

Strozzi

Ambientazione

In Italia nel 1500. Sotto la guida delle famiglie commerciali di Strozzi, Medici e bardi, le navi arrivavano da tutto il mondo in Italia con merci preziose. La ricchezza che proveniva dal commercio di queste merci promuoveva arti, scienze e architettura. I giocatori competeranno per indirizzare le navi con il miglior carico verso i porti di loro scelta per guadagnare allo stesso tempo prestigio e fortuna.

Ogni volta che una nave si avvicina all'Italia, un giocatore deve immediatamente decidere se questa nave fa per lui. Se sì, isserà la propria bandiera su quella nave e se nessuno lo sfiderà, dirigerà il vascello nei porti di Venezia, Roma o Napoli reclamando il carico destinato a quel porto, cercando di guadagnare tutti i possibili vantaggi che la nave gli offre. I giocatori hanno limitate opportunità e non possono tornare indietro su una loro scelta una volta che è stata fatta, così dovrebbero scegliere attentamente e bene ma velocemente.

Dopo tre round il giocatore che avrà guadagnato più denaro sarà il vincitore. Questo è il terzo gioco della serie Medici-Strozzi-Bardi.

Contenuti

- Libro delle regole
- 24 pedine dei giocatori (4 pedine di legno in sei colori diversi)
- 29 carte navi
- 18 vessilli, 3 per ognuno dei 6 colori (rosso, verde, blu, giallo, viola e arancio)
- 60 monete (18 x 5, 30 x 10 e 12 x 50)
- 36 pedine progresso (12 per ogni arte, scienza e architettura)
- 1 plancia di gioco

Preparazione

Piazzare la plancia in mezzo al tavolo. Ogni giocatore sceglie un colore, ottiene i 3 vessilli del suo colore e li piazza nella sua area di gioco (in fronte a lui) e prende i 4 segnalini giocatore del suo colore piazzandoli uno per ognuno degli spazi più bassi (con il simbolo merce) in ogni città: Venezia, Roma, Napoli e Firenze. Rimettere vessilli e segnalini inutilizzati nella scatola del gioco.

Piazzare le monete vicino la plancia di gioco.

Mescolare le carte navi a faccia in giù e rimuovere a caso il numero di carte indicato qui di seguito in base al numero dei giocatori:

- rimuovere 17 segnalini con 3 giocatori;
- rimuovere 14 segnalini con 4 giocatori;
- rimuovere 11 segnalini con 5 giocatori; e
- rimuovere 8 segnalini con 6 giocatori.

Piazzare le carte rimosse faccia in giù sul tavolo, Queste non saranno utilizzate in questo round.

Piazzare le rimanenti carte navi in un mazzo a faccia in giù, vicino la plancia di gioco; queste saranno la riserva delle navi.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in tre round. Durante ogni round, ogni giocatore avrà l'opportunità di acquistare 3 carte navi, una per ognuno dei suoi vessilli. Un giocatore non può acquisire più navi delle 3 carte usate in quel round, ma può acquistarne di meno.

I giocatori scelgono un giocatore iniziale con il metodo che preferiscono. Durante il turno, è il giocatore di turno e gira la prima carta dalla cima del mazzo delle navi, piazzandola a faccia in su nell'area di gioco. Ogni nave ha un numero di vele indicato (da 1 a 8) e possibilmente una o più merci, pergamene e pedine progresso indicati su di essa. Il giocatore attivo decide quali navi vuole acquisire e quali no.

Acquisire le navi

Se il giocatore vuole una carta nave, piazza su di essa un vessillo sul retro della vela. Quando gioca un "vessillo pirata", reclama la carta per se stesso e la ottiene immediatamente.

Se, invece, piazza un "vessillo +1" o un "vessillo mercanzia", un altro giocatore può rivendicare la carta giocando un "vessillo pirata". Quindi in senso orario, ogni giocatore seguente decide se giocare il proprio "vessillo pirata" sulla vela per impadronirsi della nave oppure no. Se un giocatore gioca il suo "vessillo pirata" immediatamente prende la carta nave e restituisce il vessillo precedentemente giocato al giocatore di turno.

Se nessuno gioca il suo "vessillo pirata" sulla carta nave, il giocatore di turno prende la nave con il vessillo piazzato su di essa.

Navi scartate

Se il giocatore non vuole la nave deve dirlo. Poi, gli altri giocatori, in senso orario, hanno la stessa opzione del giocatore di turno. Se un giocatore vuole la nave, piazza su di essa uno dei suoi vessilli. Quando un giocatore piazza il suo "vessillo pirata", reclama la carta per se e la ottiene immediatamente.

Se un giocatore piazza il "vessillo +1" oppure il "vessillo mercanzia", un altro giocatore può decidere di prendere la carta nave giocando il suo "vessillo pirata". Poi in senso orario, ogni giocatore seguente decide se giocare il suo "vessillo pirata" oppure no. Se un giocatore gioca il suo "vessillo pirata" immediatamente

prende la carta e restituisce le altre bandiere ai legittimi proprietari. Il giocatore alla destra del giocatore attivo è l'ultimo a decidere se giocare il "vessillo pirata".

Prendere la carta nave

Il giocatore che ha preso la carta nave, la piazza insieme al vessillo scelto, vicino ad uno dei tre porti: Venezia, Roma o Napoli sulla plancia. Firenze non è considerato un porto, così un giocatore non può piazzare una nave lì. Ogni giocatore può piazzare solo una nave con il suo vessillo in ciascun porto durante un round. Quando un giocatore piazza la sua nave vicino ad un porto, dovrebbe piazzarla in ordine del numero delle vele rispetto alle altre navi già presenti. Quindi la nave più veloce (numero più alto) sarà messa in cima, e la più lenta (numero più basso) sarà al fondo del gruppo di navi in un porto. Se il giocatore trova una nave con lo stesso numero già presente nel porto, piazza la sua sotto la nave con lo stesso numero.

Se il giocatore ha usato il suo "vessillo +1", la nave vedrà la sua velocità aumentata di +1. Quindi sarà piazzata in ordine al numero delle vele con le altre navi. Per esempio, una nave numerata 4 con un vessillo +1 sarà piazzata nell'ordine del numero di vela come se avesse velocità 5. I giocatori che piazzano le loro navi dopo nel round dovranno considerare che quella nave a numero di vele pari a 5 invece che di 4.

Dopo che il giocatore ha piazzato la sua nave vicino al porto, muove il suo segnalino in quel porto avanti di uno spazio per ogni simbolo merce sulla nave uguale al simbolo presente sul porto. I simboli merce degli altri porti non hanno effetto. Inoltre, se il giocatore ha usato il "vessillo mercanzia", muoverà il suo segnalino di uno spazio ulteriore. Il giocatore muove il suo segnalino all'estrema sinistra dello spazio che raggiunge, a meno che nello spazio ci siano altri segnalini. In questo caso, piazierà alla destra di tutti gli altri segnalini presenti nel medesimo spazio.

Se la carta vascello raffigura una o due pergamene, il giocatore muoverà il suo segnalino nello spazio della città di Firenze in su di uno o due spazi di conseguenza e si posizionerà in quello spazio nel modo descritto sopra.

Se la carta nave raffigura una pedina progresso, il giocatore sceglierà una delle tre disponibili a faccia in su sulla plancia. La pedina rappresenta arti, scienze e architettura. La pedina ha valore di 1 o 2, che andrà aggiunto al punteggio finale alla fine del gioco (vedi sotto). Quelle con valore 1 mostrano anche un simbolo mercanzia. Quando un giocatore prende una di questa pedine, egli muoverà il suo segnalino nella scala del porto relativo con il simbolo indicato sulla pedina avanti di uno spazio e lo posizionerà in quella posizione come sopra descritto. Questo indipendentemente dal porto nel quale è stata giocata la carta nave in quel round. Quando un giocatore ottiene un segnalino progresso, egli pesca la prima pedina presente nella pila per rimpiazzare quella che lui ha preso e la piazza faccia in su vicino ai due segnalini progresso rimanenti.

Dopo che il giocatore ha piazzato la nave e adempiuto a tutte le azioni associate con questo, il giocatore alla sua sinistra incomincia il suo turno. A causa di questo, è probabile che i giocatori non svolgeranno i loro turni nel normale senso orario; questo fa parte del gioco.

Se tutti i giocatori decidono di rifiutare la nave, il giocatore che l'ha girata la mette a faccia in giù (non sarà usata in questo round) e gira una nuova nave. Egli disporrà di nuovo di tutte le opzioni ed il gioco continua come descritto sopra.

Nota: siccome ci sono solo tre navi extra per ogni round, quando i giocatori hanno deciso di scartare più di tre navi, uno o più di loro finiranno il round con meno di tre carte navi.

Esempio

Anna è il giocatore attivo. Decide di usare il suo “vessillo +1” per piazzare una nave a Napoli e il suo “vessillo merce” per piazzare una nave in Roma. Estrae la prima carta dalla pila delle navi e la piazza a faccia in su nella propria area di gioco. Siccome la carta non mostra merci per Venezia, non è interessante e quindi la rifiuta. Scott è il prossimo e non ha ancora piazzato navi in Roma. Così piazza il suo “vessillo mercanzia” sulla carta e ottiene il vantaggio di due simboli di grano. Tood è il prossimo e come Anna, non è interessato. Heather è la prossima e con nessuna carta in Napoli, vuole a tutti i costi la carta e piazza il suo “vessillo pirata” su di essa, reclamandola. Scott riprende il suo “vessillo mercanzia”. James è ‘ultimo, ma non può fare nulla contro il “vessillo pirata” di Heather. Heather piazza la carta vicino Napoli con il suo “vessillo pirata” e muove il suo segnalino sullo spazio di Napoli di due posizioni. Siccome la carta nave ha il simbolo delle pedine progresso su di essa, Heather adesso sceglie il progresso arte tra quelli disponibili a faccia in su nell’area di gioco. Siccome mostra il simbolo di Venezia, muove il suo segnalino in Venezia di uno spazio (anche se non ha la carta nave in quella locazione). Poi finisce il suo turno estraendo dalla pila delle pedine progresso una nuova pedina per rimpiazzare quella presa.

James (il giocatore alla sua sinistra) diventa ora il nuovo giocatore di turno e comincia estraendo la prima carta coperta dalla pila delle navi.

Fine del round

Quando un giocatore ha usato tutti e tre i suoi vessilli in un round, non potrà partecipare al resto del round. Quando nel corso del gioco sarà di turno, sarà semplicemente saltato ed il turno passerà al giocatore seguente.

Il round finisce quando:

1. tutti i giocatori hanno usato i 3 vessilli
2. tutte le navi sono state prese o scartate

Quando il round finisce, i giocatori prendono punti dalle loro navi e dai loro segnalini.

Punteggio delle navi

Ad ogni porto, il giocatore con la nave posizionata più in alto (più veloce) ottiene 15 punti. Il giocatore con la seconda nave in quel porto ottiene 10 punti ed il giocatore con la terza nave in quel posto ottiene 5 punti. Non ci saranno parità,

visto che la posizione delle navi è già stata determinata nel corso del round. I giocatori possono tenere segreto l'ammontare del loro denaro.

Punteggio dei segnalini

Per ogni porto e per Firenze, i giocatori ottengono dei punti. Il giocatore con il segnalino posizionato più in alto per ogni locazione ottiene 15 punti. Se ci sono diversi segnalini su uno spazio, il segnalino più a sinistra è considerato il più alto.

Il giocatore con il secondo segnalino più in alto ottiene 10 punti, e il giocatore con il segnalino in terza posizione ottiene 5 punti.

Anche questa volta non ci saranno parità visto che la posizione dei segnalini è già stata determinata nel round. I giocatori ottengono i punti in denaro. I segnalini sullo spazio iniziale non ottengono punti, indipendentemente dalla loro posizione.

Se un giocatore ha il suo segnalino in uno degli spazi bonus (5,10 o 15) egli ottiene questi punti in aggiunta agli altri ed ottiene questi punti in denaro.

Nota: i giocatori non possono muovere i loro segnalini oltre lo spazio bonus 15.

Nuovo round

Dopo la fase di punteggio, i giocatori cominciano un nuovo round. Ognuno riprende i propri vessilli. Tutte le carte navi sono mescolate, il numero di carte richiesto viene scartato e la nuova pila delle navi per il round viene posizionata a faccia in giù vicino alla plancia di gioco. Il giocatore di turno per il nuovo round è il giocatore con il segnalino in posizione più alta nella città di Firenze.

Nota: i segnalini dei giocatori rimangono dove erano il precedente round.

Fine del gioco

Dopo un completo terzo round, compresa la fase di punteggio, vengono contati i punti per le pedine progresso. Il giocatore con il maggior valore di pedine in una delle tre categorie arti, scienze ed architettura ottiene 30 punti. Il giocatore con il secondo punteggio ottiene 20 punti ed il terzo 10 punti. In caso di parità, si considera colui che ha il segnalino in posizione migliore nella città di Firenze. Quindi i giocatori ottengono 30,20 e 10 punti per ogni arte, scienza ed architettura.

I giocatori rivelano il loro denaro e colui con la somma maggiore è il vincitore. In caso di parità vince colui che possiede il segnalino con la posizione migliore nella città di Firenze.

Traduzione by "Mark" Beniamino Burattini

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.
This page will not be added after purchasing Win2PDF.