con più pezzi d'argento vince.

Partita a 2 giocatori

Il gioco rimane lo stesso, tranne che per le seguenti variazioni:

Ogni giocatore riceve un set di 8 nani minatori e 4 leaders, ma solo una tabella azione, uno schermo, un sacchetto ed i due indicatori dello stesso colore per le tabelle segnapunti.

Entrambi i giocatori hanno due sezioni per giocare le carte lavoro uguali ai colori scelti.

Non ci possono essere più di 4 nani minatori su uno spazio.

Ci possono essere 2 nani d'argento sulla colonna lavoro, così che possono essere completati due lavori in ogni round.

Le azioni dei nani d'argento e dei nani scuri si alternano tra i due giocatori, non sono più consecutive, per cui se il giocatore A ha giocato due nani d'argento ed il giocatore B uno, il giocatore A svolge l'azione di uno dei suoi due nani, poi il giocatore B esegue l'azione del suo ed in fine il giocatore A esegue l'azione dell'altro nano.

Partita a 3 giocatori

Rimuovere dal gioco le seguenti carte lavoro:

Tutte le carte lavoro con due gemme blu, più le carte lavoro con 4 gemme blu e 4 grigie, 4 blu e 4 gialle, 4 blu e 4 rosse.

Se si desidera comunque una versione più lunga, si può giocare con tutte le carte lavoro.

Le altre regole rimangono invariate.

Partita breve

Per una partita più breve a 4 giocatori, togliere le carte elencate sopra.

*Traduzione e adattamento a cura di Giochi Rari
Versione 1.0 – Luglio 2001*



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 e le carte

Tutti i diritti sul gioco "Silberzwerg" sono detenuti dal legittimo proprietario.

