



Il Potere delle Corporazioni

Materiale e preparazione del gioco

1 tabellone – rappresenta 6 città, che nel corso del gioco vengono coperte con diversi quartieri. Al centro si trovano una **striscia numerata** per segnare il punteggio, due **spazi per i mazzi di carte** e altro spazio per le varie **pedine in legno**.

28 carte "dorate" con possibilità di azione speciali per il giocatore che gioca per primo. Le "carte dorate" vengono suddivise in un mazzo "A" e in un mazzo "B", mescolate separatamente e poste coperte al centro del tabellone. Il mazzo "B" va sotto, il mazzo "A" sopra. Lo spazio accanto è disponibile per le carte scartate.

Ciascun giocatore sceglie una delle quattro corporazioni (blu, giallo, verde o rosso) e prende il relativo materiale, riconoscibile dallo stemma della corporazione:

16 quartieri (con centro città), 11 "carte argentate", 1 pedina per il punteggio. Ciascuno pone i propri quartieri, suddivisi per forma, ben visibili davanti a sé. Il **centro città** viene posto al centro di una delle sei città sul tabellone. Il giocatore prende in mano le carte senza mostrarle.

I due **centri città di Utrecht e Luik (Liegi)** vengono posti al centro delle altre due città rimaste



Capo della corporazione stampato

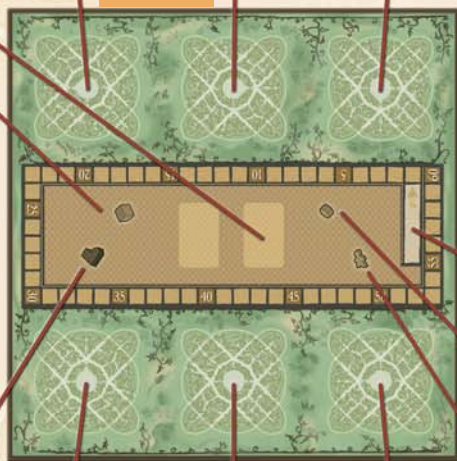


3 centri città

Carte dorate
mazzo A
e
mazzo B



Tabellone



13 quartieri della chiesa vengono posti su un lato del tabellone. Incrementano il valore di una città e possono essere utilizzati da tutti i giocatori.



10 pedine cantiere contraddistinguono i quartieri "ancora in costruzione".



15 quartieri della corporazione grigia

vengono posti da un lato del tabellone ben in vista. La corporazione grigia, neutra può essere impiegata da tutti.



5 pedine per segnare i punti.



4 pedine del duomo aumentano il valore dei quartieri della chiesa.



2 capi della corporazione stampati



Nome della città



3 centri città



6 cilindri in legno contrassegnano le città per cui è già stato effettuato il conteggio.



4 pedine dei capi delle corporazioni



I capi delle corporazioni possono essere decisivi in caso di parità.

Vengono predisposte **9 piastrine di copertura** (figura in alto), che entrano in gioco quando un terreno non può essere più edificato regolarmente.

Se si gioca in tre il materiale di un capo della corporazione (quartiere, carte e pedina per il conteggio) non è necessario. Tutti i giocatori tolgono dalle proprie carte la carta della città esclusa. La carta corrispondente viene tolta anche dalle carte dorate. Sul tabellone una città rimane vuota.

Determinante per l'inizio della rivoluzione fiamminga delle corporazioni è stata la battaglia degli speroni a Courtrai l'11 luglio 1302. Le corporazioni dei tessitori, dei follatori, dei tintori e dei cimatori erano accorse in aiuto del Conte delle Fiandre per scacciare gli eserciti di cavalieri del re Filippo IV di Francia, che occupavano l'intero territorio delle Fiandre. Per tale ragione, alle corporazioni venne concessa piena autonomia ed il potere di gestione delle città. Incoraggiati dal successo ottenuto a Brugge, Gent e Ieper, anche le corporazioni

degli artigiani di Utrecht a nord e di Liegi a sud - qui con il sostegno della chiesa - presero con successo il potere. Le corporazioni iniziarono a combattere per il predominio delle città.

Ed è qui che il gioco ha inizio, con lo scopo di distribuire il potere - vale a dire i quartieri - fra le città in modo talmente abile da riuscire, alla fine, ad influire in modo decisivo sulle Fiandre.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in manche, ciascuna delle quali consiste di sei fasi da eseguire l'una dopo l'altra. Inizia il giocatore più anziano. Seguono gli altri giocatori in senso orario.

- 1. Il primo giocatore pesca una carta dorata
- 2. Scelta della carta azione
- 3. Le carte vengono scoperte / Viene determinata la sequenza dei turni
- 4. Esecuzione dell'azione
- 5. Azione del primo giocatore
- 6. Calcolo del punteggio e cambio del ruolo di primo giocatore

1. Il primo giocatore pesca una carta dorata

Il primo giocatore prende una carta dorata dalla sommità del mazzo, la guarda e la pone coperta davanti a sé.

2. Scelta della carta azione

Tutti i giocatori cercano ora - ciascuno per sé - la carta azione che intendono giocare in questo turno. Tutti dispongono di una serie di carte così composta:

Carte azione

- "carte azione" relative alle città in gioco;
- una carta "cantiere" (non associata ad una determinata città);
- e una carta "prendi" che serve a riprendere in mano carte già giocate che erano precedentemente in proprio possesso.

Carte influsso

- Ciascun dispone di tre carte "influsso" con le quale si tenta di farsi avanti. Oltre alla carta azione è possibile giocare una o più carte influsso.

3. Le carte vengono scoperte / Viene determinata la sequenza dei turni

Tutti i giocatori scoprono contemporaneamente le carte prescelte. Il giocatore con il maggior numero di carte prescelte inizia per primo a svolgere la propria azione, quindi il giocatore con il secondo maggior numero di carte, e così via. Se più giocatori hanno deciso di giocare lo stesso numero di carte, inizia quello che, procedendo in senso orario, è più vicino al primo giocatore. Se tutti hanno una sola carta, inizia il primo giocatore.

Le carte influsso giocate vengono messe da parte.

Gli stemmi in gioco:



Nota: Se il giocatore pesca la carta dorata di una città per la quale è stato già effettuato il conteggio, questa viene messa da parte ed il giocatore pesca un'altra carta dorata.

▶ Ciascun giocatore sceglie una carta azione ...



Carte delle città

Carta "cantiere"

▶ ... ed il numero desiderato di carte influsso.

Nota: le carte prescelte vengono poste sul tavolo e tenute coperte con la mano, in modo tale che nessuno possa sapere se vengano giocate una o più carte.



Carte influsso

Il primo giocatore, il Giallo, gioca una sola carta. Il Verde e il Blu ne giocano 2, il Rosso gioca 3 carte. Ne deriva per questo turno che i giocatori si avvicenderanno in questo ordine: inizia il Rosso, il Verde (poiché è più vicino al primo giocatore) gioca prima del Blu. Il Giallo gioca per ultimo.



4. Esecuzione dell'azione

Secondo la sequenza poc'anzi stabilita i giocatori svolgono ora, **uno di seguito all'altro**, l'azione per la quale hanno giocato la carta corrispondente.

Non è consentito rinunciare allo svolgimento della propria azione.

Se una carta azione non può essere eseguita, viene comunque considerata come giocata. Non è prevista la sostituzione dell'azione.

Ciascun giocatore scopre la carta azione giocata e la pone davanti a sé.

Sono possibili le seguenti azioni:

► Azione con “carta delle città”:

Realizzazione di quartieri / Allestimento del cantiere

Il giocatore può prendere **uno dei propri quartieri, uno grigio oppure un quartiere della chiesa** dal banco ed edificare nella città rappresentata nella carta giocata.

In alternativa, può **completare i lavori di un cantiere** nella stessa città, qualora questo sia stato realizzato in un quartiere proprio, in uno grigio o in uno della chiesa. La pedina del cantiere torna al banco. Il quartiere corrispondente è stato quindi **completato**.



La città nella quale viene edificato un quartiere.



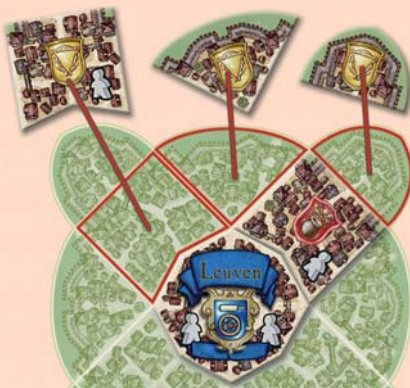
I quartieri che è possibile costruire qui.

A Leuven (Lovanio), il giocatore della corporazione gialla può realizzare un quartiere proprio giallo, uno della corporazione grigia oppure uno della chiesa.

Nota: Se presso il banco non è più disponibile alcun quartiere, non può più neanche essere posizionato. Una volta costruiti i quartieri non possono essere più demoliti.

Regole di costruzione per i quartieri

1. Un quartiere può essere realizzato solo su un terreno di **forma corrispondente**.



2. Ciascun quartiere deve essere posizionato in modo tale che con il lato lungo confini con un quartiere/cantiere già realizzato.



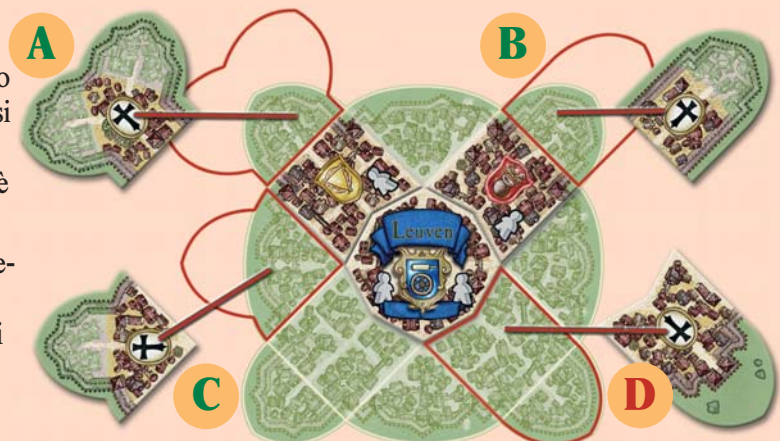
3. I quartieri con lo stesso stemma **non possono confinare**.



Quartieri della chiesa di formato speciale

Quattro quartieri della chiesa hanno un formato speciale. Come gli altri quartieri della chiesa, essi possono essere edificati. Il tipo di terreno cui appartiene ciascuno di questi quartieri speciali è mostrato dalla figura accanto.

Una volta posizionati, questi quartieri della chiesa modificano le dimensioni di una città. “A”, “B” e “C” creano 1 o 2 nuovi terreni edificabili (dove è ora possibile costruire ulteriori quartieri) – “D” invece elimina un terreno edificabile.



► **Azione con carta “cantiere”:**

Allestimento del cantiere

Il giocatore può posizionare un proprio quartiere, un quartiere grigio o uno della chiesa in una città di sua scelta. Anche in questo caso è necessario rispettare le regole di costruzione. Sul quartiere posizionato viene posta una pedina cantiere del banco.

Se al momento non è disponibile alcuna pedina, il quartiere può anche non essere realizzato.

► **Azione con carta “prendi”:**

Riprendere in mano le carte azione

Il giocatore riprende in mano le carte azione finora giocate, compresa la carta “prendi”.

In una città di propria scelta viene allestito un cantiere, che garantisce al giocatore il terreno. I cantieri della corporazione grigia e della chiesa possono essere allestiti da tutti i giocatori.



Uno di questi quartieri viene edificato come cantiere.

Sul quartiere viene posta una pedina cantiere.



Nota: è possibile giocare la carta azione “prendi” anche se non si hanno carte giocate. Durante questo turno non viene svolta quindi alcuna azione.

■ **5. Azione del primo giocatore**

Il primo giocatore scopre ora la propria carta dorata. Se è una carta influsso, la tiene in mano e può utilizzarla nel corso del gioco come una delle proprie carte influsso.

Se non si tratta di una carta influsso, la pone scoperta accanto al mazzo delle carte dorate. Deve ora svolgere l'azione di questa carta.

Sono disponibili le seguenti carte azione dorate:

- “carte delle città”: è possibile realizzare esclusivamente quartieri della corporazione grigia oppure della chiesa oppure completarne il cantiere.
- “cantiere”: è consentito allestire esclusivamente cantieri con quartieri della corporazione grigia o della chiesa.
- “prendi”: ha lo stesso effetto della carta azione corrispondente.
- “costruzione del duomo”: il giocatore costruisce un duomo su uno dei quartieri della chiesa posizionati di propria scelta (con o senza cantiere), che non abbia ancora un duomo.
- “capo della corporazione”: il giocatore pone una pedina del capo della corporazione su un quartiere proprio a piacere o uno dei quartieri della corporazione grigia, indipendentemente dal fatto che qui sia presente o meno un cantiere. Su un quartiere possono essere rappresentati più capi di corporazione.



Carta dorata “influsso”



Carte della città dorate



Carta dorata “cantiere”



Carta dorata “prendi”



Carta dorata “costruzione del duomo”

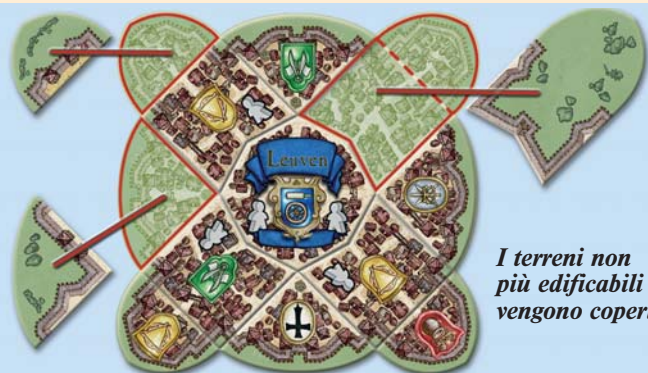


Carta dorata “capo di corporazione”



■ **6. Calcolo del punteggio e cambio del ruolo di primo giocatore**

Può accadere che un terreno non sia più edificabile poiché non esiste un quartiere idoneo. In tal caso qui viene posizionata una piastrina di copertura corrispondente. Questa città ha ora uno o due terreni edificabili in meno.



I terreni non più edificabili vengono coperti.

I quartieri con piastrina di copertura non vengono considerati nel calcolo del punteggio.

Quand'è che una città viene conteggiata?

Se in una città sono stati edificati tutti i terreni liberi, nella fase 6 viene effettuato il calcolo del punteggio di questa città.

Quanti punti vale una città?

Anzitutto il **valore della città** viene determinato senza considerare i quartieri **con cantieri**, che non comportano punti.

- Ogni quartiere di una corporazione vale 1 punto.
- Ogni quartiere della chiesa vale 2 punti.
- Ogni quartiere della chiesa con duomo vale 3 punti.

A chi vengono assegnati i punti della città?

Per ciascuna corporazione rappresentata nella città vengono contati i quartieri completati. La corporazione con il maggior numero di quartieri in questa città è 1a, la corporazione con il secondo maggior numero di quartieri è 2a, ecc.

- 1° posto riceveil valore della città
- 2° posto riceve la metà del valore della città arrotondato per eccesso
- 3° posto riceve4 punti
- 4° posto riceve2 punti
- 5° posto riceve0 punti

Nota: anche la corporazione grigia neutra riceve al momento del conteggio dei punti, se rappresentata nella città. Anche tali punti vengono segnati sulla striscia numerata.

Parità

Se più corporazioni presentano lo stesso numero di quartieri, il posto migliore verrà assegnato a quella che dispone di più capi di corporazione (stampati o come pedina) nei propri quartieri completati di questa città. Qualora ci sia parità anche in questo caso, tutte le corporazioni in questione ricevono solo i punti del posto comune inferiore.

I punti conquistati vengono segnati sulla striscia numerata con lo stemma della corporazione corrispondente. Al centro della città per la quale è stato effettuato il conteggio viene posto un cilindro in legno. Qui non vengono più effettuate azioni. Le pedine cantiere eventualmente presenti vengono riposte nel banco. Una volta effettuati tutti i conteggi, termina il turno e il giocatore successivo in senso orario diviene il nuovo primo giocatore per il turno successivo.

Esempio di conteggio di una città

Il Blu è il primo giocatore. Egli gioca la carta Leuven e posiziona l'ultimo quartiere ancora mancante. La carta dorata che impiega nel proprio turno gli consente di posizionare un capo di corporazione che egli pone su un quartiere della corporazione grigia.

Viene calcolato il valore della città

11 quartieri completati delle corporazioni = 11 punti, più
1 quartiere della chiesa senza duomo = 2 punti, più
1 quartiere della chiesa con duomo = 3 punti;
per un totale di 16 punti.



Viene determinata la classifica delle corporazioni

Il Blu ha 3 quartieri, vale a dire il maggior numero ed occupa quindi il 1° posto. Tutte le altre corporazioni hanno 2 quartieri completati ciascuna. Viene ora confrontato il numero dei loro capi di corporazione. Il Giallo ha 3 capi di corporazione e conquista dunque il 2° posto dopo il Blu.

Le altre corporazioni (il Rosso, il Verde ed il Grigio neutro) sono in perfetta parità (2 quartieri ed 1 capo di corporazione ciascuno) ed occupano insieme il 3°, 4° e il 5° posto.

La distribuzione dei punti per le corporazioni

Il Blu conquista 16 punti per il 1° posto.

Il Giallo conquista 8 punti per il 2° posto.

Il Rosso, il Verde ed il Grigio conquistano 0 punti per il 5° posto.

Nota: le carte delle città conteggiate possono essere tolte dal gioco.

Conclusione del gioco e calcolo del punteggio finale

Il gioco termina dopo la 6a fase se sull'intero tabellone è ancora presente **non più di un terreno libero**, oppure il mazzo con le **carte dorate** è **terminato**. Terreni liberi eventualmente ancora presenti vengono coperti.

Si passa quindi al calcolo del punteggio di tutte le città che finora non sono state conteggiate.

Al giocatore che al termine del gioco ha il **maggior numero di carte in flusso** in mano, vengono assegnati **3 ulteriori punti**. Se più giocatori hanno lo stesso numero di carte in flusso, ciascuno di essi conquista 3 punti.

Vince il giocatore con il maggior numero di punti.

Regole del gioco per 2 persone

Valgono le regole di base con le seguenti modifiche:

Preparazione del gioco

Ai giocatori viene distribuito il materiale della corporazione prescelta, tuttavia senza le tre carte influsso.

Viene predisposto tutto il materiale generale (tutti i quartieri della corporazione grigia e della chiesa), ma senza le quattro pedine del duomo, le quattro pedine dei capi di corporazione e le carte dorate.

Il materiale non utilizzato viene messo da parte. Rimane ancora il materiale di due corporazioni. Queste corporazioni vengono denominate “corporazioni sotto influsso”.



In questo esempio il Rosso ed il Blu sono le “corporazioni sotto influsso”.

“Corporazioni sotto influsso”

Ciascun giocatore sceglie una delle due “corporazioni sotto influsso” il cui punteggio gli verrà assegnato al termine del gioco.

Sul tabellone viene posto anche il centro città di queste due corporazioni. Gli altri quartieri (15 pezzi ciascuno) vengono posti ben visibili direttamente sul margine del tabellone.

Vengono mescolate le 6 carte e la carta cantiere di ciascuna “corporazione sotto influsso” (complessivamente 14 carte) e poste al centro del tabellone come mazzo coperto **unico**.

Svolgimento del gioco

I giocatori svolgono **a turno** le due azioni.

Esecuzione delle azioni

Il giocatore di turno ha sempre **due azioni**, che esegue nella **sequenza desiderata**.

- **Un'azione con la propria corporazione**
Viene eseguita una carta di mano ed un'azione corrispondente in base alle regole di base.
- **Un'azione con le “corporazioni sotto influsso”**
Viene pescata dalla sommità del mazzo al centro del tabellone la carta ed eseguita un'azione corrispondente. La carta viene posta scoperta accanto al mazzo.

Se con questa carta non è possibile eseguire alcuna azione consentita, il giocatore non esegue nel proprio turno nessuna azione con le “corporazioni sotto influsso”.

Unica eccezione: viene pescata la carta di una città già conteggiata. Questa viene messa da parte ed il giocatore può pescare un'altra carta.

Una volta esaurito il mazzo, vengono mescolate le carte poste accanto al mazzo per costituire un nuovo mazzo coperto. Dopo aver mescolato è possibile tagliare il mazzo.

Calcolo del punteggio

Può accadere che un terreno non sia più edificabile poiché non esiste un quartiere idoneo. In tal caso qui viene posizionata una piastrina di copertura corrispondente. Questa città ha ora uno o due terreni edificabili in meno.

Se il giocatore di turno occupa l'ultimo terreno di una città questa viene conteggiata al termine del turno.

Nota: se nel corso del proprio turno il giocatore occupa anche l'ultimo terreno di due città, dopo il suo turno vengono – naturalmente – conteggiate le due città.

L'assegnazione ed il numero di punti, secondo le regole di base, vengono determinati separatamente per tutte e cinque le corporazioni e segnati in modo corrispondente sulla striscia numerata.

Conclusione del gioco

Il gioco termina se **non c'è più alcun terreno libero**, oppure se tutti i terreni ancora presenti possono essere occupati esclusivamente da quartieri delle “corporazioni sotto influsso”.

Viene quindi effettuato il calcolo del punteggio di tutte le città che finora non sono state conteggiate.

Ciascun giocatore somma i punti relativi alla propria corporazione a quelli della corporazione sotto il proprio influsso. Vince il giocatore che complessivamente ha conquistato il maggior numero di punti.