



The Castles of Burgundy

Il Gioco di Carte



IDEA DI GIOCO

Valle della Loira nel 15^{esimo} secolo. Impersonando influenti sovrani, i giocatori espanderanno i loro possedimenti attraverso strategici scambi e commerci. Le carte da gioco utilizzate come “dadi” mostrano le possibili azioni, ma saranno i giocatori a prendere le decisioni finali. Volete scambiare o comprare bestiame, costruire edifici della città o investire nel progresso scientifico? Ci sono molte strade verso la prosperità ed il prestigio.

Il vincitore sarà il giocatore con più punti vittoria alla fine della partita.

COMPONENTI DI GIOCO

114 carte azione (retro rosso):

12 castelli (verde scuro), **12 miniere** (grigie)

e **12 monasteri** (viola);

18 progresso (gialle), **18 navi** (blu)

e **18 pascoli** (verde chiaro);

24 edifici (beige, 3x 8 tipi)

126 carte aggiuntive:

6x 3 tipi di merci, **5x 4 animali diversi**,

7 bonus (da “1.”) + **4 bonus** (chiamati “tutti e 7 i tipi”), **6 display** (1-6), **5 round** (A-E),

1 giocatore iniziale, **8x 1 punti vittoria**, **7x 2 punti vittoria**, **22 lavoratori**, **16 argento**, **4x 3 Carte giocatore** (progetti, terreni e magazzini).

IDEA DI GIOCO

I giocatori sono nobili nel 15^{esimo} secolo in Francia. Il loro obiettivo è di accumulare il maggior numero di punti vittoria attraverso azioni strategiche come commercio, ampliamento della città, progresso scientifico o scavi in Miniera. Il giocatore con più punti vittoria vince.



SETUP DI GIOCO

Ogni giocatore riceve le seguenti carte:

- un progetto, un terreno, e un magazzino.

I giocatori piazzano le carte sul tavolo di fronte a loro come mostrato a fianco.

- una merce + un animale (pescato a caso), + un **argento**. Ogni giocatore posiziona queste tre carte nel suo magazzino (a faccia in su al di sotto della loro carta magazzino).

Le rimanenti carte **merci** sono mescolate e posizionate a faccia in su in due pile uguali al bordo del tavolo. Fare lo stesso con le rimanenti carte **animale**.



Le carte **argento** e quelle dei **lavoratori** vanno anch'esse messe in due pile a bordo del tavolo.

Il giocatore più giovane è il giocatore iniziale e posiziona la carta giocatore iniziale a faccia in su (senza punti interrogativi) a fianco della sua carta terreno. I due giocatori successivi alla sua sinistra ricevono **1 carta lavoratore** dalla riserva, l'ultimo giocatore riceve **2 carte lavoratore**. I giocatori posizionano queste carte nei loro magazzini.

Le **carte display** sono posizionate dalla 1 alla 6 in colonna al centro del tavolo. Ogni round i giocatori posizionano le carte a fianco delle carte display (vedere pagina 1 e seguenti).

Le 7 carte Bonus (segnate con "1.") sono posizionate sopra alle carte display leggermente a ventaglio.



SETUP DI GIOCO

Ogni giocatore prende:

- 1 magazzino, 1 terreno ed una carta progetto.
- 1 merce + 1 animale.
- 1 argento

Posizionare le rimanenti carte merci ed animale in 2 pile differenti.

Distribuire lavoratori (0-2, in base all'ordine di turno)



Display del giocatore iniziale all'inizio della partita

Posizionare le carte display in colonna dalla 1 alla 6

Posizionare le carte bonus (segnate con "1.") sopra al display

Le 4 carte bonus (“Tutti e 7 i tipi”) sono posizionate sopra alle carte display in una pila (con la 4 in alto quindi 3,2,1)



Nota: Se ci sono meno di 4 giocatori, utilizzare queste carte bonus: 3 giocatori 4 + 2 + 1; 2 giocatori 3 + 1.

Le 15 carte punti vittoria sono posizionate in una pila a bordo del tavolo.



Le 5 carte round (A-E) sono posizionate in una pila (sopra A, poi B, C, D, E)



Le 114 carte azione (retro rosso) sono mischiate e posizionate in una pila sotto al display. Ogni giocatore riceve 6 carte e le mette sul tavolo senza guardarle. Questa è la riserva di “dadi” per il primo round (vedere sotto).

In base al numero di giocatori, posizionare il seguente numero di carte azione *a faccia in su* a fianco delle carte display: (gioc. = giocatori)

2 gioc. ► 7 - 3 gioc. ► 10 - 4 gioc. ► 13 carte

Posizionare le 7, 10 o 13 carte azione: le prime 6 carte azione sono posizionate una alla volta dall'alto verso il basso in una colonna. Con 4 giocatori fare la stessa cosa con le seguenti 6 carte (12 carte totali). L'ultima carta è posiziona in base al suo numero di dado.

*Esempio: Se l'ultima carta è un 6, posizionarla a fianco la carta display n°6.
In 3 giocatori le ultime 4 carte sono posizionate sempre accanto al loro numero.*

Posizionare le carte bonus “Tutti e 7 i tipi” in una pila in ordine decrescente.

Posizionare le carte punti vittoria.

Posizionare le carte round in ordine crescente.

Mischiare le carte azione e darne 6 ad ogni giocatore (lasciare le carte a faccia in giù).

Con 2/3/4 giocatori, posizionare 7/10/13 carte azione a faccia in su nel display.

Possibile display di partenza con 3 giocatori:



IL GIOCO

La partita dura 5 round (da A a E).
Ogni round è formato da 6 turni.

In senso orario, cominciando dal primo giocatore, ogni giocatore pesca le prime due carte azione dalla propria pila personale e guarda solamente i dadi di quelle 2 carte.
(qualsiasi altra informazione su queste due carte va ignorata!)

Il giocatore iniziale posiziona una delle sue due carte a faccia in su in una pila degli scarti comune a tutti e *utilizzando il numero indicato sulla carta*, svolge una delle sei possibili azioni (vedi sotto).

Quindi è il turno del giocatore seguente. Questo giocatore posizionerà anche lui una delle sue due carte a faccia in su nella pila degli scarti e svolgerà l'azione, ecc. Quando ogni giocatore ha svolto il suo turno, un nuovo turno inizia. Ogni giocatore pesca la successiva carta azione in modo da avere di nuovo 2 carte in mano. Il Gioco continua in questo modo fino all'ultimo turno, il sesto turno di ogni round, cioè quando tutti i giocatori hanno giocato la loro ultima carta azione

E' necessario giocare un dado, cioè una carta azione, per *ogni* azione. Le sei possibili azioni sono spiegate nelle prossime tre pagine.

IL GIOCO

5 round, con 6 turni ciascuno.

In ordine di turno ogni giocatore scarta una di due carte azione e svolge, usando il numero del dado, una delle sei possibili azioni.

Guardare solo il dado!



☛ Azione 1: “Prendere una carta dal display”

Il numero di dado riportato sulla carta azione scartata indica da quale riga del display (da 1 a 6) si può prendere una carta. Le carte prese dal display sono sempre posizionate al di sotto della propria carta progetto. Non possono essere posizionate più di tre carte al di sotto della carta progetto di un giocatore.



Nota: Se ci sono già 3 carte al di sotto della tua carta progetto, devi scartarne una delle tre prima di posizionare la nuova carta.

☛ Azione 2: “Posizionare un progetto nel proprio terreno”

Il numero del dado della carta azione scartata deve corrispondere al numero di dado sopra ad una delle tue carte progetto. Prendere la carta progetto con il numero corrispondente dai propri progetti e spostarla nel proprio terreno (al di sotto della propria carta terreno)



Carte dello stesso tipo nel tuo terreno sono impilate una sopra le altre; carte di tipo differente sono posizionate una a fianco dell'altra. L'obiettivo è arrivare ad avere 3 carte dello stesso tipo nel proprio terreno alla fine della partita, che daranno così i relativi punti vittoria. (mostrati nella parte bassa delle carte).

Quando si posiziona un progetto nel proprio terreno, si prende immediatamente il bonus come spiegato da pagina 9.

☛ Prendere una carta

Il numero del dado corrisponde al numero della riga.

Posizionare la carta sotto la propria carta progetto.

Nota: Non sono consentiti mai più di 3 progetti alla volta!

☛ Posizionare un progetto.

Il numero del dado corrisponde al numero del progetto.

Posizionare la carta sotto alla propria carta terreno.



Alla fine della partita i tre edifici sulla sinistra faranno guadagnare 3 punti vittoria, i 3 pascoli al centro faranno guadagnare 4 ed i 3 monasteri sulla destra faranno guadagnare 6 punti vittoria.

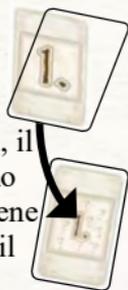
☛ Azione 3: “Vendere merci”

Il numero del dado sulla carta azione scartata determina quale *tipo* di merce (marrone chiaro, medio o scuro) si può vendere. Spostare tutte le carte merci con il corrispondente numero dal proprio magazzino alla destra della propria carta terreno, in questo modo i punti vittoria possono essere visti.

In aggiunta prendere una carta argento dalla propria riserva per *ogni* carta merce venduta.

Infine, il giocatore che ha venduto delle merci prende la carta del primo giocatore e la mette a faccia in giù (con i punti interrogativi visibili).

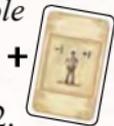
Nota: quando si vendono delle merci, il giocatore riceve sempre la carta primo giocatore (a faccia in giù). Questo viene applicato anche se qualcuno utilizza il “magazzino” (vedere sotto).



Importante! Il turno di gioco del round in corso non cambia in questo caso.

☛ Azione 4: “Riportare i lavoratori a 2 carte”

Indipendentemente dal numero dei dadi sulle carte azione, riportare i lavoratori a *sole* 2 carte. Quindi, se avete 1 carta lavoratore, ne prendete una dalla riserva, se ne avete zero, ne prendete 2.



☛ Vendere merci

Il numero del dado indica il tipo di merce che può essere venduta.

Prendere 1 argento per ogni merce venduta.

Chi vende prende anche (a faccia in giù) la carta primo giocatore.

☛ Riportare i lavoratori a 2

+ 1 o +2 carte lavoratore (il numero del dado non conta!)

☛ Azione 5: “Prendere 1 argento”

Indipendentemente dal numero del dado sulla carta azione, prendere un argento dalla riserva.



☛ Azione 6: “Convertire lavoratori e/o argento in punti vittoria”

Indipendentemente dal numero del dado sulla carta azione, convertire carte lavoratori e/o argento in punti vittoria.

Mettere un numero qualsiasi di carte lavoratori e/o argento nella riserva, dividere il numero totale delle carte per 3 (per difetto), e prendere le corrispondenti carte punti vittoria.

Posizionare queste carte alla sinistra della propria carta terreno, così che i punti vittoria siano visibili.

Esempio: Tom restituisce 5 lavoratori ed 1 argento alla riserva, quindi prende la carta “2 punti vittoria” dalla riserva.

I Lavoratori

Dopo aver scartato una carta azione, il giocatore può restituire una carta lavoratore alla riserva per modificare il numero del dado scartato in su o in giù di 1.

E' possibile modificare dall'1 al 6 e dal 6 all'1 al costo di una carta lavoratore. Più carte lavoratore possono essere utilizzate per modificare il numero del dado di più di 1.



Esempio: Megan può modificare un 2 in un 6 utilizzando due carte lavoratore.

☛ Prendere 1 argento

+ 1 argento
(il numero del dado non conta!)

☛ Convertire lavoratori/argento in punti vittoria.

Scartare un numero qualsiasi di lavoratori/argento ed ottenere 1 punto vittoria ogni 3 carte (il numero del dado non conta!)

Per ogni carta lavoratore il numero del dado può essere modificato di +/- 1 (e da 6 a 1 o viceversa)

L'argento

In aggiunta alla propria azione normale, *un sola volta* durante il proprio turno si può “acquistare” 3 nuove carte azione dal mazzo “pagando” 3 carte argento alla riserva. Questo può essere svolto *prima, durante* o *dopo* lo svolgimento della propria azione normale.



Scegliere solo una delle carte appena acquistate per:

- Posizionarla **anch'essa**, come un nuovo progetto, al di sotto delle carta progetto (*Ricorda il limite massimo di 3 carte!*)
- **Oppure** utilizzarla come azione, scartandola e utilizzando il dado per svolgere un'ulteriore azione.

In entrambi i casi, mettere le due nuove carte rimanenti nella pila degli scarti, non verranno mai usate!

***Esempio:** Ivy scarta una delle sue due carte in mano e posiziona un castello nel suo terreno. Quindi paga 3 carte argento per acquistare le prime 3 carte del mazzo (durante la sua azione del castello). Sceglie un altro castello e lo posiziona come un nuovo progetto. Svolge ora la funzione del suo castello precedentemente posizionato e posiziona i due castelli appena acquistati nel suo terreno. Infine sfrutta la funzione del nuovo castello posizionato per prendere un altro castello dal display e posizzarlo al di sotto della sua carta progetto.*

Una volta per turno il giocatore può acquistare 3 carte azione per 3 argento.

Utilizzare una delle carte per:

Aggiungere un nuovo progetto

o come un'altra carta azione (utilizzando il dado)

! Attenzione! Non dimenticare la propria azione principale!

Quando si posiziona un progetto nel proprio terreno, si attivano *immediatamente* i seguenti bonus:



► **Miniere:** Quando posizioni una miniera nel tuo terreno, prendi **due carte argento** dalla riserva e posizionale nel tuo magazzino.



► **Progresso:** Quando posizioni una carta progresso nel tuo terreno, prendi **due carte lavoratore** dalla riserva e posizionale nel tuo magazzino. Non importa quanti lavoratori si possiedono già.

Nota: L'argento ed i lavoratori non sono limitati. Se la riserva dovesse finire, sostituiteli con qualcos'altro.



► **Navi:** Quando posizioni una nave nel tuo terreno, prendi **una carta merce** da uno dei due mazzi e mettila nel tuo magazzino.

Nota: Se uno dei due mazzi dovesse finire, dividere l'altro mazzo in due parti così da avere nuovamente 2 mazzi. Se tutte le carte merci sono finite, sfiga! Non si ottiene nulla!



► **Pascoli:** Quando posizioni un pascolo nel tuo terreno, prendi **una carta animale** da uno dei due mazzi e mettila nel tuo magazzino.

(Solo un mazzo? Vedere le note delle Navi)

► **Miniere:**
+2 argento

► **Progresso:**
+2 lavoratori

► **Navi:**
+1 merce

► **Pascoli:**
+1 animale

- **Edifici:** Quando posizioni un edificio nel tuo terreno, utilizza il suo bonus immediatamente.
Importante! Tre edifici qualsiasi possono formare un Tris (di tipo differente o uguali tra loro).



Officina del falegname: Prendi una qualsiasi carte edificio o progresso dal display e posizionala come un progetto.



Chiesa: Prendi una qualsiasi carta castello, miniera o monastero e posizionalo come un progetto.



Mercato: Prendi una carta nave o pascolo dal display e posizionala come un progetto.

Nota: Quando posizioni un'officina del falegname, una chiesa o un mercato nel tuo terreno, se non ci sono carte corrispondenti nel display, sfiga! Non prendi nulla!



Torre di guardia: Prendi 1 carta punto vittoria dalla riserva e mettila a fianco del lato sinistro del tuo terreno. I punti vittoria devono essere visibili.



Banca: Prendi 3 carte argento dalla riserva e mettile nel tuo magazzino.
(Non c'è abbastanza argento nella riserva? Vedere le note delle carte "Progresso")

► **Off. Falegname:**
+1 edificio oppure
+1 progresso

► **Chiesa:**
+1 monastero
oppure
+1 castello oppure
+1 miniera

► **Mercato:**
+1 pascolo oppure
+1 nave

► **Torre di Guardia:**
+1 punto vittoria

► **Banca:**
+3 argento



Pensione: Prendi una merce o un animale da uno dei 4 mazzi e mettilo nel tuo magazzino.

(Vedere note delle "Navi")



Deposito: Vendi un *tipo* di merce dal tuo magazzino.

(Vedere Azione 3: "Vendere Merci")



Ingresso della Città: Immediatamente posizionare un altro progetto nel proprio terreno. (con i relativi bonus).

(Nota: se non si posseggono progetti, sfiga! Nessun bonus per l'Ingresso in Città)



► **Castello:** Dopo aver posizionato un castello nel proprio terreno, *immediatamente* svolgere un'azione *gratuita* come se si fosse scartata una carta azione con un numero qualsiasi.

Per esempio si potrebbe posizionare un altro progetto (con il relativo bonus) o prendere una carta dal display, ecc...



► **Monastero:** I monasteri non hanno bonus immediati quando vengono posizionati nel terreno, ma forniscono due vantaggi:

- **Selvaggio:** Un monastero può essere posizionato insieme ad un altro tipo di carta (*normalmente non sarebbe concesso!*) e diventa una carta di quel tipo per il resto della partita.

Nota: Il monastero non garantisce il bonus della carta che "copia".

► **Pensione:**
+1 merce oppure
+1 animale

► **Deposito:**
Vendi 1 *tipo* di
merce

► **Ingresso della Città:**
posiziona 1 progetto
aggiuntivo.

► **Castello:**
+1 azione gratuita

► **Monastero:**
nessun bonus
immediato ma:

- **Selvaggio**
(i monasteri possono essere posizionati come un qualsiasi altro tipo di carta)

Posizionare sempre il monastero al di sotto dell'altra carta, con i 6 punti vittoria visibili. Questo vale anche al contrario: quando si posiziona un tipo diverso di carta su uno o due monasteri, il monastero cambia in quel tipo per il resto della partita.

- **6 punti vittoria:** Alla fine della partita un tris di soli monasteri forniscono 6 punti vittoria.

Importanti regole aggiuntive per il posizionamento dei progetti:

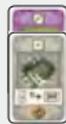
- Un volta posizionate le carte nel proprio terreno non è più possibile spostarle.

- *Il primo giocatore che completa un tris riceve la relativa carte bonus della riserva (vale come 1 punto vittoria alla fine della partita). Il giocatore la posiziona alla sinistra della propria carta terreno, in modo che i punti vittoria rimangano visibili.*

- *Ogni giocatore riceve uno dei bonus del round in corso quando completa un tris. Ogni giocatore può scegliere quale bonus prendere.*

Per esempio nel round A si può scegliere di prendere uno tra: 3 punti vittoria, 2 merci, 2 animali, 3 argento o 3 lavoratori. Nel round D si può scegliere di prendere uno tra: 2 argento, 2 lavoratori o 1 lavoratore + 1 argento.

Questo monastero è ora una miniera per il resto della partita.



- **6 punti vittoria** (per un tris di soli monasteri)

Le carte terreno non possono essere spostate

Il primo tris di un tipo genera la relativa carta bonus.

(= 1 punto vittoria)



Ogni tris genera uno dei seguenti bonus



3 punti vittoria
2 merci
2 animali
3 lavoratori
3 argento

- Il *primo* giocatore che ha collezionato carte di tutti e sette i colori nel suo terreno riceve immediatamente la prima carta in cima al mazzo delle carte bonus “Tutti e 7 i tipi” (4, 3, 2 o 1 punti vittoria alla fine della partita). Il giocatore posiziona la carta alla sinistra della sua carta terreno di modo che i punti vittoria rimangano visibili.

Per esempio, il primo giocatore in una partita a 3 giocatori riceve la carta con 4, il secondo riceve il 2 ed il terzo riceve l'1.

- Quando si posiziona la quarta carta di un tipo nel proprio terreno, si inizia un nuovo possibile tris. *(che potrebbe fare punti a fine partita se completato)*

Fine round

Alla fine del sesto turno, dopo che tutti i giocatori hanno giocato le loro carte, il round termina. Preparazione del nuovo round:

- Tutte le carte rimaste nel display vengono scartate.

- 7, 10 o 13 nuove carte sono posizionate nel display, come mostrato nel “Setup di Gioco”.

(Se necessario mischiare la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo)

- La carta del round in corso è posizionata al di sotto della mazzo, girare una nuova carta round.

- Tutti i giocatori prendono altre 6 carte dal mazzo e le posizionano in un mazzo di fronte a loro, pescando poi le prime due carte e prendendole in mano.

(Se necessario mischiare la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo)

Tutti e 7 i tipi di carte nel terreno generano una carta bonus “Tutti e 7 i tipi”. (4, 3, 2 o 1 punti vittoria)

La quarta carta dello stesso tipo fa partire un nuovo tris.

Fine di un round dopo 6 turni:

- scartare le carte rimaste nel display

- piazzare 7, 10 o 13 nuove carte nel display

- cambiare la carta round

- pescare 6 nuove carte azione per creare il proprio mazzo

- Il giocatore con la carta primo giocatore la gira a faccia in su. Lui sarà il nuovo primo giocatore per l'intero round. Il gioco continua in senso orario.

Se la carta primo giocatore è già a faccia in su, la carta viene passata al giocatore successivo in senso orario, sarà lui il primo giocatore per l'intero round.

Fine del Gioco

Il gioco termina alla fine del quinto round (E). In aggiunta ai punti vittoria già ottenuti (per i tris, bonus, carte punti vittoria e vendita delle merci) ogni giocatore riceve anche punti vittoria per i suoi animali:

- | | |
|---------------------|------------------|
| - 4 animali diversi | 4 punti vittoria |
| - 3 animali diversi | 2 punti vittoria |
| - 2 animali diversi | 1 punto vittoria |

Esempio: Megan possiede 3 pecore, 2 bestiame e 1 gallina. Ottiene 3 punti vittoria per: 2 PV per pecora + bestiame + gallina, 1 PV per pecora + bestiame, nessun punto per la pecora rimasta.

Il giocatore che possiede la carta primo giocatore (comunque sia girata) ottiene 1 punto vittoria.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore con più carte nel suo magazzino (lavoratori + argento + merci non utilizzate + animali non utilizzati) è il vincitore. In caso di ulteriore pareggio ci sarà più di un vincitore.

- Nuovo primo giocatore

Fine del Gioco

Dopo 5 round il gioco termina

+ 4/2/1 punti vittoria per 4/3/2 animali diversi

Carta primo giocatore: +1 punto vittoria

Il giocatore con più punti vittoria vince

VARIANTE SOLITARIO

Un giocatore combatte contro “Aaron” (“Quasi un vero avversario”, un avversario virtuale).

Tutte le regole base rimangono le stesse con le seguenti eccezioni:

Utilizzare solamente due carte bonus “Tutti e 7 i tipi” (come in 2 giocatori, la n° 3 e la n° 1). Posizionare 7 carte nel display ogni round (come in 2 giocatori). Posizionare 1 argento, un lavoratore, una merce e un animale nel proprio magazzino.

Formare 5 pile di carte per Aaron, la prima pila con 3 carte, quindi quella dopo con 4 carte, quindi 5, 6 e 7 carte (una pila per round, ogni round con una carta in più). Le 3 carte della prima pila vengono girate e divise per tipo. Queste sono le carte di partenza del terreno di Aaron. I monasteri sono sempre posizionati come un tipo a parte, non sono mai aggiunti ad altri tipi di carte. Per ogni monastero di Aaron, prendete una carta punto vittoria dalla riserva.

Nota: Se Aaron colleziona 4 carte dello stesso tipo, deve anche lui iniziare un nuovo tris con la quarta carta.

Se Aaron completa un tris prima di voi, Aaron riceve la corrispondente carta bonus. Questo vale anche per le carte bonus “Tutti e 7 i tipi”.

Non ci sono altre cose dopo il piazzamento delle carte di Aaron. Non riceve lavoratori, argento merci o animali. Non ottiene azioni aggiuntive o vantaggi dal posizionamento di edifici o castelli. Non ottiene nessun bonus di round.

SOLITARIO

Setup come per 2 giocatori

Prendere 1 lavoratore, 1 argento 1 merce e 1 animale

Preparare 5 mazzi per Aaron con 3/4/5/6/7 carte

Piazzare e ordinare una mazzo di Aaron per round

Non dimenticare: Prendere 1 punto vittoria per ogni monastero di Aaron

Aaron prende le carte bonus per un tris completato o per “Tutti e 7 i tipi”

All'inizio di ogni round, il mazzo di Aaron è spostato nel suo terreno (eventualmente guadagnando i relativi bonus). Successivamente, giocate le vostre 6 carte azione come di norma, con tutti i vantaggi del gioco base.

Importante! Alla fine di ogni round, confrontare i vostri punti vittoria con quelli di Aaron: se Aaron ha più punti vittoria, Aaron vince e la partita termina *immediatamente*.

Se si ha lo stesso punteggio o più punti di Aaron, il gioco continua col round successivo. Se si ha lo stesso punteggio o più alto di Aaron alla fine della partita, si è vinta la partita!

Nota: Quando vengono confrontati i punti vittoria alla fine di un round, assicurarsi di aggiungere tutti i punti vittoria derivati dagli animali. La carta primo giocatore non viene utilizzata nel gioco in solitario.



Author and publisher thank the many play testers for their help and suggestions, in particular the groups from:

Bacharach, Bad Aibling, Bödefeld, Grassau, Gengenbach, Oberhof, Offenburg, Reutte, Siegsdorf and Stephanskirchen.

Should you have any questions or suggestions about this game, please contact:

**Ravensburger usa, Inc. | 1 puzzle lane | newton, nH 03858
e-mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de**

© 2015 Stefan Feld © 2016 Ravensburger Spieleverlag

**Giocare le propri 6
carte come di solito**

Importante!
**Confrontare i punti
vittoria alla fine di
ogni round: se Aaron
ne ha di più, ha
immediatamente
vinto!**

NOTA.

**La presente traduzione
non sostituisce in alcun
modo il regolamento
originale del gioco.
Il presente documento è
da intendersi come un
aiuto per i giocatori di
lingua italiana per
comprendere le regole di
gioco.
Tutti i diritti sul gioco e
sulle immagini sono
detenuti dal legittimo
proprietario.**



**La Tana
dei Goblin**



233451