

The Great Fire of London 1666

Turno dei Giocatori v1.2

REGOLAMENTO

Un gioco di Richard Denning illustrato da Andreas Resch

TURNO DEI GIOCATORI

I giocatori completano il loro turno uno dopo l'altro. Il turno del giocatore ha 3 fasi:

- A) [OBBLIGATORIA] Far propagare il fuoco
- B) [OPZIONALE] Effettuare azioni
- C) [OBBLIGATORIA] Pescare una Carta Movimento Fuoco (ed eventualmente intensificare il fuoco).

A) FAR PROPAGARE IL FUOCO

Il Fuoco inizia la sua corsa distruttiva nel distretto Pudding Lane evidenziato in rosso sulla mappa.

Nel proprio turno, un giocatore DEVE giocare una Carta Movimento Fuoco.

NOTARE:

Si definisce **libero** un cono Fuoco che non sia coperto dal cono nero di una squadra Emergenza.

Si definisce **controllato** un cono Fuoco che sia coperto dal cono nero di Squadra di Emergenza.

Carta Movimento Fuoco: Queste carte mostrano, con frecce ed una bussola, la direzione del movimento del cono Fuoco. I colori delle frecce sulle carte corrispondono a quelli sul tabellone. Ogni direzione ha un suo colore specifico.

Inoltre, per aiutare i giocatori a definire la direzione, questa è indicata con 4 simboli intorno alla carta. I giocatori possono ruotare la carta per orientare i simboli di spostamento con il tabellone. Nelle Carte Movimento Fuoco è presente il Tamigi per dare un ulteriore punto di riferimento con la mappa.

Il giocatore attivo sceglie un distretto che abbia 2 o più cono Fuoco di cui almeno uno libero e ne muove UNO ed uno solo. Il movimento può essere effettuato attraverso tutti i distretti connessi (ovvero collegati da una freccia di movimento) che si vuole e nella direzione che si preferisce purché in ognuno dei distretti attraversati ci sia almeno un cono Fuoco libero. Quando il cono Fuoco lascia l'ultimo distretto con fuoco per entrare in un distretto senza fuoco, allora il movimento deve essere effettuato rispettando la direzione della Carta Movimento Fuoco giocata e il cono Fuoco deve fermarsi in quest'ultimo distretto. In molti casi potrebbero esserci più mosse valide, ma la scelta del distretto finale di arrivo deve rispettare le Priorità per il Movimento del Fuoco (vedi "Le Priorità per il Movimento del Fuoco").

NOTARE:

- Nel muovere i cono Fuoco non si può MAI prendere l'ultimo cono Fuoco in un distretto. Se in un distretto ci sono due cono Fuoco uno libero e uno controllato, quello libero può essere mosso.

- Se il distretto Pudding lane finisce i cono Fuoco se ne aggiungono quanti ne servono dalla riserva

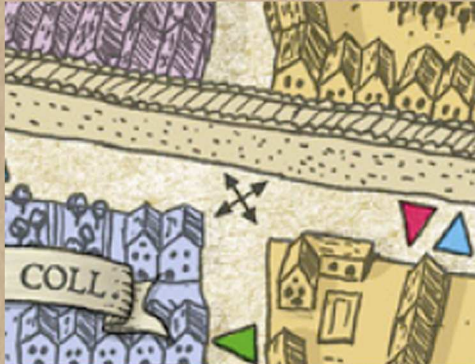
- I cono Fuoco sono infiniti. Se dovessero finire sostituiteli con qualsiasi tipo di segnalino che avete a portata di mano.

- Le 4 frecce che indicano le direzioni in cui si può spostare il cono Fuoco, (Nord, Sud, Est e Ovest) sono colorate rispettivamente di 4 colori diversi e sono riportati sia sul tabellone che sulle carte per rendere il tutto più intuitivo.

NOTARE :

È possibile muovere il cono Fuoco diagonalmente, ma solo se vi è il simbolo adeguato.

Il simbolo delle doppie frecce indica la possibilità di spostare il cono Fuoco in diagonale.



Dal distretto N-O si può andare al distretto S-E con una carta Sud o una carta Est

Dal distretto S-E si può andare al distretto N-O con una carta Nord o una carta Ovest

Dal distretto N-E si può andare al distretto S-O con una carta Sud o una carta Ovest

Dal distretto S-O si può andare al distretto N-E con una carta Nord o una carta Est

NOTARE:

il canale del Tamigi viene considerato come ogni altra strada sul tabellone, dunque il canale non ha particolari regole aggiuntive, serve solo per una rappresentazione storica della Londra del 1666.

Utilizzare una carta che non permette movimento di avanzamento del fuoco verso nuovi distretti o che indica una direzione dove non ci sono frecce sul tabellone, è da considerarsi una mossa non valida ed il giocatore deve selezionare un'altra Carta Movimento Fuoco .

Qualora un giocatore non avesse mosse valide, deve mostrare la propria mano di carte agli altri giocatori, scartare una carta e passare **direttamente** alla FASE C "Pescare una carta Movimento Fuoco". Il giocatore non effettuerà nessuna azione (salta, quindi, la FASE B), ma, dopo aver pescato una carta nella sua FASE C, esegue una fase extra di intensificazione del fuoco (seguire le regole per "Intensificare il Fuoco" specificate più avanti).

NOTARE:

una carta che causa la distruzione di case appartenenti al giocatore, è comunque carta valida e giocabile.

Le Priorità per il Movimento del Fuoco:

Nel momento in cui il cono mosso dal giocatore abbandona la scia ininterrotta di fuoco da cui proviene, il giocatore deve muovere il cono Fuoco seguendo le indicazioni della Carta Movimento Fuoco giocata. Se da questo distretto è possibile applicando la Carta Movimento Fuoco muovere in un solo distretto confinante, allora il cono Fuoco va spostato in quello; altrimenti bisogna obbligatoriamente rispettare le priorità. A parità di Priorità, il giocatore può scegliere dove spostare il cono Fuoco.

Le Priorità sono 4 ed hanno una gerarchia precisa

1. Il fuoco deve divampare in un distretto con case che non abbia Squadre di Emergenza.

2. Il fuoco deve divampare in un distretto con case che abbia una o più Squadre di Emergenza.

3. Il fuoco deve divampare in un distretto vuoto (ovvero già distrutto) che non abbia Squadre di Emergenza.

4. Il fuoco deve divampare in un distretto vuoto (ovvero già distrutto) che abbia una o più Squadre di Emergenza.

NOTARE:

un cono Fuoco **NON** può entrare né nei prati né in un distretto Demolito (vedi più avanti), ma può entrare in un distretto dove il fuoco è CONTENUTO (vedi più avanti) o dove sia già stato spento o dove sono presenti una o più Squadre di Emergenza.

Muovere il Fuoco in un nuovo distretto

Se nel suo movimento un cono Fuoco entra in un distretto dove c'è una Squadra di Emergenza che non stia controllando un fuoco, immediatamente piazzate il cono nero della Squadra di Emergenza sopra il cono rosso Fuoco libero. Se non ci sono Squadre di Emergenza libere da impegnare contro il fuoco, e quindi rimane uno o più coni Fuoco liberi, allora il fuoco distrugge tutte le case. Rimuovete tutte le case in quel distretto e ponetele nella tabella dei punteggi sul tabellone. Per ogni casa bruciata, il giocatore di quel colore perde 2 punti. Ora dovete aggiungere al fuoco già presente nel distretto tanti coni Fuoco nel distretto appena bruciato quante sono le case distrutte.

ESEMPIO: se un cono Fuoco entra in un distretto dove non ci sono Squadre di Emergenza, ma c'è una casa, la casa sarà distrutta e resteranno nel distretto due coni Fuoco.

NOTARE:

il fuoco in un distretto si definisce **CONTENUTO** se **TUTTI** i coni Fuoco all'interno del distretto sono controllati. Le case in un distretto con fuoco **CONTENUTO NON** vengono distrutte.

Regola del fuoco selvaggio [Obbligatoria in 5 e 6 giocatori, opzionale negli altri casi]

Se un cono Fuoco entra in un distretto che ha già precedentemente preso fuoco ed è quindi privo di case, si aggiunge comunque un cono Fuoco (uno solo, qualunque sia il numero di icone casa disegnate sul distretto).

Tasselli

Se il fuoco divampa in un distretto che contiene un tassello distruggendo le case del distretto, il giocatore che ha deciso quel movimento prende il tassello. Il tassello viene visto solo dal giocatore che lo prende e lo tiene coperto davanti a se.

Ci sono 3 tipi di tasselli:



“ Esplosivo “

Il fuoco sta divampando velocemente e le autorità hanno deciso di incominciare a demolire edifici per cercare di fermarlo. Per le regole sull'uso del tassello e per la Demolizione vedere più avanti.



” Doppia mossa “

Il giocatore può utilizzare questo tassello immediatamente o nei turni successivi. (vedi più avanti)



” 1 Punto Vittoria “

Il fuoco ha appena distrutto un magazzino di un concorrente, lasciandovi il monopolio. Questo fa aumentare il vostro prestigio in città.

Usare un tassello Doppia Mossa

Se un giocatore durante la propagazione del fuoco appena terminata o in una precedente ha collezionato uno o più tasselli Doppia Mossa, allora quel giocatore può usarne uno per turno. Il tassello permette di muovere un secondo cono Fuoco. Si applicano le stesse regole della propagazione del fuoco e si usa la medesima carta movimento giocata per la prima mossa. Una volta che il tassello viene utilizzato, ritorna nella scatola e non potrà più essere usato.

NOTARE:

Ognuna delle due mosse dei coni di Fuoco deve rispettare la regola della direzione della Carta Movimento Fuoco e Le Priorità per il Movimento del Fuoco.

B) EFFETTUARE AZIONI

I giocatori hanno 4 punti azione per turno. Questi possono essere spesi per:

- 1) *Muovere la pedina Proprietario*
- 2) *Muovere una Squadra di Emergenza*
- 3) *Domare le Fiamme*

Le azioni devono essere forzatamente svolte in sequenza, quindi prima tutti i movimenti delle pedine Proprietario, poi delle Squadre di Emergenza ed infine si possono svolgere le azioni Domare le Fiamme. Non è obbligatorio spendere i punti azione a disposizione.

Sia la pedina Proprietario che le squadre di emergenza possono muovere da un qualunque distretto ad un distretto adiacente seguendo le frecce sul tabellone. I movimenti diagonali sono permessi solo attraverso i simboli di doppia freccia. È permesso muovere dentro o attraverso un distretto demolito o in fiamme. Il canale del Tamigi e le mura antiche della città non sono un impedimento per il movimento. Pedine e squadre di emergenza possono muovere in o attraverso i prati. Né le pedine Proprietario né le Squadre di Emergenza possono mai entrare nel distretto Pudding Lane.

1) Muovere la pedina Proprietario

Si può muovere la pedina Proprietario di 1 o più distretti al costo di 1 punto azione per distretto.

2) Muovere una Squadra di Emergenza

Si può muovere la Squadra di Emergenza di 1 o più distretti al costo di 1 punto azione per distretto. Se una Squadra di Emergenza entra in un distretto che è in fiamme (ovvero sono presenti coni Fuoco), e il fuoco non è **CONTENUTO** allora la Squadra di Emergenza deve fermarsi e deve immediatamente controllare il cono Fuoco libero.

Ogni Squadra di Emergenza può controllare 1 solo cono Fuoco. Le Squadre di Emergenza che stanno controllando il fuoco non possono lasciare il distretto.

NOTARE:

Una volta che una Squadra di Emergenza controlla un fuoco non potrà essere più mossa fintanto che il fuoco non sarà Domato (ovvero potrebbe rimanere lì fino alla fine della partita!)

NOTARE:

Le pedine Proprietario non possono contenere il fuoco quindi possono muoversi liberamente tra i distretti.

Demolire un Distretto

Per demolire un distretto, basta che durante la fase di movimento delle squadre di emergenza, una Squadra di Emergenza (che sia stata mossa o no) si trovi o stia transitando nel distretto che si vuole demolire e che questo distretto rispetti TUTTE le condizioni elencate di seguito. Il giocatore sceglie di usare il tassello Esplosivo.

Usare il tassello Esplosivo NON costa punti azioni

- A) È possibile demolire SOLO un distretto che sia adiacente ad un distretto che abbia con Fuoco (che sia fuoco CONTENUTO o meno).
- B) È possibile demolire i distretti adiacenti al Pudding Lane.
- C) È possibile Demolire Distretti che non abbiano più case perché già distrutte dal fuoco.
- D) È possibile demolire più di un distretto a turno.
- E) È possibile demolire un distretto che abbia sopra uno o più segnalini del proprio Proprietario e/o degli altri giocatori a condizione che si sia sopra anche una Squadra di Emergenza.
- F) È possibile demolire distretti che abbiano un tassello coperto. In questo caso quel tassello viene scartato e non potrà essere preso da nessun giocatore. Riponetelo nella scatola, coperto, senza vederlo.
- G) Non è possibile demolire un distretto che abbia sopra uno o più con Fuoco (che sia fuoco CONTENUTO o meno).
- H) Non è possibile demolire un distretto che abbia 3 o più icone case stampate, a meno che quelle case non siano già state distrutte dal fuoco.

Un distretto demolito viene segnalato mettendo sopra il tassello esplosivo con il simbolo della polvere da sparo in evidenza. Il fuoco non potrà più entrare o passare in quel distretto. Quando un distretto viene demolito, prendete le case presenti e piazzatele nella tabella dei punti, con le stesse regole descritte per le case bruciate.

Anche in questo caso ogni casa distrutta costa al giocatore 2 punti vittoria (-2 punti).

Sia le pedine Proprietario che le Squadre di Emergenza possono entrare in un distretto demolito o passarci attraverso.

NOTARE:

non è necessaria né utile la presenza o la prossimità della pedina Proprietario.

3) Domare le Fiamme

L'azione Domare le Fiamme costa 1 punto azione per ogni azione. L'azione permette di togliere un solo cono Fuoco per ogni punto speso. È possibile eseguire l'azione solo se il fuoco nel distretto è CONTENUTO e se è presente in quel distretto anche la pedina Proprietario.

Il giocatore che realizza il Domare le Fiamme prende il cono Fuoco dal distretto e lo pone davanti a sé. Alla fine del gioco i cono Fuoco prelevati con il Domare le Fiamme valgono 1 punto vittoria ognuno. Un giocatore può effettuare diverse azioni Domare le Fiamme nello stesso turno, a condizione che abbia abbastanza punti azione e che ci siano ogni volta le condizioni per Domare le Fiamme. Il primo giocatore che colleziona 3 cono Fuoco, prende anche la carta Eroe di Londra. Se un altro giocatore, durante la partita, riesce a prendere più cono la carta passa a quel giocatore.

NOTARE: occorre superare il numero di cono Fuoco dell'avversario per prendergli la carta.

C) PESCARE UNA CARTA MOVIMENTO FUOCO

In questa fase un giocatore pesca una nuova Carta Movimento Fuoco, così da averne di nuovo 5. Se il giocatore pesca l'ultima Carta Movimento Fuoco di una pila e quindi la Carta Intensificazione Fuoco viene rivelata, seguire le regole per "Intensificare il Fuoco". Fatto questo il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

NOTARE: Il mazzo è fatto in modo tale che durante la partita tutti i giocatori peschino una ed una sola Carta Intensificazione Fuoco. Rivelare una Carta Intensificazione Fuoco NON dà diritto ad altre azioni.

Intensificare il Fuoco

Il giocatore che ha pescato la Carta intensificazione Fuoco aggiunge 3 cono Fuoco ai distretti a suo piacere eccetto in Pudding Lane, purché ci sia almeno un cono fuoco libero. Il giocatore può dividere i 3 cono Fuoco come preferisce, ad esempio in un distretto, oppure in due oppure in tre. Non è possibile mettere cono fuoco in distretti in cui il numero di cono Fuoco diventi superiore al numero di icone case stampate sul distretto +2. Se non è possibile piazzare tutti o parte dei cono Fuoco, semplicemente piazzate quelli legali e scartate il resto.

Una volta completata la fase Intensificazione Fuoco, RIMUOVERE la Carta dal gioco. Quando l'ultima Carta Intensificazione Fuoco è stata rivelata, il gioco volge al termine. I giocatori avranno ancora un turno a testa e poi la partita terminerà.

NOTARE: Nell'ultimo giro non si pesca, quindi i giocatori finiscono la partita con 4 carte in mano.