

Tournay

Eretta dai Romani, durante il I secolo, nella Gallia belga, Tournay deve il suo sviluppo al fiume Escaut (Schelda in italiano). Purtroppo, fu motivo anche della sua disfatta perché nell'881, i Normanni risalirono il suo corso e poterono così impossessarsi della città, cosa che arrestò la sua ascesa. Il cataclisma normanno obbligò i Tournaisiens a fuggire e la città divenne un enorme ammasso di rovine.

Questo gioco v'invita a riparare i danni causati dall'invasione normanna ricostruendo e sfruttando i prestigiosi edifici della città. Partecipate così alla nuova e gloriosa era che vedrà la ricostruzione della città durante più di sette secoli!

Fondamenti di gioco

Tournay è un gioco di carte nel quale rappresentate una ricca famiglia tournaisienne che gestisce un quartiere della città e i suoi abitanti che appartengono a tre classi sociali: i civili (associati al giallo), i religiosi (bianco) e i militari (rosso).

Le carte Attività del gioco sono classificate per livello (da I a III) e per colore (rosso, bianco e giallo), in modo da formare nove pile distinte.

I giocatori dispongono inizialmente di due abitanti per ciascuna classe che utilizzeranno per realizzare differenti azioni: pescare una carta, attivare un edificio del suo quartiere, combattere un evento, guadagnare dei denari o riunire i suoi abitanti nella propria Piazza in modo da renderli di nuovo disponibili.

All'inizio del suo turno, ogni giocatore può giocare una carta della sua mano per costruire il proprio quartiere, in una griglia di 9 aree. Le carte di livello I e II danno diversi vantaggi ai giocatori mentre le carte di livello III portano prestigio alla fine della partita al giocatore che le ha giocate, ma anche ai suoi avversari. Il giocatore che ha più Punti Prestigio dopo il conteggio finale vince la partita!

Materiali

- § 90 carte Attività per il gioco di base coi simboli  e , 30 carte di ogni colore ripartito in 3 livelli. Ogni aiuto di gioco descrive i simboli utilizzati su queste carte.
- § 18 carte Attività per l'estensione col simbolo  , 6 carte di ogni colore ripartito sui livelli I e II. Le carte dell'estensione sono spiegate in fin di regole.
- § 4 carte Piazza.
- § 4 gettoni Conteggio del colore dei giocatori.
- § 1 gettone primo giocatore
- § 1 plancia di gioco fronte/retro (Riserva/Conteggio)
- § 33 abitanti (11 civili gialli, 11 religiosi bianchi, 11 militari rossi)
- § Denari in gettoni da 1 (x30), da 5 (x9) e carte da 10 (x10)
- § 15 carte Evento
- § 20 gettoni Danno / Abitante grigio
- § 6 schede aiuto di gioco

Preparazione del gioco

A - Ponete la plancia di gioco sulla faccia Riserva e mettete 3 abitanti di ciascun colore nelle aree previste.

B - Smistate le carte Attività per colore e per livello, in modo da ottenere 9 pacchetti di 10 carte. Per una partita introduttiva utilizzate solamente le carte base.

Mescolate ciascuno di questi 9 pacchetti e poneteli in ordine decrescente di livello, sotto le tacche dello stesso colore della plancia di gioco.

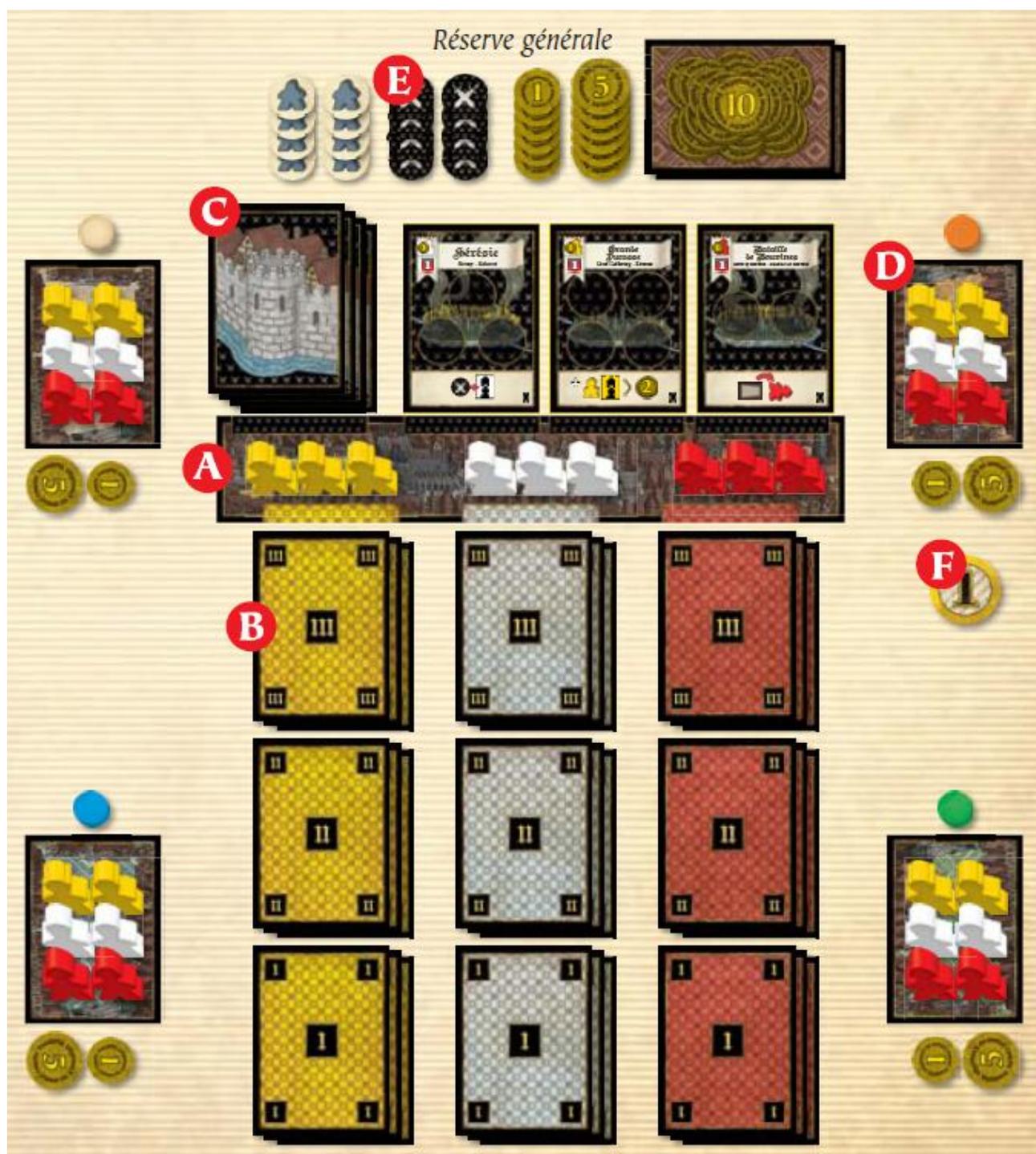
C - Formate una pila con le 15 carte Evento e ponetela al di sopra della plancia, di fronte alla prima tacca nera.

Scoprite le prime 3 carte Evento della pila e formate la fila di eventi mettendole al di sopra della plancia, di fronte alle tre tacche nere successive.

D - Ogni giocatore prende 6 denari e una carta Piazza e un gettone Conteggio del suo colore e mette tutto davanti a se. Pone poi 2 abitanti di ogni colore sulla sua carta Piazza; questi sono posizionati in piedi. Durante la parte, gli abitanti in piedi sulla carta Piazza di un giocatore sono i suoi abitanti disponibili.

E - Ponete i denari restanti e i gettoni Danno / Abitante grigio in una riserva generale.

F - Designate un primo giocatore che prenda il gettone primo giocatore per tutta la partita, questo serve solamente al momento di determinare la fine della partita.



Le carte Attività

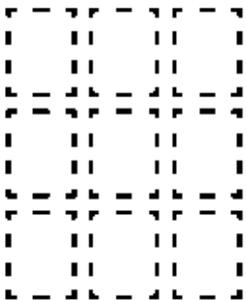
Le carte Attività che compongono le nove pile sono divise in quattro categorie.

Gli edifici: sono costruiti nei quartieri dei giocatori che possono attivarli ponendoci un abitante del giusto colore e così profittare del loro effetto.

I personaggi: sono posti nei quartieri dei giocatori e interagiscono con le carte che si trovano sulla stessa linea o sulla stessa colonna, come indicano le quattro frecce intorno alla carta. I giocatori non devono porre abitanti su queste carte per attivarle.

Gli edifici prestigiosi: sono le carte di livello III che permettono di guadagnare Punti Prestigio. Ogni tipo di edificio prestigioso costruito genera un conteggio per tutti i giocatori alla fine della partita.

I banditori pubblici: ce n'è uno in ciascuna delle 9 pile. Queste carte annunciano gli eventi: quando una di esse viene pescata, gli eventi della fila vengono attivati!



Ogni giocatore costruirà il proprio quartiere giocando degli edifici, personaggi e edifici prestigiosi. Questo quartiere avrà una grandezza massima di tre linee per tre colonne, per un totale di nove aree.

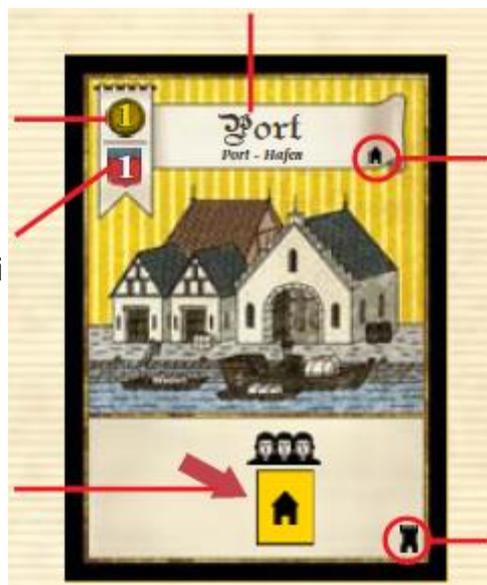
Dettaglio di una carta Attività

Nome della carta

Costo di posizionamento

Punti Prestigio guadagnati a fine partita

Effetto della carta



Tipo di carta

Simbolo carta di base o estensione

Svolgimento del gioco

I giocatori giocano ciascuno il proprio turno in senso orario. Il turno di un giocatore è composto di due fasi che devono essere giocate in questo ordine :1 - giocare una carta della propria mano (facoltativo), 2 - effettuare un'azione con gli abitanti (obbligatorio).

Giocare una carta della propria mano (facoltativo).

Il giocatore attivo può giocare una carta della sua mano per costruire il suo quartiere. Per farlo deve pagare alla riserva il costo scritto in alto a sinistra sulla carta. La carta deve essere adiacente per almeno un lato a una carta già giocata, salvo se si tratta della prima carta del quartiere. Il quartiere di ogni giocatore non può distendersi mai su più di 3 linee per 3 colonne.

Note:

- . È possibile giocare una carta su un'altra carta se sono dello stesso colore (più di due carte possono sovrapporsi).
- . Al contrario, se le carte sono di colori differenti, la nuova carta sostituisce quella(e) già presente(i) sull'area; queste ultime sono ricollocate coperte sotto la rispettiva pila da cui sono state pescate.
- . È possibile giocare una carta su una carta occupata. Se si tratta di gettone Danno o di un Abitante grigio, questo viene rimesso nella sua riserva. Se è un abitante che appartiene al giocatore, lo posiziona coricato accanto alla sua carta Piazza.
- . Un giocatore non può giocare due edifici prestigiosi (livello III), aventi lo stesso nome nel suo quartiere. Invece, questo è possibile con le carte di livello I o II.

Esempio: Madeline inizia il suo turno mentre il suo quartiere è composto già di 5 carte. Vorrebbe giocare la carta Mercato della sua mano, che gli costerebbe 1 denaro. Può porla in una delle 4 aree libere del suo quartiere, o sovrapporla su una delle 2 carte gialle già giocate, o sostituirla ad una delle altre 3 carte.



Effettuare un'azione con gli abitanti (obbligatorio)

Il giocatore attivo deve utilizzare uno o più abitanti disponibili dello stesso colore per realizzare un'azione.

Può utilizzare:

. gli abitanti disponibili sulla sua carta Piazza (gli abitanti in piedi sul suo carta Piazza).

L'uso di questi abitanti è gratuito. **E/O**

. gli abitanti disponibili sulle carte Piazza dei suoi avversari. Il giocatore deve pagare 2 denari per abitante al suo possessore.

Dopo l'uso, l'abitante viene coricato accanto alla sua carta Piazza di origine: appartiene sempre allo stesso giocatore ma per il momento non è più disponibile. È possibile utilizzare abitanti che appartengono a giocatori differenti per realizzare una stessa azione.

Il giocatore deve scegliere un'azione tra queste:

- 1 - pescare una carta.
- 2 - attivare un edificio del suo quartiere.
- 3 - combattere una carta Evento.
- 4 - guadagnare dei denari.
- 5 - riunire i suoi abitanti nella sua Piazza.

Pescare una carta

Con un abitante, un giocatore può pescare una carta di livello I del colore dell'abitante. Due abitanti dello stesso colore permettono di pescare una carta di livello II di questo colore. Tre abitanti dello stesso colore permettono di pescare una carta di livello III di questo colore.

Gli abitanti utilizzati per pescare una carta vengono coricati accanto alla carta Piazza da dove provengono. Per pescare una carta, dopo avere scelto il colore ed il numero di abitanti, il giocatore può:

- . o prendere la prima carta visibile della pila se ce ne è una,
- . o pescare due carte coperte, consultarle, sceglierne una e porre l'altra faccia visibile sulla pila.

È possibile scegliere questa seconda opzione mentre una carta è visibile sulla pila cominciando col porre questa carta sotto la pila, coperta. Se restano solamente due carte nella pila, che la prima sia visibile o no, il giocatore le consulta entrambe, ne sceglie una e rimette l'altra a posto con la faccia visibile. Se resta solamente una carta, visibile o no, deve essere presa.

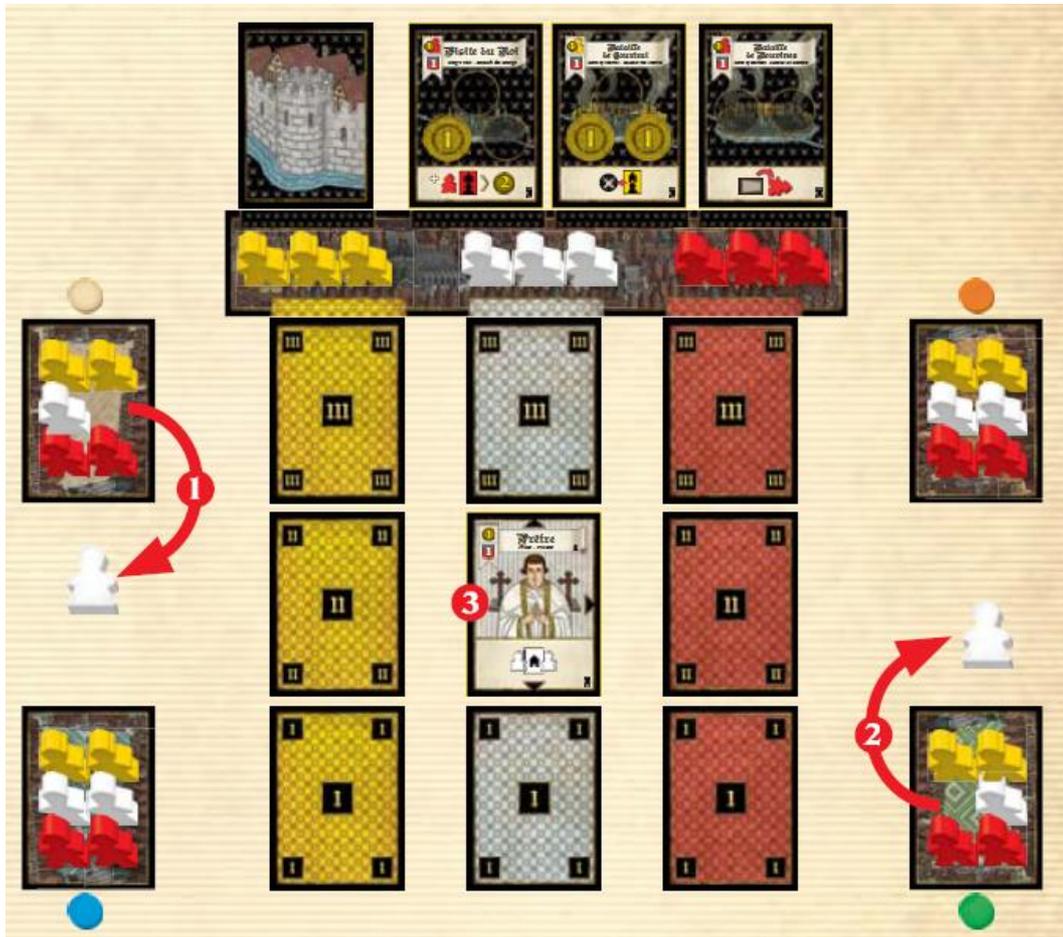
Le carte Evento ed i bastioni

Le carte Evento giocano due ruoli distinti nel gioco, descritti più precisamente di seguito,:

- . nella fila di eventi, si scatena il loro effetto appena un giocatore pesca una carta Banditore. Questo effetto può essere positivo o negativo,
- . i giocatori possono combattere contro un evento della fila. In questo caso, la carta finisce nella mano del giocatore e diventa un bastione. Diventa allora possibile costruire questo bastione per proteggersi dell'effetto di una carta Evento quando sarà pescata una carta Banditore.

Esempio:

- 1 Nell (blue token) utilizza il suo abitante bianco e 2 l'abitante bianco di Madeline (green token) per pescare una carta bianca di livello II. Paga 2 denari a Madeline per il suo abitante e lo corica accanto alla sua carta Piazza. La carta visibile sulla pila bianca di livello II non gli interessa, la pone coperta sotto la pila e consulta le prime due carte della pila.
- 3 Ne sceglie una, che mette nella sua mano e rimette l'altra con la faccia visibile sulla pila.



Pesca di una carta Banditore e attivazione degli Eventi.

Se c'è una carta Banditore tra le due carte pescate a faccia coperta, il giocatore deve pescare una carta supplementare prima di scegliere una carta da aggiungere alla sua mano. Poi:

1 - pone la carta Banditore sotto la pila da cui è stata estratta inclinandola di 90° rispetto alle altre carte della pila, indicando così che non c'è più il Banditore in questa pila per il resto della partita,

2 - pone un gettone da 1 denaro dalla riserva su un cerchio vuoto di ciascuna delle carte Evento della fila. Se tutti i cerchi di una carta sono occupati, non aggiunge nessuno gettone su questa carta,

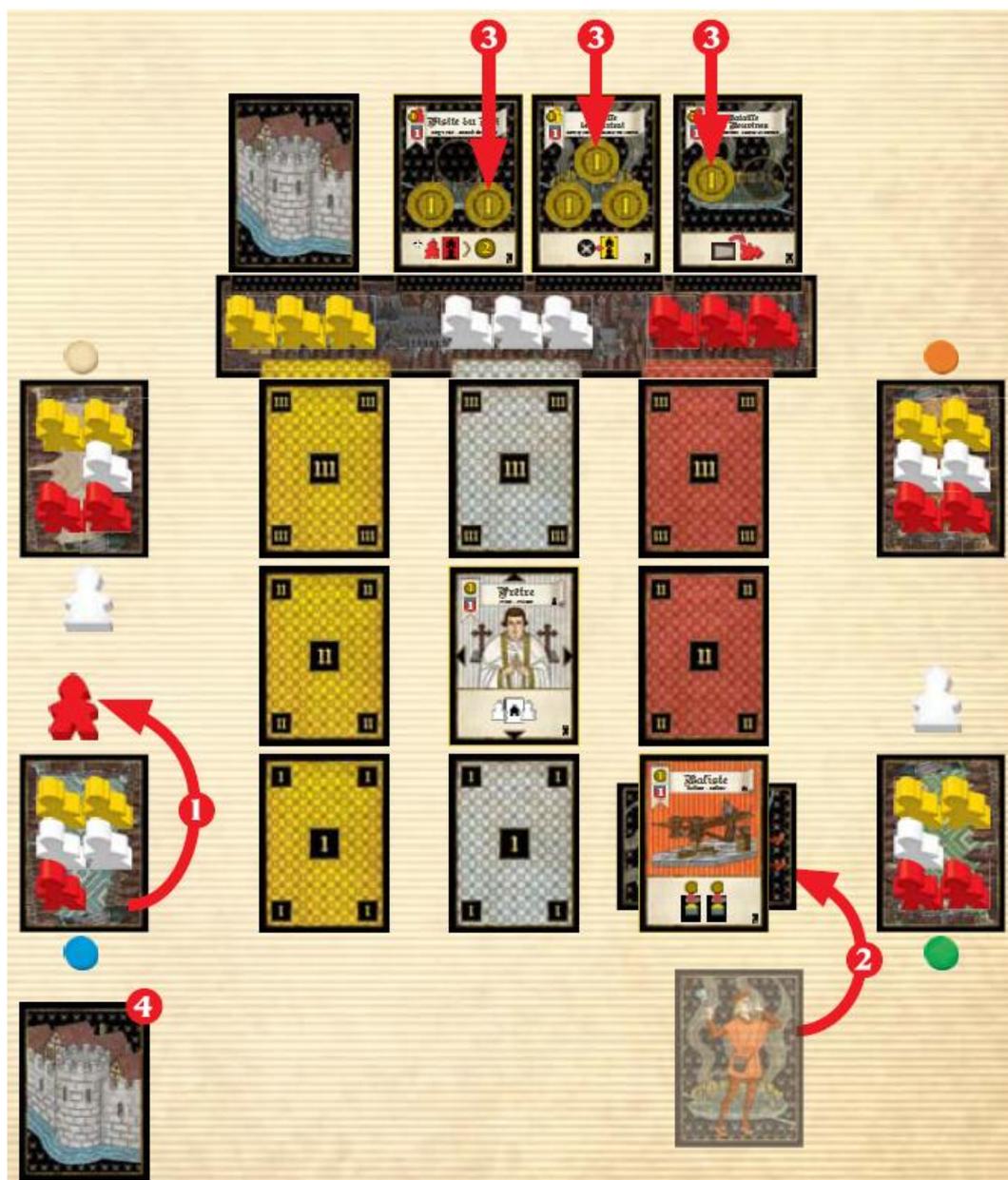
3 - tutti i giocatori subiscono gli effetti di ogni carta Evento cominciando da quella di sinistra, gli effetti sono descritti sull'aiuto di gioco.

L'intensità dell'avvenimento dipende dal numero di gettoni presenti sulla carta: ogni effetto è applicato tante volte quanti sono i gettoni sulla carta, questo anche se nessuno gettone è stato aggiunto alla carta.

Ogni giocatore può costruire allora un bastione giocando una carta Bastione dalla sua mano e così proteggersi da una carta Evento a sua scelta, qualunque sia la sua intensità. La carta Bastione viene posta coperta vicino al quartiere del giocatore e porterà 1 Punto Prestigio alla fine della partita. È possibile costruire diversi bastioni per proteggersi da molteplici Eventi scatenati dallo stesso Banditore. Per semplificazione, tutte le carte Bastione giocate da un giocatore vengono poste in una pila unica.

Esempio:

- 1 Nell'  pesca una carta di livello I rosso utilizzando un abitante rosso di Justine  e gli paga 2 denari. Pesca 2 carte tra le quali trova un Banditore. Pesca una carta supplementare prima di scegliere quale vuole tenere e mettere nella sua mano.
- 2 Poi pone la carta Banditore sotto la pila inclinandola di 90°.
- 3 Mette un denaro su ciascuna delle 3 carte Evento della fila. Gli effetti dei 3 eventi vengono applicati: il primo viene attivato 2 volte, il secondo 3 volte e il terzo una sola volta.
- 4 Justine costruisce un bastione della sua mano per proteggersi del secondo avvenimento.



Attivare un edificio del suo quartiere

Il giocatore attivo può fare lavorare un abitante in un edificio libero del suo quartiere. L'abitante e l'edificio devono essere dello stesso colore.

Se l'abitante proviene dalla carta Piazza del giocatore, l'abitante deve essere messo sull'edificio scelto. Se l'abitante proviene dalla carta Piazza di un altro giocatore, viene coricato accanto alla carta Piazza di origine poi viene messo un gettone Abitante grigio dalla riserva sull'edificio attivato. I simboli utilizzati per descrivere gli effetti dei differenti edifici sono spiegati sull'aiuto di gioco di ogni giocatore.

Importante:

- . Solo gli edifici liberi possono essere attivati da un giocatore. Un edificio è libero se nessun abitante o gettone Danno / Abitante grigio vi è sopra.
- . Non si piazzano mai abitanti sulle carte Personaggio. Queste carte permettono di migliorare le altre azioni dei giocatori.

Combattere una carta Evento

Il giocatore attivo può combattere uno degli Eventi della fila su cui si trovi almeno 1 denaro.



Egli deve utilizzare 2 abitanti del colore indicato in alto a sinistra sulla carta per combattere una carta Evento che fa perdere dei denari.

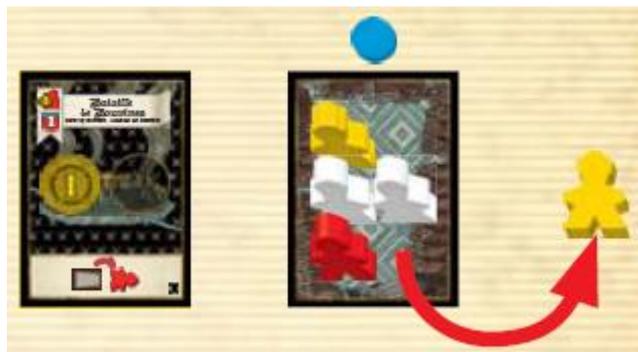


Deve utilizzare un abitante del colore indicato in alto a sinistra sulla carta e deve pagare un ammontare pari al numero di gettoni presenti sulla carta più 1 denaro per combattere contro gli altri tipi di carte.

Nei 2 casi, gli abitanti utilizzati vengono coricati vicino alla carta Piazza di origine, che appartenga al giocatore attivo o a un altro giocatore. I gettoni sulla carta tornano nella riserva e il giocatore attivo aggiunge la carta Evento alla sua mano (essa potrà essere utilizzata come Bastione). Una nuova carta Evento pescata dalla pila sostituisce quella che è appena stata tolta dalla fila.

Esempio:

Justine  vuole bloccare la terza carta Evento della fila. Utilizza un abitante giallo dalla sua carta Piazza e paga 2 denari (1 denaro più 1 perché c'è un gettone sulla carta) poi aggiunge la carta alla sua mano per potere proteggersi da un Evento futuro.



Importante: È impossibile combattere una carta Evento sulla quale non si trova nessuno gettone.

Guadagnare dei denari

Il giocatore attivo può utilizzare uno o più abitanti dello stesso colore per guadagnare 2 denari per abitante. Gli abitanti utilizzati devono provenire dalla carta Piazza del giocatore attivo e devono venire coricati accanto a quest'ultima dopo l'azione.

Esempio:

Aude  vuole guadagnare dei denari. Utilizza un abitante rosso per guadagnare 2 denari. Avrebbe potuto utilizzare i suoi due abitanti rossi per guadagnare 4 denari.



Riunire i suoi abitanti nella sua Piazza

Questa azione permette al giocatore attivo di ricollocare l'insieme dei suoi abitanti sulla sua carta Piazza, compresi quelli che sono stati giocati sulle carte edificio. Gli abitanti vengono posizionati in piedi sulla carta Piazza. I gettoni Danno e gli Abitanti grigi presenti nel quartiere del giocatore tornano nella riserva. È possibile giocare questa azione se il giocatore ha ancora abitanti sulla sua carta Piazza.

Importante: Un giocatore non avere più di 4 carte in mano alla fine del suo turno.

Se è il caso, deve mettere le carte eccedenti sotto la rispettiva pila di origine coperte. Le carte Bastione vengono conteggiate in questo limite di 4 carte in mano. Un giocatore può costruire uno o più bastioni alla fine del suo turno per riportare la sua mano a 4 carte; in questo caso non approfitterà della loro protezione contro l'effetto di un Evento ma guadagnerà comunque i Punti Prestigio alla fine della partita.

Fine della partita

Due condizioni sono da valutare per determinare la fine della partita:

Condizione 1: un giocatore ha costruito un quartiere di 9 aree con almeno 2 edifici Prestigiosi visibili.

Condizione 2: sono stati rivelati e collocati sotto le pile almeno tante carte Banditore quanti è il numero di giocatori più uno, 5 banditori in 4 giocatori, 4 in 3 giocatori e 3 in 2 giocatori.

La fine di parte scatta all'inizio del turno del primo giocatore se:
. la condizione 1 si è verificata per almeno 2 giocatori, OPPURE
. la condizione 1 e la condizione 2 si sono verificate simultaneamente.

Ogni giocatore può giocare allora un ultimo turno di gioco.

Poi, ciascuno può giocare un'ultima carta della sua mano e può porla a faccia nascosta nel suo quartiere. Una volta fatto questo, le carte vengono rivelate simultaneamente. Non resta altro da fare che pagare il suo costo ed eventualmente beneficiare dei personaggi posti nella stessa linea o colonna (se riguardano l'investimento di una carta). Infine, i giocatori possono mettere tutte le carte Bastione che hanno in mano nella loro pila di bastioni costruiti.

Il conteggio finale può adesso avere luogo: voltate la plancia di gioco per fare apparire il segnapunti e mettete i dischi del colore dei giocatori vicino alla casella 1.

Ogni edificio prestigioso visibile può portare dei Punti di Prestigio (PPs) a tutti i giocatori. Per ogni elemento contato in suo possesso, un giocatore che ha costruito l'edificio

guadagna i PPs indicati sotto il simbolo  mentre gli altri giocatori guadagnano i PPs

indicati sotto il simbolo . Conteggiate uno ad uno gli edifici prestigiosi cominciando dal primo giocatore e mettendo un segnalino d'angolo sugli edifici già conteggiati per evitare errori.

Infine i giocatori guadagnano i PPs, indicati appena sotto al costo di posa, per tutte le carte giocate nel loro quartiere, anche le carte che sono state coperte, e 1 PP per ogni carta Bastione costruita.



La partita termina con il seguente punteggio:

	Madeline 	Nell 
Saint-Brice 	1x4 = 4PPs	2x2 = 4PPs
Beffroi 	1x2 = 2PPs	2x4 = 8PPs
Porte de la Vigne  et 	4x2 = 8PPs	1x2 = 2PPs
Hôtel des monnaies 	1x1 = 1PP	3x2 = 6PPs

Importante:

- . Un giocatore non può guadagnare più di 12 PPs con un solo edificio prestigioso.
- . Gli edifici prestigiosi che hanno lo stesso nome provocano un solo conteggio: per ogni elemento conteggiato, i giocatori che hanno costruito l'edificio guadagnano i PPs di sinistra, gli altri giocatori i PPs di destra.

Regole avanzate

Per partite più lunghe, più strategiche ma più difficili, modificate i seguenti punti:

Preparazione:

- . Ogni giocatore inizia con un solo abitante per classe sulla sua carta Piazza e 9 denari.
- . Mettete 3 abitanti in più del numero di giocatori in ciascuna delle 3 riserve del vassoio di gioco, 7 abitanti a 4 giocatori, 6 a 3 giocatori e 5 a 2 giocatori.

Svolgimento del gioco: Aggiungete una sesta azione.

6 - Reclutare un nuovo abitante

Il giocatore attivo può utilizzare un abitante e 5 denari per reclutare un abitante dalla riserva generale. L'abitante utilizzato e l'abitante reclutato devono essere dello stesso colore. L'abitante utilizzato è coricato accanto alla sua carta Piazza di origine mentre l'abitante reclutato è posto in piedi sulla carta Piazza del giocatore attivo (è disponibile).

Estensione

Quando tutti i giocatori padroneggiano bene gli effetti delle carte di base, potete giocare con le carte dell'estensione. Due metodi possono essere utilizzati per introdurre queste carte:

- § Sostituire le carte che hanno il simbolo  con le carte dello stesso colore e livello che ha il simbolo .
- § Mescolare le carte dello stesso colore e livello con il simbolo  con le carte che hanno il simbolo . Pescate 3 carte a caso per ogni pila.

Nessuna altra regola deve essere modificata. Le carte dell'estensione non sono contenute nell'aiuto di gioco ma sono spiegate sotto in dettaglio.

	Auberge (I)	Locanda (I)	4 denari per ogni coppia civile+militaire sulla vostra carta Piazza.
	Boulangerie (II)	Panetteria (II)	2 denari per ogni militare o 2 denari per ogni religioso sulla vostra carta Piazza.
	Brasserie (I)	Birreria (I)	1 denaro per ogni abitante sulla vostra carta Piazza.
	Brasserie (II)	Birreria (II)	2 denari per ogni abitante coricato accanto alla vostra carta Piazza.
	Sénateur (I/II)	Senatore (I/II)	2/3 denari quando giocate l'azione "Riunire gli abitanti sulla Piazza.
	Abbaye (I/II)	Abbazia (I/II)	Scoprite la prima carta delle 3 pile di livello I/II. Aggiungete 2 delle 3 carte così scoperte alla vostra mano. Se scoprite una carta Banditore, attivate gli effetti del carte Evento prima di scoprire una nuova carta.
	Moine (I/II)	Monaco (I/II)	Se attivate una carta bianca nella stessa linea/colonna, potete attivare poi una carta gialla della stessa linea/colonna con un secondo abitante bianco.
	Templier (I/II)	Templare (I/II)	Come il monaco ma con una carta rossa.
	Catapulte (I)	Catapulta (I)	Mettete un segnalino danno su una carta libera a vostra scelta nel quartiere di ogni giocatore. Dopo la pesca di un Banditore, potete proteggervi da un solo Evento a vostra scelta se un abitante, anche uno grigio, è sulla catapulta, come se aveste costruito un Bastione.
	Mercenaire (II)	Mercenario (II)	Guadagnate 3 denari al posto di 2 per ogni abitante, quando utilizzate l'azione "Guadagnare dei denari" coi militari.
	Seigneurie (I)	Signoria (I)	Scegliete un colore. Ogni giocatore vi paga 1 denaro per edificio di questo colore presente nel suo quartiere.
	Chevalier (I/II)	Cavaliere (I/II)	Mettere un secondo abitante, rosso o grigio, nella stessa linea o colonna vi permette di combattere contro un carta Evento. I 2 abitanti possono essere su linee o colonne differenti. Mettere un quarto o un sesto abitante fa lo stesso effetto. Deve esserci almeno un denaro sulla carta Evento. La carta di livello II vi permette in più, di guadagnare i denari presenti sulla carta.
	Salle d'audience (II)	Sala delle udienze (II)	Il giocatore più ricco dona 3 denari al giocatore attivo. In caso di parità tra più giocatori ricchi, tutti questi giocatori pagano 3 denari.

Autori: Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban.
Illustrazioni e Grafica: alexandre-roche.com
Redazione delle regole: Sébastien Dujardin

Ringraziamenti: gli autori ringraziano Etienne, Shadi, Emmanuel, Denis, Madeline, Anaëlle, Fanny, François, Muriel, Nathan, Marcus, Nicolas e tutti colori che li hanno aiutati a finalizzare questo progetto.



Translate by Khoril

