

# Singapore

di Peer Sylvester

traduzione regolamento (vers.1) by Antonio Martino ( Tex-Willer )

*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 (nella combinazione che si vuole) 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 lavoratore (sarebbe il pedoncino, se ne hanno due per ogni colore) 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.

Le merci e i soldi vengono messi al lato del tabellone come riserva comune.

## Warm up

(precede il gioco)

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 (uno di quelli prestampati sul tabellone o uno di quelli già messi dagli altri giocatori), ci piazza una bandierina, paga il prezzo scritto sul lotto, collega l'edificio con un tratto di strada ad un edificio adiacente.

# Il gioco

Inizia il gioco composto da diversi round, ognuno diviso nelle seguenti fasi:

## **1 DETERMINARE IL GIOCATORE RAFFLES (CIOÈ IL PRIMO GIOCATORE).**

nel nuovo round il primo giocatore (giocatore raffles) è quello con meno punti, in caso di parità quello che, nel percorso segnapunti, ha il segnalino sotto agli altri in parità.

## **2 ESPOSIZIONE NUOVI EDIFICI**

Il Raffles (primo giocatore) gira tanti edifici quanti sono i giocatori + 1, se c'è già un edificio rimasto dal round precedente, ne gira quanti sono i giocatori.

## **3 DISTRIBUZIONE DEI LOTTI.**

il Raffles (primo giocatore) prende una bandierina da ogni giocatore, compreso se stesso, e le piazza su lotti vuoti "legali", cioè adiacenti ad edifici (uno di quelli prestampati sul tabellone o uno di quelli già messi dagli altri giocatori).

## **4 AZIONI.**

Partendo dal primo giocatore (l'attuale Raffles) e procedendo in senso orario, ogni giocatore sceglie un edificio tra i disponibili e lo piazza sul terreno con la propria bandierina, paga il prezzo, ci mette la bandierina, e connette l'edificio con una strada ad un edificio adiacente.

### *Regole speciali:*

- A) Se il giocatore non ha denaro sufficiente per pagare il suo lotto arretra i PV e prende 2 £ per ogni spazio che il suo segnalino percorre indietro, se non basta ottiene l'edificio gratis.*
- B) Se costruisce un edificio illegale (cioè un edificio nero), pesca un gettone dal sacchetto. (vedi regola edifici illegali).*
- C) 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 il lavoratore di 3 passi e usare fino a 3 dei 4 edifici che tocca.

Mettere in gioco il secondo agente (su un qualsiasi edificio) conta come 1 passo.

Il lavoratore 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 (ma un edificio può essere usato da più giocatori in uno stesso round), se un giocatore usa un edificio di un altro giocatore, il proprietario dell'edificio prende 1 PV (se un giocatore usa un edificio di sua proprietà o uno di quelli neutri prestampati sul tabellone, non si distribuiscono 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 a sua scelta viene rimesso nella scatola), se nessuno lo compra entro la fine del prossimo turno, va rimosso dal gioco.

Ogni volta che un giocatore guadagna o perde punti vittoria (PV) muove il proprio segnalino sul tracciato conta punti. Se il segnalino si ferma su uno spazio non vuoto, viene messo sopra quello/i già lì presenti.

Ogni volta che nel segnapunti si passa o ci si ferma sopra una bandiera, si prendono 5 £, se si ripassa sulla bandiera, arretrando, non si prende niente e si gira il segnalino dal lato nero (per mostrare che son già stati ricevuti i soldi), quando, rimuovendo in avanti, il segnalino ripasserà nuovamente la bandiera verrà rigirato nuovamente dal lato che raffigura il mercante.

Così si prendono 5 soldi per ogni bandiera attraversata, ma solo una volta per bandiera!

L'ultima casella punteggio segna 60 PV, se un giocatore dovesse andare oltre ricomincerà dalla casella iniziale del percorso segnapunti (contando +60), ma non riceverà più soldi attraverso le bandiere.

## Altre regole

**Segreto:** Soldi e merci possono essere tenuti segreti, solo durante le retate si è obbligati a mostrare i propri cubi di oppio (quelli gialli).

**Edifici iniziali:** gli edifici iniziali sono tutti connessi tra loro. Questi 4 sono inoltre considerati sullo stesso spazio, si può raggiungere uno qualsiasi dei 4 tramite una strada che connette un edificio a uno qualsiasi dei 4 edifici iniziali (quindi una volta arrivato sulla casella che contiene i 4 edifici iniziali posso scegliere quale dei 4 usare liberamente senza contare passi [perché son 4 edifici

nello stesso spazio]).

Però se da un edificio iniziale mi sposto su un altro edificio iniziale, devo usare un passo.

**Edifici:** Una freccia indica che una merce può essere scambiata con qualcos'altro. Inoltre le frecce sugli edifici mostrano se gli scambi possono avvenire nei 2 sensi o solo in un senso;  
i cubi bianchi significano: qualsiasi cubo;  
i cubi neri significano: qualsiasi cubo, ma devono essere tutti dello stesso tipo;  
i soldi sono indicati da monete gialle;  
i punti vittoria sono indicati dal simbolo PV (cioè un numero in un quadrato rosso);  
se non ci sono frecce i beni raffigurati si ottengono gratis, cioè non si scambia nulla per ottenere ciò che è raffigurato.

**Edifici Illegali:** Gli edifici illegali, cioè quelli neri, fanno pescare gettoni dal sacchetto a qualsiasi giocatore li usa o li costruisce, i gettoni neri vanno messi davanti al giocatore, se si pesca un gettone bianco c'è una retata. Cioè tutti i giocatori mostrano i loro cubi di oppio (quelli gialli), chi ha il totale più alto di cubi di oppio e gettoni neri, paga 1 £ per ogni gettone e per ogni cubo giallo che possiede, se non basta il denaro arretra il segnapunti per ottenere denaro (1PV=2 soldi).  
Chi ha subito la retata rimette i suoi gettoni nel sacchetto e rende metà (per eccesso) dei suoi cubi oppio alla riserva.  
In caso di pareggio pagano (subiscono la retata) tutti coloro che sono in parità.

**L'edificio New agent:** L'edificio New agent può essere usato solo 1 volta da ogni giocatore, che così riceve il secondo lavoratore, lavoratore che 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.  
Se un giocatore non ha un passo residuo per piazzare il nuovo lavoratore su un qualsiasi edificio, egli piazza il nuovo lavoratore di fronte a sé e lo metterà su un edificio il prossimo turno (usando un passo).

**La courthouse:** La Courthouse fa rimettere 3 gettoni neri nel sacchetto.

## Fine del gioco

Quando non è più possibile pescare edifici sufficienti per un altro turno il gioco finisce immediatamente.

Chi ha più punti vince, in caso di parità chi ha il proprio segnalino contapunti più in basso (rispetto alla pila dei segnalini di coloro che hanno il massimo punteggio) vince.