

# THURN und TAXIS

di Karen e  
Andreas Seyfarth

da 2 a 4 giocatori  
dai 10 anni in su

Glanz  
und Gloria

*Ora i giocatori si rivolgono verso i regni del nord, per creare anche qui una rete di uffici postali.  
Consegnano lettere dall'Olanda alla Sassonia e tra la Prussia e le città libere.  
Intraprendenti corrieri aggiungono altri cavalli alle carrozze per coprire con più sicurezza le lunghe distanze  
e contribuire a dare nuovo potere e gloria alle città Prussiane indipendenti.*

## Contenuto

- 1 Tabellone
- 4 Carte Diligenza
- 69 Carte Città (3 x 23 città)

Il retro di ogni Carta Città mostra 1, 2, o 3 cavalli. Il numero dei cavalli, per una rapida consultazione, è indicato anche con dei ferri di cavallo sia sul lato frontale sia sul retro delle carte.

- 39 Tessere bonus (5x percorsi da 8, 4x percorsi da 7, 3x percorsi da 6, 2x percorsi da 5, 4x Tutte le Regioni, 4x Città Libere, 4x Preußen [Prussia], 3x Mecklenburg/Hannover, 3x Holland/Belgien, 3x Thüringen/Sachsen [Turingia/Sassonia], 3x Hessen/Baiern [Assia/Baviera], 1x Fine del Gioco)
- 1 Pedina cavaliere
- 1 Regolamento



**Si applicano le regole del gioco base con le seguenti variazioni.**

## Preparazione

Ogni giocatore riceve gli edifici in legno del proprio colore, come nel gioco base.

- Al posto della carta Ufficio Principale, ogni giocatore riceve la Carta Diligenza del proprio colore e la pone davanti a sé.
- Le Carte Diligenza del gioco base e il Fabbro (il quarto funzionario) non verranno utilizzati in questa versione del gioco.
- Si piazzano le tessere bonus rotonde delle Città Libere sul tabellone, sulle città corrispondenti.
- Il giocatore che siede a destra di chi inizia il gioco riceve la pedina cavaliere e la tiene fino alla fine del gioco.



## Svolgimento del gioco

### Piazzare una carta Città davanti a sé

Nel piazzare una Carta Città il giocatore ha, per ogni carta, la possibilità di scegliere una tra queste:

- metterla davanti a sé scoperta, come nel gioco base, per iniziare o continuare un percorso

### oppure

- metterla girata sul retro subito a destra della propria Carta Diligenza, come fosse un cavallo al traino della propria diligenza.

*Nota: se un giocatore al suo turno piazza due carte con l'aiuto del Postiglione, potrà scegliere per ognuna delle due carte se piazzarle nel percorso o come cavalli della sua diligenza.*



Possono essere aggiunte alla Carta Diligenza fino ad un massimo di 6 Carte Città

### Chiudere un percorso

Quando un giocatore vuole chiudere il proprio percorso, la sua diligenza deve avere un numero di cavalli pari **almeno** al numero di Carte Città nel percorso.

*Nota: la carrozza ha già due cavalli al traino, che vanno quindi conteggiati.*

### Posizionare gli Uffici Postali

Le Città Libere (Frankfurt, Bremen, Hamburg e Lübeck) **non** costituiscono né una regione né una parte delle regioni vicine. Se un giocatore chiude un percorso con più Città Libere in esso, **potrà** piazzare solo un Ufficio Postale in una di esse.



### Prendere le Tessere Bonus

- Il giocatore che **per primo** riesce a posizionare un ufficio in una delle Città Libere, prende subito la corrispondente Tessera Bonus.
- Per poter prendere la Tessera Bonus "Prussia" [Preussen], un giocatore deve avere occupato ogni città **di entrambe le parti** della Prussia.
- Per poter prendere la Tessera Bonus "Tutte le Regioni" il giocatore deve essere presente in tutte le Regioni. Può anche **non** avere alcun ufficio nelle Città Libere.

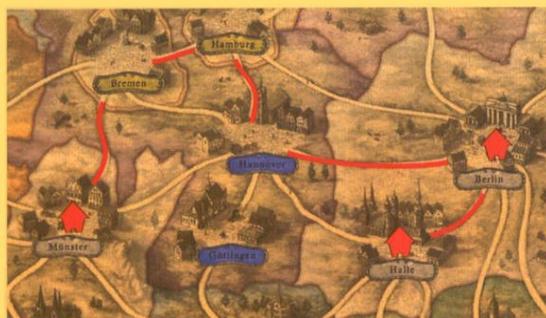
### Scartare le Carte Città

Alla chiusura di un percorso vengono scartate sia le Carte Città utilizzate nel percorso sia quelle utilizzate come cavalli al traino della propria diligenza. La Carta Diligenza rimane invece sul tavolo, davanti al giocatore.

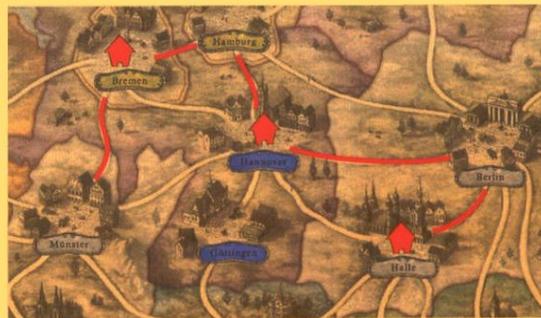
 *Esempio: un giocatore ha un percorso da 6 carte (Halle, Berlin, Hannover, Harnburg, Bremen e Münster) e davanti a sé ha anche 7 cavalli al traino.*



*Il numero di cavalli al traino della sua diligenza è grande almeno come il numero delle Carte Città del percorso, quindi può chiudere il percorso. Riceve allora la Tessera Bonus più in alto per il percorso da 6, se è disponibile. Nel posizionare gli Uffici ora il giocatore può scegliere tra queste due possibilità:*



***O** posiziona un ufficio in tutte le città di entrambe le parti della Prussia (Halle, Berlin e Münster)*



***Oppure** posiziona un ufficio in Prussia (Halle, Berlin o Münster), uno in Hannover e uno in una città libera (Hamburg o Bremen).*

*Poi il giocatore scarta le Carte Città che ha utilizzato*

***Nota:** il giocatore **non** può piazzare un ufficio in entrambe le città libere.*

### Fine del gioco

Quando un giocatore ha utilizzato tutte le sue casette, il round viene ancora giocato fino alla fine. Il giocatore con la Pedina Cavaliere fa il suo ultimo turno. Quindi il gioco è terminato.

### Utilizzare le regole del gioco base

E' possibile giocare a "Glanz und Gloria" anche con le regole del gioco base.

In questo caso sono necessarie le Carte Diligenza del gioco base e il Fabbro torna di nuovo in azione. Il retro delle Carte Città viene ignorato e le Carte Città vengono giocate solo a faccia in su. Valgono le nuove regole solo per quanto riguarda l'utilizzo delle casette e per l'assegnazione delle Tessere Bonus.



Per l'intenso playtest, i consigli e i suggerimenti l'autore e l'editore desiderano ringraziare Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, la famiglia Vogl, Silvio de Pecher e tutti i playtester non esplicitamente qui menzionati.

Traduzione e impaginazione a cura di Andrea Marino  
vers.1.0

**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY

2007 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Avete suggerimenti, domande o critiche?

Scriveteci al nostro indirizzo di e-mail: [info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)  
oppure a : Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15, 80809 München

