

I PILASTRI DELLA TERRA: SFIDA DEI COSTRUTTORI GIOCO DI CARTE

By Maurizio Rea

Descrizione ed obiettivo

Inghilterra del 12° Secolo. I giocatori hanno i ruoli del Priore Philip e di Bishop Waleran. Philip vuole costruire la cattedrale più bella d'Inghilterra. Waleran intende costruire un castello potente. Entrambi i giocatori dovranno erigere le loro costruzioni il più velocemente possibile. Devono ottenere le materie prime e convertirle nei materiali da costruzione necessari. Devono formare alleanze potenti ed uscire vittoriosi da molti conflitti. Chiunque erigerà per primo la sua costruzione sarà il vincitore.

Dotazione:

1. 54 carte vantaggi; 27 col dorso A e 27 col dorso B
2. 6 gettoni personali; 3 per Priore Philip (Blu) e 3 per Bishop Waleran (Rossi)
3. 10 sigilli neutri: 2 x 0/5, 4 x 1/4 e 4 x 2/3
4. 6 carte costruzione; 3 per il Castello di Waleran e 3 per la Cattedrale di Philip
5. 32 monete d'oro; 14 x 1, 10 x 2 e 8 x 5
6. 22 tessere materie prime/materiali da costruzione; 11 Rosse e 11 Blu
7. 1 gettone del potere/primo giocatore
8. 2 sigilli personali; 1 Rosso e 1 Blu

PREPARAZIONE

- Prima di giocare, rimuovere con attenzione tutte le tessere dai supporti.
- Mescolare i due mazzi di carte vantaggi, A e B e disporli coperti.
- Ogni giocatore riceve del suo colore (colore rosso: Bishop Waleran; Blu: Priore Philip):
 - le 3 carte costruzione, da disporre a completamento dell'immagine dell'edificio.
 - 11 tessere materie prime scoperte. Il giocatore prende 1 x legno, 1 x sabbia e 1 x pietra per formare il suo accampamento. Le tessere restanti delle materie prime devono essere disposte dall'altro lato della costruzione per formare la riserva.
 - 3 gettoni Personali
 - 1 sigillo Personale
 - 3 sigilli Neutri, 1 ciascuno da 0/5, 1/4, 2/3
 - 3 monete d'oro
- I 4 sigilli neutri rimanenti sono impilati a caso e affiancati alle monete d'oro restanti.
- Bishop Waleran (rosso) riceve il gettone del potere e comincia il gioco. Gli rimarrà fino a che Philip prenderà al carta cambiamento del potere, nel qual caso prenderà il gettone del potere (vedi la pagina 4 cambiamento di potere).

GIOCO

Il gioco è diviso in 4 fasi. In ogni fase, un mazzo di carte viene giocato fino alla fine. Nella prima fase, il mazzo A e nella seconda, il mazzo B. Quindi nelle fasi 3 e 4, i mazzi A e B saranno usati di nuovi. Ci sono 3 turni in ogni fase. In ciascun turno i giocatori proveranno a ricevere le carte vantaggio più adatte per costruire il loro edificio. Il primo giocatore prende le prime 9 carte del mazzo corrente e le mette scoperte sul tavolo. Le carte sono disposte da sinistra a destra in tre linee. In seguito il giocatore iniziale reclama 3 di queste carte.

Reclamare le carte

Il primo giocatore prende i 3 gettoni personali e seleziona una linea orizzontale, verticale o diagonale. Contrassegna le 3 carte scelte usando i suoi gettoni

personali. In seguito, l'altro giocatore metterà i suoi 3 gettoni personali sopra un'altra linea di carte esposte.

- Se il primo giocatore sceglie una linea orizzontale, il secondo giocatore può mettere i suoi gettoni soltanto in una linea verticale o diagonale.
- Se il primo giocatore sceglie una linea verticale, il secondo giocatore può mettere i suoi gettoni soltanto in una linea orizzontale o diagonale.
- Se il primo giocatore sceglie una linea diagonale, il secondo giocatore può mettere i suoi gettoni in una linea verticale o orizzontale, o nell'altra linea diagonale non scelta.

Dopo che entrambi i giocatori hanno disposto i loro gettoni, una carta avrà esattamente un gettone da ogni giocatore. Questa carta genererà un conflitto. Soltanto il vincitore del conflitto potrà usare il vantaggio della carta contestata. Il resto occupato da un solo giocatore sarà usato da quel giocatore senza alcun conflitto (vedi carte vantaggio).

Risoluzione dei conflitti

Il primo giocatore inizia utilizzando i suoi sigilli (neutri o personali). Questo giocatore lancia in aria il sigillo scelto. Il numero che in tal modo uscirà sarà usato. Di seguito, l'altro giocatore lancia uno dei suoi sigilli e ottiene il risultato, con le seguenti regole:

- Se il secondo giocatore ottenesse lo stesso numero o più basso, può immediatamente lanciare un altro dei suoi sigilli e sommare il numero al primo risultato. Se il risultato è ancora più basso, ne può lanciare un altro, ecc.
- Se il secondo giocatore ottenesse un numero più alto, il primo giocatore può ora lanciare un altro delle suoi sigilli, ecc.
- I giocatori si alternano per provare ad ottenere una somma più alta fino a che un giocatore si ferma. L'altro giocatore è il vincitore.
- Se le somme sono uguali, il primo giocatore vince.
- Il giocatore può lanciare ogni sigillo neutro posseduto. Una volta che lancia un sigillo personale, il conflitto è finito. L'altro giocatore può continuare a lanciare i sigilli.
- Se entrambi i giocatori utilizzino i loro sigilli personali, il conflitto è finito

Dopo il conflitto

- Il giocatore che ha perso il conflitto deve riprendere il gettone personale dalla carta contestata.
- Entrambi i giocatori ripongono i loro gettoni personali nel loro accampamento.
- Il vincitore ripone tutti i sigilli neutri utilizzati sotto il mucchio dei sigilli.
- Il perdente può trattenere un sigillo neutro. Tutte gli altri sigilli usati vanno rimessi sotto il mucchio dei sigilli.

Carte di vantaggio

Il giocatore con il gettone primo giocatore valuta le carte vantaggio con sopra i suoi gettoni personali. Il giocatore può eseguire le carte in qualsiasi l'ordine. Tuttavia, il giocatore dovrebbe chiamare le carte così come sono state valutate. Le carte vantaggio hanno le seguenti funzioni:

- Cambiamento di potere: Il giocatore dispone il gettone del potere davanti a sè, o lo mantiene se già lo possiede. Può accadere che il gettone del potere si sposti avanti e indietro fra i giocatori in un singolo turno.
- Reddito: Il giocatore riceve il numero indicato di monete d'oro.

- Influenza: Il giocatore può comprare quanti sigilli neutri può permettersi. Ogni sigillo costa 2 monete d'oro e vengono presi dalla cima del mucchio.
 - Materie prime: Il giocatore mette le materie prime (due per la lana) dalla riserva al suo accampamento. Se ci non sono abbastanza materie prime nella riserva, il giocatore prende quanto ce ne è nella riserva.
 - Artigiano: Il giocatore converte le materie prime nel suo accampamento nel materiale da costruzione adatto, girando il gettone dal lato del materiale. Con questi materiali, il giocatore può costruire il suo edificio. Il giocatore può convertire quante materie prime può permettersi. Per ogni trasformazione, deve pagare l'importo di oro indicato.
 - Mercato: Il giocatore può comprare quante materie prime indicate dalla riserva e disporle nel suo accampamento. Le materie prime possono essere tutte uguali o differenti. Il giocatore può anche vendere lane e restituire queste tessere nuovamente nella riserva.
 - Carte con testo: Ci sono carte persone e carte 1x. Il giocatore subisce gli effetti della carta. Da notare che ci sono carte vantaggio neutre (struttura marrone) e carte vantaggio personali (struttura rosse o blu). Le carte vantaggio neutre possono essere usate da entrambi i giocatori. Fra loro ci sono carte 1x (simbolo nell'angolo superiore sinistro), che i giocatori possono usare in qualunque momento durante il loro turno (immediatamente o successivamente in qualunque turno). Inoltre, alcune di queste carte possono essere giocate in combinazione. Tuttavia queste carte devono essere rimesse nei rispettivi mazzi (A o B) se sono mischiate per una sequenza di turni e queste carte sono inutilizzate.
- Ci sono 5 carte vantaggio personali con i bordi rossi o blu denominate carte personali. Possono essere usate soltanto dal relativo giocatore. Se l'altro giocatore occupasse una carta personale con il suo gettone, non potrà usarne il vantaggio. Un giocatore può occupare la carta personale avversarie per tenere lontano l'avversario dal beneficio da questa carta vantaggio.
- Per tutte le carte vantaggio: la riserva generale delle monete d'oro e dei sigilli può essere trovato al centro del tavolo. Il giocatore prende o restituisce e/o sigilli a questa riserva. Se la riserva si svuota, il giocatore non ottiene niente.
- Dopo che il giocatore ha risolto le sue carte vantaggio, può lavorare alla sua costruzione.

Erigere l'edificio

Nessuna mappa vantaggi è necessaria per costruire. Ogni giocatore deve obbedire alle seguenti regole:

- Prima della costruzione, un giocatore deve convertire le materie prime in materiali da costruzione (per esempio lana in panno).
- Per ogni sezione (carta costruzione I, II e III), il giocatore necessita dei 3 materiali da costruzione indicati sulla carta.
- I giocatori possono finire le sezioni in qualunque ordine (per esempio prima II, poi III ed infine I).
- I giocatori possono lavorare in qualunque momento a tutte le sezioni nel gioco, ma possono lavorare soltanto ad una sezione in ciascuno turno.
- Il materiale è preso dall'accampamento del giocatore e disposto sul campo adatto della mappa della costruzione.

• Si applicano i seguenti costi: L'installazione di un singolo materiale da costruzione costa 2 ori. L'installazione di due materiali da costruzione in lo stesso turno costa 6 ori. L'installazione di tre materiali da costruzione nello stesso turno costa 12 ori.

• Non appena una sezione ha sopra tre materiali da costruzione, è completata. Il giocatore rimette le tessere nella scatola e gira la carta dalla parte della costruzione finita.

• Se il giocatore completa una sezione (I, II o III) prima del suo avversario, riceve le indennità stampate sulla carta costruzione:

- Per la parte I: i primi 2 sigilli neutri dal mucchio.

- Per la parte II: 10 ori dalla riserva.

Esempio: Priore Philip costruisce due unità nella sezione II. Philip paga 6 ori. Poiché la sezione II è stata completata, riceve un bonus di 10 ori.

- Per la parte III: il giocatore può convertire 2 materie prime (pietra, legno e/o sabbia) nei relativi materiali da costruzione. Queste materie prime possono essere le stesse o differenti.

La conclusione del turno

Dopo che il secondo giocatore ha valutato le sue carte di vantaggio e possibilmente lavorato alla sua costruzione, entrambi i giocatori riprendono i loro gettoni personali dal tavolo. Allora, tutte le carte scoperte sono raccolte e messe nel mazzo di scarto. Per ogni mazzo (A e B), è formato un mucchio diverso di scarto. Le carte usate 1x inoltre sono messe in questi mazzi di scarto. Poi, inizia il prossimo turno con il giocatore col gettone del potere che procederà a scoprire altre 9 carte.

La conclusione

Dopo tre turni, si passa alla fase successiva e l'altro mazzo delle carte vantaggio viene usato.

Prima del secondo passaggio A e/o B, i giocatori rimettono tutte le carte 1x inutilizzate nel mazzo della fase successiva. Tutte e 27 le carte vantaggio di questo mazzo sono mescolate, da cui vengono prese le 9 carte da scoprire per il primo turno della nuova fase.

FINE DEL GIOCO

Il gioco può concludersi in due modi:

1. Normalmente, il gioco si conclude col completamento di una costruzione (tutte e 3 le sezioni). Il giocatore che raggiunge ciò vince immediatamente, anche se il suo avversario termina nello stesso turno.

2. Se, dopo la quarta fase (dopo che entrambi i mazzi sono stati giocati due volte alla fine), nessun giocatore ha finito la sua costruzione, il gioco si conclude con il vincitore che è il giocatore che ha finito la maggior parte delle sezioni. Se c'è parità, il vincitore è il giocatore che ha installato la maggior parte materiali da costruzione. Se è ancora parità, il vincitore è il giocatore con il maggior oro. Se la quantità di oro è identica, il Priore Philip vince, in considerazione del fatto che Bishop Waleranhad aveva il vantaggio di essere il primo giocatore all'inizio del gioco.

TRADUZIONE CARTE VANTAGGI CON TESTO

A blu

ALIENA: Vendi fino a 4lan, per 7 ori ciascuna.

JACK: Prendi due materie prime dalla tua riserva. Non puoi prendere minerali.

JONATHAN: Prendi gratis i primi due sigilli neutri.

A rosso

REGAN HAMLEIGH: Converti fino a 2 materie prime in materiali da costruzione per 2 ore ciascuna. Non si applica ai minerali.

BROTHER REMIGIUS: Usa qualunque carta vantaggi neutra o 'personale' rossa con o senza gettone personale (non per le carte '1X').

WALTER: Prendi gratis i primi due sigilli neutri.

A neutri 1X

STORMING THE CASTLE: Il tuo avversario deve rimuovere un gettone personale (a sua scelta) appena entrambi i giocatori li hanno posizionati.

STUDIES IN TOLEDO: Paga solo 1 oro per installare i materiali nella tua costruzione in questo turno.

VOLUNTEER WORKERS: Prendi due materie prime dalla tua riserva. Non puoi prendere minerali.

RETURN OF THE MADONNA: Usa due volte una carta vantaggi su cui hai un gettone personale. Non puoi farlo per le carte vantaggi 'personali'.

B rosse

WILLIAM HAMLEIGH: Il tuo avversario deve restituire un materiale da un edificio alla riserva (come materia prima). Sono immuni le parti dell'edificio complete.

ALFRED BUILDER: Puoi acquistare materie prime per 5 ore ciascuna, e immediatamente convertirle in materiali da costruzione. Non puoi prendere minerali.

B blu

TOM BUILDER: Prendi 1 materia prima dalla tua riserva, immediatamente convertila in materiale da costruzione, e posizionala nel tuo edificio. Ciò ti costa 2 ore e 1 sigillo neutro (non puoi prendere minerali).

ELLEN: Usa una carta vantaggi neutra o 'personale' blu in una riga o colonna contenente un qualunque gettone personale (non per le carte '1X').

B neutrali 1X

EMPRESS MAUD GRANTS FAVOR: Prendi materie prime dalla tua riserva, pagando per ciascuna 1 sigillo neutro. Non puoi prendere minerali.

BISHOP HENRY VISITS THE BUILDING SITE: Prendi 5 ore per ogni sezione completa del tuo edificio.

THE LORD SITS IN COURT: Usa una carta su cui non hai un gettone personale (non per le carte '1X').

AUDIENCE WITH KING STEPHAN: Prendi oro dalla banca in modo che entrambi i giocatori ne abbiano lo stesso ammontare.