

Strasbourg

Un gioco di strategia per 3 a 5 maestri di gilda a partire da 12 anni di Stefan Feld

Concetto di gioco

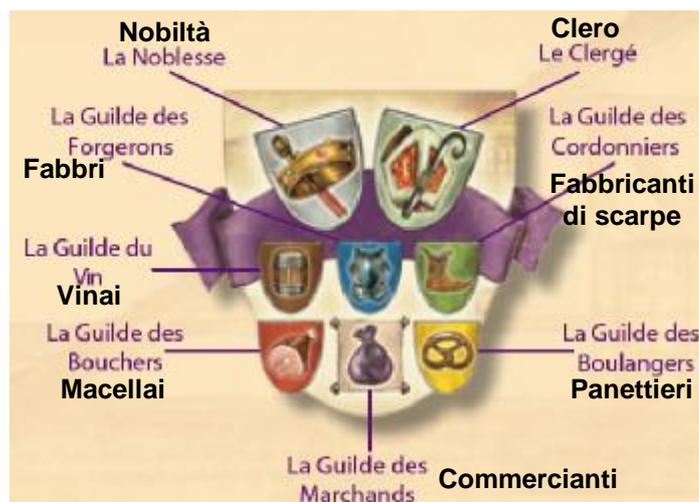
Strasburgo nel quindicesimo secolo. Il destino della città è fortemente influenzato dalle gilde di artigiani che occupano talvolta anche la maggioranza delle sedi del consiglio comunale della città.

Vestirete i panni delle famiglie più ambiziose della città. Il vostro scopo è di fare ammettere i membri della vostra famiglia come membri delle gilde. Solo un utilizzo abile dei punti influenza vi permetterà di farli accettare come Apprendisti, Compagni o anche Maestri - tutto ciò a patto di disporre delle somme necessarie per pagare i diritti di entrata. Non sottovalutare tuttavia il potere della Nobiltà e della Chiesa.

Materiali



Il Consiglio



Sulla metà superiore della plancia troverete il consiglio comunale della città. Questo consiglio si costituisce di otto sedi che i membri della vostra famiglia possono occupare. La nobiltà e la chiesa dispongono ciascuna di una sede al consiglio (fila in alto). Cinque sedi sono delle Gilde: i Fabbri, i Vinai, i Fabbri di scarpe, i Macellai ed i Panettieri (rappresentati ciascuno per i loro stemmi). L'ottava sede è quella dei Commercianti (rappresentati da una borsa).

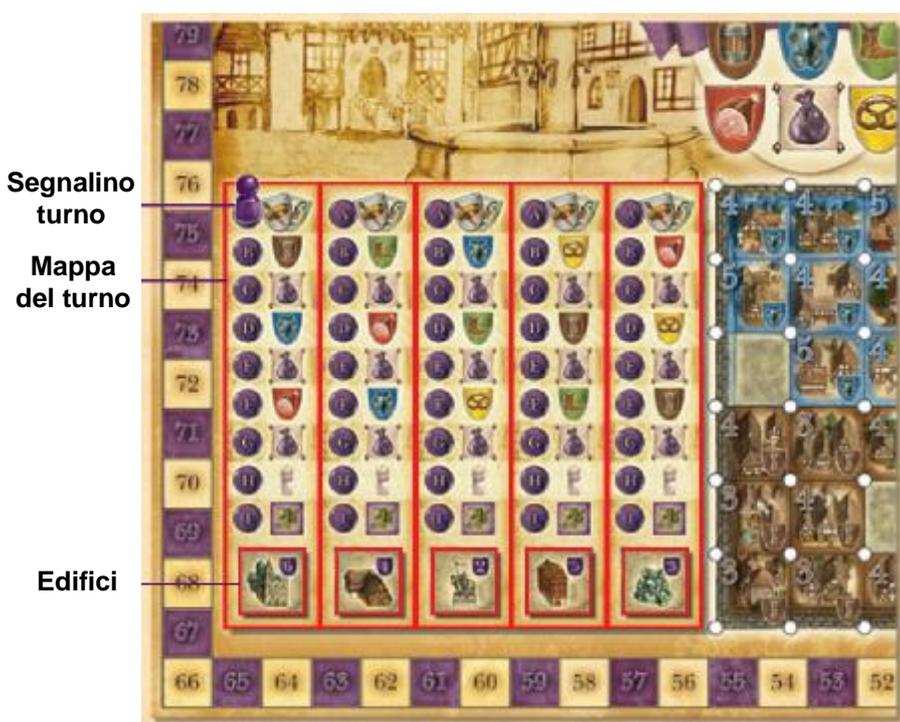
Durante il gioco, un giocatore pone un membro della sua famiglia su una delle sedi del consiglio, e restituisce il membro della famiglia che prima occupava questa sede al giocatore che ne è il proprietario.

Preparazione

Ponete la plancia tra i giocatori. Mescolate le 5 carte turno, e mettetele casualmente e scoperte nei cinque spazi nella parte sinistra della plancia.

Ponete sulla prima carta turno, sul primo spazio a sinistra il segnalino turno.

Mescolate poi i 5 edifici e posizionateli nello stesso modo, casualmente e scoperti, nei cinque spazi previsti nella parte bassa delle carte turno.

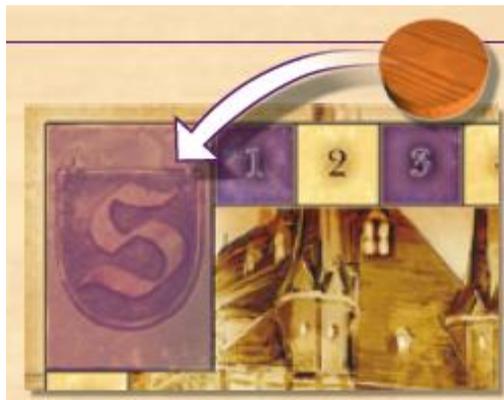


Ogni giocatore sceglie un colore, prende i 15 membri della famiglia e la 24 carte influenza di questo colore. Mescolate le vostre carte influenza e mettetele in un mazzo davanti a voi.

Ogni giocatore riceve una carta riassuntiva, uno schermo, e delle monete per un totale di 5, da mettere dietro il suo schermo. Le monete restanti, così come le merci, i privilegi e le cappelle sono posti accanto alla plancia come riserva comune.



Ponete il segnalino prestigio del vostro colore sulla casella di partenza della track del prestigio. Quando ricevete dei punti prestigio durante la partita, fate avanzare il vostro segnalino del numero di spazi corrispondenti.



Il primo giocatore è colui che è andato a Strasburgo più recentemente (o un giocatore determinato al caso). Prende il segnalino primo giocatore e mette un membro della sua famiglia sulla sede della Nobiltà del consiglio. Il giocatore alla sua sinistra mette uno dei membri della sua famiglia sulla sede del Clero (le sedi vuote restano inizialmente libere).



Mescolate le carte obiettivo e distribuitene coperte 5 a ciascun giocatore. Guardate le vostre 5 carte e decidete quante e quali di queste carte volete custodire o scartare. Dovete custodire almeno una carta e massimo cinque. Ponete le carte che custodite dietro il vostro schermo. Potrete così mantenere segreto il numero di carte che avete tenuto. Ponete le carte scartate nella scatola del gioco. Gli obiettivi adempiuti vi permetteranno di guadagnare dei punti vittoria; gli obiettivi non raggiunti ve ne faranno perdere.



Nota bene: I membri della famiglia, le monete, le merci e i privilegi sono in teoria in numero illimitato. Nei rari casi dove il materiale risulti insufficiente potete per convenienza utilizzare monete, dadi, fagioli o gettoni appropriati.

Svolgimento del gioco

Ogni partita dura 5 turni divisi nelle seguenti 3 fasi:

1) Fase di Programmazione

2) Fase d'Azione

3) Fase del Consiglio

Fase di Programmazione

Per giocare rapidamente, è raccomandato che tutti i giocatori eseguano simultaneamente la fase di programmazione. Se tuttavia, giocare a turno vi sembra importante, cominciate dal primo giocare e continuate in senso orario.

La fase di programmazione consiste in due tappe. Durante la prima, decidete quante carte influenza giocare nel turno. Pescate la prima carta del vostro mazzo e guardatela. Decidete pescando una carta dopo l'altra se continuare o fermarvi. Non potete rimettere una carta pescata nel mazzo. Potete pescare tutte le carte che volete ma ricordate che il mazzo deve durare per tutti e cinque i turni!

Durante la seconda tappa di questa fase dovete dividere le carte che avete pescato in diverse pile di influenza. Potete scegliere liberamente quante pile fare e quante carte contiene ogni pila. Le pile possono contenere una sola carta. Ponete tutte le pile coperte davanti a voi, leggermente aperte in modo che ogni giocatore possa vedere di quante carte è costituita ciascuna pila.

Quando tutti i giocatori hanno finito, la fase di programmazione termina. Potete esaminare le vostre pile quando volete ma è molto importante non cambiarne la composizione.

Esempio: Nicole pesca un 5, poi un 2, e un altro 2. Sceglie di non fermarsi e pesca un 3. Ne vuole ancora e pesca un 6. Dopo una breve riflessione, Nicole decide di non pescare più. Ha 5 carte influenza in mano.

Divide poi le sue carte in 4 pile: mette il 3 e il 2 insieme in una pila, e pone separatamente le tre carte restanti in tre pile, mettendole tutte davanti a se.

Avrebbero potuto fare anche una pila di tre e una pila di due carte, o una sola pila di 5 carte o ancora cinque pile di 1 carta, ecc.

Fase d'Azione

La fase di azione comprende 9 tappe che sono rappresentate sulle carte turno negli spazi che vanno da "A" a "I".

A Influenzare la Nobiltà e la chiesa
B Influenzare una Gilda
C Influenzare i Commercianti
D Influenzare una Gilda
E Influenzare i Commercianti

F Influenzare una Gilda
G Influenzare i Commercianti
H Costruire una Cappella
I Costruire un Edificio

Il segnalino turno indica quale tappa è in corso. La fase comincia con la tappa "A". Appena una fase è risolta, spostate verso il basso il segnalino di turno di uno spazio, e cominciate la seguente tappa. Quando terminate la tappa "I", mettete il segnalino sulla tappa "A" della successiva Carta Turno e terminate la fase di azione. Le differenti tappe sono spiegate dettagliatamente sotto.

A, B, C, D, E, F, G. Osservazioni generali sulla fase d'Influenza

Le prime 7 tappe A-G si svolgono in maniera identica. Differiscono unicamente per i loro effetti.

Il primo giocatore inizia. Può scegliere di rivelare una delle sue pile di carte influenza o di passare. Può scegliere liberamente la pila che va a girare. Gli altri giocatori procedono poi dello stesso modo in senso orario. Dopo che ogni giocatore ha fatto la sua scelta, determinate l'ordine di precedenza, basato sulla somma dei punti influenza delle carte girate.

Chi ha rivelato più di punti occupa il primo posto, il secondo occupa il secondo posto e così via. In caso di parità, il giocatore più vicino al primo giocatore, in senso orario, ha la precedenza. Il primo giocatore vince tutte le parità. Ogni giocatore che passa, resta a mani vuote e non fa nessuna azione in questa tappa.

Il giocatore al primo posto diventa immediatamente il primo giocatore e prende il segnalino corrispondente (se tutti i giocatori passano, il primo giocatore resta lo stesso). In funzione della tappa giocata, uno, due o tre giocatori possono compiere adesso una o più azioni.

Terminate queste azioni, rimettete le carte giocate nella scatola.

Dopo queste azioni, ponete le carte voltate nella scatola.

Eccezione: Se qualcuno ha voltato una pila di carte e non può fare azioni, può prendere una sola carta di questa pila e può porla sotto il suo mazzo. Rimettete il resto delle carte nella scatola.

Esempio: In una partita a quattro giocatori, durante la tappa B, i giocatori possono influenzare la Gilda dei vignai. Nicole (arancio) è il primo giocatore. Volta una pila con una sola carta di valore 5. Nicole utilizza dunque 5 punti influenza per questa tappa. Alla sua sinistra è seduto Peter (nero) che volta una pila da 2 carte di cui il valore sommato è 3. C'è poi Sandra (giallo); ha intenzione di passare ma decide di voltare una pila di valore 5 punti. Infine, è il turno di Thomas (verde) che volta un 6.

L'ordine di precedenza è determinato: con 6 punti Thomas è al primo posto. Con 5 punti ciascuno Nicole e Sandra sono in parità, ma Nicole è più vicina al primo giocatore e prende il secondo posto. Sandra ottiene il terzo posto e Peter il quarto. Thomas prende il segnalino di primo giocatore. All'inizio della tappa C, dovrà decidere quanti punti influenza utilizzare.

Thomas, Nicole e Sandra, eseguono poi le loro azioni (per ciascuna di queste azioni, guardate i seguenti esempi). Peter passa per questa tappa, mette il suo 2 sotto il mazzo e mette l'1 nella scatola.

A Influenzare la Nobiltà e la chiesa

Il giocatore al primo posto mette 1 membro della sua famiglia sulla sede della Nobiltà nel Consiglio. Il giocatore al secondo posto pone 1 membro della sua famiglia sulla sede della Chiesa. I giocatori al terzo posto o oltre, passano.

B, D, F Influenzare una Gilda

Il giocatore al primo posto può mettere un Maestro nella Gilda in questione, il giocatore al secondo posto un Compagno e il giocatore al terzo posto un Apprendista. Tutti i restanti giocatori passano.

Eccezione: In una partita a tre giocatori il Compagno non viene giocato. Per questo il giocatore al secondo posto può mettere un Apprendista e il terzo giocatore passa.



Maestro

In quanto Maestro, potete realizzare tre azioni differenti:

- § Porre 1 membro della famiglia sulla sede del consiglio della Gilda corrispondente.
- § Prendere un tassello merce della Gilda corrispondente, dalla riserva, e porlo dietro il vostro schermo.
- § Porre un membro della famiglia in uno spazio vuoto della Gilda corrispondente, della città. Pagate il prezzo indicato nello spazio in monete. Se non avete sufficiente denaro, non potete fare questa azione. Questa azione non è obbligatoria.

Compagno

In quanto Compagno, potete realizzare due azioni differenti:

- § Prendere un tassello merce della Gilda corrispondente, dalla riserva, e porlo dietro il vostro schermo.
- § Porre un membro della famiglia in uno spazio vuoto della Gilda corrispondente, della città. Pagate il prezzo indicato nello spazio in monete. Se non avete sufficiente denaro, non potete fare questa azione. Questa azione non è obbligatoria.

Esempio: Nicole è al secondo posto e può posizionare un Compagno. Prende un tassello merce con un barile dalla riserva e mette un membro della sua famiglia in uno spazio differente da quello di Thomas e paga 3 o 4 monete, in funzione dello spazio scelto.

Apprendista

In quanto Apprendista, potete realizzare una sola tra le due seguenti azioni:

- § Prendere un tassello merce della Gilda corrispondente, dalla riserva, e porlo dietro il vostro schermo.

Oppure

- § Porre un membro della famiglia in uno spazio vuoto della Gilda corrispondente, della città. Pagate il prezzo indicato nello spazio in monete. Se non avete sufficiente denaro, non potete fare questa azione. Questa azione non è obbligatoria.

Esempio: Sandra è al terzo posto e può posizionare un Apprendista. Decide di non mettere il membro della sua famiglia nella città, e prende un tassello merce.

C, E, G **Influenzare i Mercanti**

Il giocatore al primo posto può vendere ai Commercianti tante merci in suo possesso quante ne vuole. Deve per ciò mettere le merci nella riserva e ricevere in monete il valore stampato sul tassello. Gli altri giocatori passano.

Nota: Durante la tappa G (non durante la C o la E) il giocatore al primo posto mette in più un membro della sua famiglia sulla sede dei Commercianti al consiglio.



H Costruire una Cappella

Il giocatore di cui un membro della famiglia è presente al Consiglio sulla sede della chiesa, prende una Cappella della riserva e la pone su qualsiasi spazio rotondo, bianco, libero, a sua scelta, nella città.



I Costruire un Edificio

Il giocatore di cui un membro della famiglia è presente al Consiglio sulla sede della Nobiltà prende il tassello Edificio di questo turno e lo pone su uno spazio di costruzione libero a sua scelta. Gli spazi di costruzione sono le 7 caselle vuote della città.



Fase del Consiglio

Ogni giocatore riceve un numero di punti Prestigio uguale al numero di membri della sua famiglia presenti al consiglio. Il giocatore che ha più membri della sua famiglia al consiglio riceve un Privilegio e lo mette dietro il suo schermo. In caso di parità, ogni giocatore riceve un Privilegio.



Privilegi

I Privilegi possono essere utilizzati durante i successivi turni. Durante una delle tappe tra A e G della fase di azione, potete spendere un punto di privilegio al posto di prendere la decisione di voltare una pila o passare. Non giocate, in effetti, il vostro turno ma ciò non equivale a passare. Quando tutti gli altri giocatori hanno preso la loro decisione, torna a essere il vostro turno. Potete giocare tanti Privilegi quanti ne volete durante la fase.

Esempio: Durante un giro ulteriore, Thomas è il primo giocatore e l'influenza deve essere giocata sulla Gilde dei Fabbri. Thomas spende un Privilegio e aspetta. È il turno di Nicole adesso, spende anche lei un privilegio e potrà giocare dopo Thomas dunque. Peter comincia a giocare, volta una pila di carte influenza, Sarah passa. È adesso di nuovo il turno di Thomas e spende un altro punto privilegio. Tocca a Nicole, che non ha più di punti Privilegio e decide adesso, prima di Thomas, quanti punti influenza giocare.

Termine della partita

Il gioco termina dopo 5 turni. Ricevete punti di Prestigio per una varietà di cose: Ciascuno dei membri della vostra famiglia nella città vi porta 1 punto prestigio. Ogni Cappella vi porta 1 punto vittoria per ogni membro della vostra famiglia adiacente. Ogni Edificio vi porta un numero di punti di prestigio uguale alla cifra riportata sul tassello, moltiplicato per il numero di membri della vostra famiglia adiacenti (verticalmente ed orizzontalmente) all'Edificio. Per ogni Privilegio che non è stato giocato, ricevete 1 punto Prestigio.

Per ogni carta Obiettivo realizzata, ricevete tanti punti prestigio quanti ve ne sono indicati. Questi punti possono essere ricevuti solamente una volta per carta, anche se l'obiettivo è stato realizzato più di una volta. Per ogni carta Obiettivo non realizzata, perdete 3 punti.

Non potete realizzare carte Obiettivo durante il gioco, ma solamente alla fine della partita. Potrete trovare una descrizione precisa di tutte le carte Obiettivo nel foglio riassuntivo.

Il giocatore con più punti prestigio vince la partita. In caso di parità, il giocatore che ha più membri della sua famiglia nella città vince. Se vi è ancora parità, c'è più di un vincitore.



Esempio: Peter (nero) riceve 2 punti di vittoria per i 2 membri della sua famiglia. La Cappella gli dà 1 punto supplementare. Riceve altri 4 punti per la locanda.

Sandra (giallo) riceve 2 punti vittoria per i membri della sua famiglia. La Cappella gli porta 2 punti perché i membri della sua famiglia sono direttamente adiacenti alla cappella.

Thomas (verde) guadagna 3 punti per i 3 membri della sua famiglia. La locanda gli porta 8 punti perché 2 dei membri della sua famiglia sono direttamente adiacenti a questa Locanda. La fontana gli dà altri 3 punti.

Nicole (arancione) riceve un punto per il membro della sua famiglia. La locanda non gli porta punti, perché il membro della sua famiglia è in posizione diagonale rispetto a questa Locanda.

Translate by Khoril

