

Singapore di Peer Sylvester. Nel 1861 Sir Raffles fu assegnato alla fondazione di un avamposto per la East India Company sull'isola di Singapore, un posto selvaggio coperto di foreste e paludi. Egli risolse il problema con un'idea, diede a ricchi mercanti lotti di terreno gratis, con l'unico obbligo di bonificarli e svilupparli. Un piccolo avamposto divenne una metropoli, dove, con i commerci leciti, conviveva il traffico dell'oppio. Lo stesso Raffles cercò di interrompere questi loschi affari con retate e requisizioni. I giocatori sono i mercanti che sviluppano i lotti di terreno trafficando in tessuti, mattoni, tè ed il vietato oppio. Disboscate, prosciugate, costruite, sfruttando la manodopera a basso costo. Nei nascondigli delle stive delle vostre navi, i pani d'oppio viaggiano verso il decadente occidente. Setup. Piazzare le tessere terreno senza lasciare buchi e lasciando libere le zone di mare. Dividere le tessere edificio nei 3 tipi: I,II,III e mischiarle, farne un mazzo unico, a faccia in su, sovrapponendo le II alle III e le I alle II. Mettere nel sacchetto i gettoni bianchi e neri. Ogni giocatore riceve 5 £, un agente e un set di bandierine. I segnalini con la faccia del commerciante vanno piazzati a caso sul 5 della tabella segnapunti, chi ha il segnalino più sotto, prende il tallone Raffles di 1° giocatore. Prendi tanti edifici quanti sono i giocatori e mettili in una riga, in senso orario dall'ultimo giocatore, ognuno sceglie un edificio e lo piazza su di un lotto libero adiacente ad un altro edificio, ci piazza una bandierina, paga il prezzo scritto sul lotto, collega l'edificio con un tratto di strada. Inizia il gioco composto da diversi round, ognuno diviso nelle seguenti fasi: 1 determinare il giocatore Raffles, è quello con meno punti e se pari quello che sta sotto. 2 il Raffles gira tanti edifici quanti sono i giocatori + 1, se c'è già un edificio dal round precedente, ne gira quanti sono i giocatori. 3 distribuzione dei lotti, il Raffles prende una bandierina da ogni giocatore compreso se stesso e le piazza su lotti vuoti legali (adiacenti ad edifici). 4 azioni, partendo da Raffles, in ordine orario, piazza un edificio sul terreno con la propria bandierina, paga il prezzo, ci mette la bandierina, connette l'edificio con una strada. Se non ha denaro arretra i PV e prende 2 £ per ogni spazio, se non basta ottiene l'edificio gratis. Se costruisce un edificio illegale nero, pesca un gettone dal sacchetto. L'ultimo giocatore può scegliere di costruire l'edificio in cima al mazzo per 1 £ invece di scegliere tra i 2 rimanenti. Dopo aver costruito, il giocatore può muovere l'agente di 3 passi e usare 3 dei 4 edifici che tocca. Mettere in gioco il secondo agente conta come 1 passo, l'agente può muovere solo usando le strade, il giocatore può costruire quante strade vuole durante il turno al costo di 1 £ l'una. Ogni edificio può essere usato solo 1 volta dal giocatore nel proprio turno, se usa quello di un altro giocatore, egli prende 1 PV. Alla fine del round 1 o 2 edifici rimangono invenduti, l'ultimo giocatore piazza la capanna nera sull'ultimo edificio (se sono 2, uno lo rimette nella scatola), se nessuno lo compra entro la fine del prossimo turno, va rimosso dal gioco. Ogni volta che nel segnapunti si passa sopra una bandiera, si prendono 5 £, se ripassa sulla bandiera, arretrando, non prende niente e gira il segnalino dal lato nero. Soldi e merci possono essere tenuti segreti, solo durante le retate si è obbligati a mostrare i propri cubi di merci. Le frecce sugli edifici mostrano se gli scambi possono avvenire nei 2 sensi; i cubi bianchi significano: qualsiasi cubo; i cubi neri devono essere tutti dello stesso tipo; se non ci sono frecce i beni si ottengono gratis. Gli edifici illegali, neri, fanno pescare gettoni dal sacchetto, i neri vanno messi davanti al giocatore, se si pesca il bianco c'è una retata. Tutti i giocatori mostrano i loro beni, chi ha il totale più alto di cubi oppio e gettoni neri, paga 1 £ per gettone e per cubo giallo, se non basta il denaro arretra il segnapunti per ottenere denaro. Chi ha subito la retata rimette i suoi gettoni nel sacchetto e rende metà (per eccesso) dei cubi oppio alla riserva. In caso di pareggio pagano tutti. L'edificio New agent può essere usato solo 1 volta da ogni giocatore, il nuovo agente può essere piazzato sul tabellone al costo di un passo. Il totale di 3 passi e 3 azioni non cambia con 2 agenti, si può dividerli tra i 2 come si vuole. La Courthouse fa rimettere 3 gettoni neri nel sacchetto. Quando non è più possibile pescare edifici sufficienti per un altro turno il gioco finisce, chi ha più punti vince, se pari chi sta sotto vince. Ho cercato di condensare al massimo tutte le informazioni. Hanno bisogno comunque di essere spiegate davanti al tabellone. Spero possa servire a qualcuno. Ciao Dome/Pepita