

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

Troyes

Artwork: Alexandre Roche

Nel 1200 era prevista l'inaugurazione della cattedrale di Troyes, ma, a causa di innumerevoli incendi, essa fu terminata ben 400 anni più tardi. Questo gioco vi invita a rivivere quattro secoli di storia, partecipando allo sviluppo di una delle città medievali che più ha lasciato il segno nella cultura occidentale. La società di quei tempi era organizzata in tre principali cerchie: la nobiltà, il clero ed i contadini. La nobiltà costituiva e reclutava forze armate per tutelare la giustizia e difendere le terre. Il clero si ergeva a guida spirituale della comunità, contribuendo a mantenere ed ad accrescere la conoscenza e la cultura. I contadini e gli artigiani erano presi in bassa considerazione nonostante il loro duro lavoro sia stato essenziale per la vita quotidiana dell'intero Popolo.

Concetto di Gioco

Troyes è un gioco strategico in cui rappresenti una ricca famiglia della regione francese dello Champagne, utilizza la tua influenza per reclutare e controllare gli individui dei tre principali ceti sociali: i militari (nel gioco associati al colore rosso), i religiosi (colore bianco) ed i civili (colore giallo).

Ogni ceto sociale comporta differenti benefici: l'esercito permette di contrastare efficacemente le invasioni esterne. Il clero concentra i propri sforzi nel completamento della Cattedrale e nell'istruzione di contadini e militari. I contadini lavorano e faticano per riempire le casse della tua Famiglia. I cittadini forniscono forza lavoro, rappresentata dai dadi. Essa viene utilizzata in modi differenti come ad esempio avviare attività commerciali o impiegare manodopera nel cantiere della Cattedrale. Ogni azione svolta nel gioco richiederà l'utilizzo di un gruppo di 1 - 3 dadi. Nello svolgere le tue azioni dovrai sempre tener conto degli ideali del Personaggio famoso che ispira la tua Famiglia. Questa persona è assai influente ed i suoi ideali hanno contribuito a rendere la Città quello che è diventata oggi! Di fatto, se si riesce a capire quali ideali seguono le altre famiglie è possibile accrescere la propria fama; questo perché ogni giocatore, alla fine della partita, verrà sottoposto al giudizio di tutte queste influenti personalità. Il giocatore che si sarà distinto maggiormente per le sue azioni vincerà la partita!

Contenuto



• 1 plancia di gioco



• gettoni punti vittoria, nelle grandezze di 1 (x24), 3 (x10), 5 (x10) e 10 (x10)



• 24 dadi in 4 differenti colori: 6 dadi rossi (militari), 6 dadi bianchi (religiosi), 6 dadi gialli (civili), e 6 dadi neri (nemici)



• denari divisi in grandezza di: 1 (x24), 5 (x12) e 10 (x4)



• 56 cittadini (12 nei diversi colori dei giocatori: legno, blu, verde, e arancione, più 8 cittadini grigi neutrali).



• 90 cubi (20 nei diversi colori dei giocatori: legno, blu, verde e arancione, più 10 cubi grigi neutrali).



• 8 dischi di legno (2 nei diversi colori dei giocatori: legno, blu, verde e arancione): 1 gettone influenza ed 1 gettone distretto per ogni giocatore.

• 2 pagine d'appendice che descrivono le Attività, gli Eventi ed i Personaggi.



• 9 carte "attività" per ogni tipo (militare, religiosa, civile). Le carte "attività" sono numerate da 1 a 3, indicante il turno in cui entrano in gioco.



• 16 carte Evento: 8 rosse, 4 bianche e 4 gialle.



• 6 carte Personaggio.



• 1 tessera "Primo Giocatore"



• 6 carte riepilogo del gioco.

Preparazione del Gioco

Piazzare i cittadini neutrali, i dadi, le monete ed i punti vittoria (PV) a fianco del tabellone, Essi formano la riserva generale. Ogni giocatore sceglie un colore e parte con:

A **1 gettone distretto:** posizionarlo in uno dei 5 spazi a forma di disco grigio disegnati sulla piazza della città. Ogni giocatore sceglie la porzione di piazza più vicina alla sua posizione intorno al tavolo. Questo distretto ora gli appartiene.

B **5 denari** (le vostre monete restano sempre visibili). **1 gettone influenza:** posizionarlo sullo spazio 4 nel tracciato "punti influenza".

4 cittadini in 4 giocatori (5 in 3 giocatori, 6 in 2 giocatori). Essi formano la propria riserva personale (piazzare i restanti nella riserva generale). Ogni giocatore ha a disposizione massimo 12 cittadini durante il gioco.

1 carta Personaggio scelta a caso, da tenere in segreto. (2 carte personaggio nelle partite a 2 giocatori).

20 cubi (il numero dei cubi è illimitato: se esauriti il giocatore può utilizzare qualsiasi altra cosa per integrarli).

C **Ordinare le carte Attività** in base al colore ed al Round durante il quale entreranno in gioco (il numero segnato sul retro delle carte). Misciare le carte e piazzare una carta coperta per ogni spazio del colore appropriato (Carta Rossa "1" sullo spazio "1", Carta Rossa "2" sullo spazio "2", Carta Rossa "3" sullo spazio "3" e così a seguire per tutti gli altri colori). Riporre le carte restanti nella scatola (coperte).

D **Formare 3 mazzi** di carte Evento: 1 rosso, 1 bianco ed 1 giallo. Il numero delle carte Evento di colore rosso determina il numero di Round da giocare in una partita: in 4 giocatori il mazzo rosso è composto da 6 carte (5 in 3 giocatori, 4 in 2 giocatori). Riporre le carte inutilizzate del mazzo rosso nella scatola (senza guardarle). Il primo ad iniziare prende la tessera del "primo giocatore".

Piazzamento Iniziale

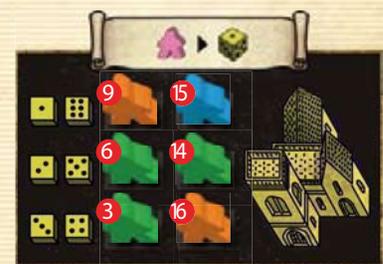
Questo piazzamento iniziale avviene una sola volta, all'inizio del gioco.

Ogni giocatore piazza i cittadini dalla sua riserva personale nei 3 edifici principali sul tabellone di gioco (Palazzo, Vescovado e Municipio). Per piazzare un cittadino, è sufficiente posizionarlo su uno spazio vuoto dei 3 edifici. Una volta che il cittadino è stato piazzato, non si può più spostare durante il posizionamento iniziale. Il 1° turno di collocamento inizia con il 1° giocatore e termina con l'ultimo, andando in senso orario. Il 2° turno di collocamento inizia con l'ultimo giocatore, e termina con il 1° giocatore, andando in senso

anti-orario. I turni di posizionamento successivi proseguono in senso alternato fino a quando ogni giocatore ha piazzato sul tabellone tutti i cittadini della propria riserva personale. Alla fine del collocamento iniziale, i cittadini neutrali (grigio) devono essere piazzati in tutti gli spazi rimasti vuoti negli edifici principali (questo non accade nelle partite a 2 giocatori, in cui i cittadini neutrali sono piazzati all'inizio della fase, come illustrato a fondo pagina).

Esempio: il colore **arancione** va primo e da inizio al piazzamento iniziale inserendo 1 cittadino nello spazio 6 del Palazzo. Il colore **blu** ne posiziona 1 sul Vescovado. Il colore **verde** 1 nel Municipio. Dopo, il colore **giallo** gioca 1 cittadino nel Palazzo. Il **giallo** è il 1° a giocare il 2° turno di collocamento, che andrà in senso anti-orario.

Puoi seguire tutti i posizionamenti nell'illustrazione seguendo i numeri indicati sui cittadini. Una volta che ogni giocatore ha giocato i suoi 4 cittadini, sono rimasti 2 spazi vuoti nel Palazzo, ed è lì che i cittadini neutrali sono stati inseriti.



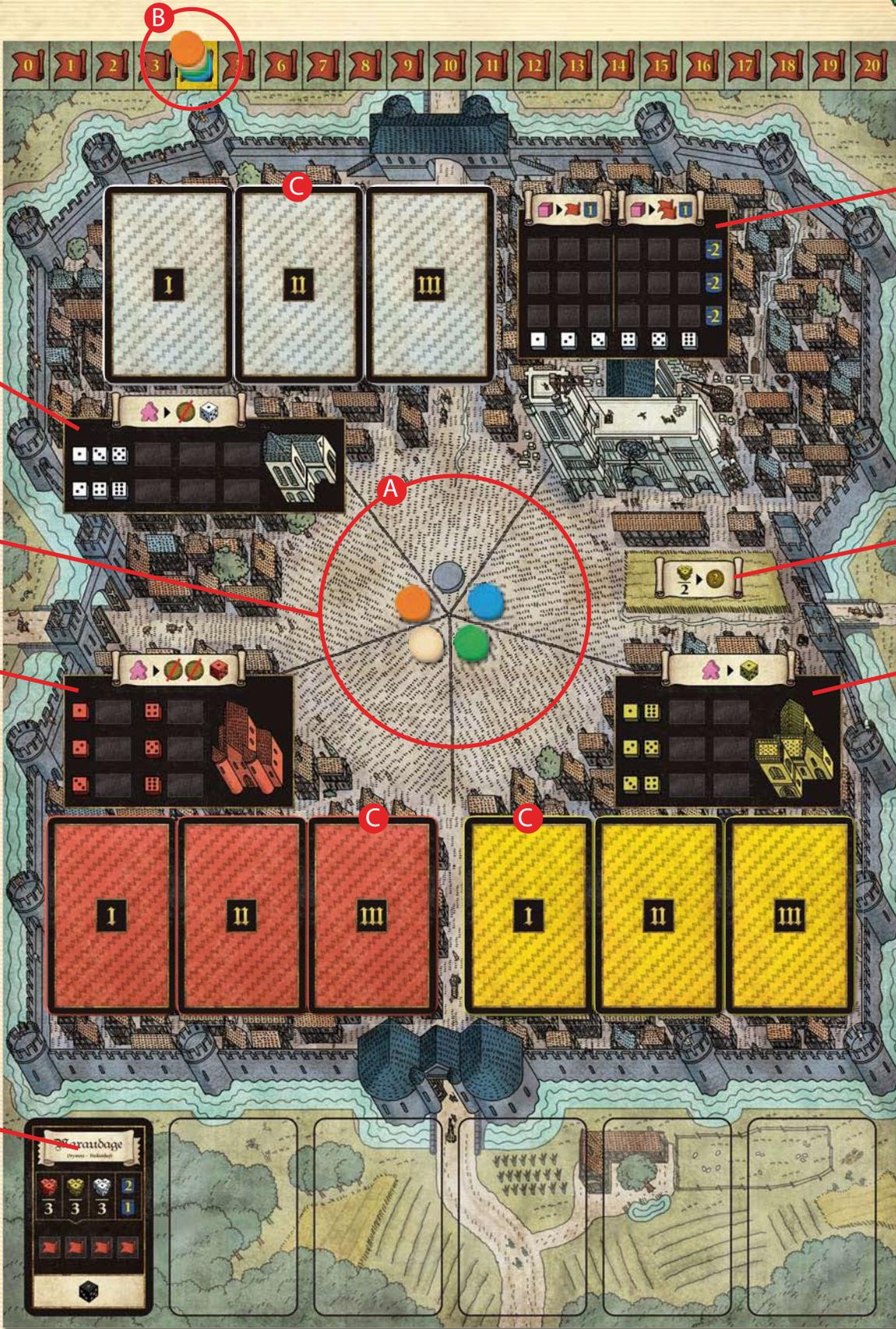
Con due giocatori, mettere i cittadini neutrali prima del piazzamento iniziale dei giocatori.

Devono essere piazzati come illustrato di seguito:





Tracciato
"punti
influenza"



Cattedrale

Vescovado

Agricoltura

La piazza
cittadina,
divisa in
5 distretti

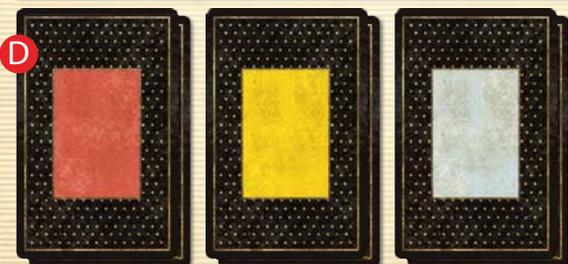
Palazzo del
Conte

Municipio

Fuorilegge

Coda degli
Eventi

Mazzi Carte
Evento

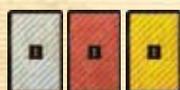


Riserva Generale

Svolgimento del Gioco

Una partita dura 6 Round con 4 giocatori (5 Round con 3 giocatori, 4 Round con 2 giocatori)
I primi 3 Round sono comprensivi di 6 Fasi. Successivamente ogni Round comprende 5 Fasi:

Fase 0: Rivelare le carte "Attività"



All'inizio dei primi 3 Round si rivelano le carte "Attività" corrispondenti al Round in corso. Nel primo Round di gioco verranno svelate le carte "Attività" corrispondenti (rosso, bianco, giallo); la Fase si ripeterà nei due Round successivi, fino a quando le ultime tre carte "Attività" verranno rivelate.

Fase 1: Rendita e Stipendi



Ogni giocatore riceve un reddito fisso di 10 denari. Dopodiché paga gli stipendi dei suoi cittadini nel Vescovado (1 denaro per cittadino) e nel Palazzo (2 denari per cittadino). I cittadini nel Municipio non costano nulla. Nel caso non sia possibile pagare gli stipendi di tutti i cittadini, il giocatore deve versare alla banca quanti soldi può, per poi perdere 2 PV (se non dispone di PV non perde nulla).

Esempio: Ogni giocatore guadagna un reddito fisso di 10 denari. Dopo il collemento avvenuto all'inizio del gioco, il deve pagare 1 denaro per il suo cittadino religioso e 2 denari per il suo cittadino militare. Il paga 3 denari per i suoi 3 cittadini religiosi. Il paga 1 denaro per il suo religioso. Il paga 1 denaro per il suo religioso e 6 denari per i suoi militari.



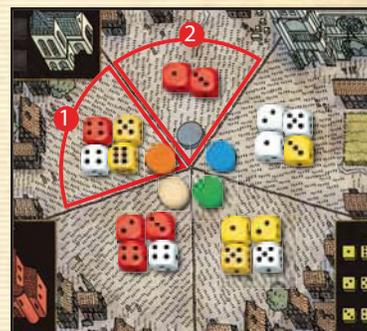
Fase 2: Assemblare la Forza Lavoro



Ogni giocatore tira i dadi per i quali ha diritto. Un dado giallo per ogni cittadino che si trova nel Municipio, uno bianco per ogni cittadino nel Vescovado ed uno rosso per ogni cittadino che si trova nel Palazzo. Dopo aver effettuato il lancio, ogni giocatore sposta i dadi sul proprio distretto (nella piazza della città). Dopodiché, il giocatore iniziale lancia i dadi associati ai cittadini neutrali all'interno dei 3 palazzi, per poi spostarli nel distretto non appartenente ad alcun giocatore (il distretto grigio). I dadi rappresentano la forza lavoro della città ed essi consentono ai giocatori di eseguire le loro azioni.

Esempio:

- 1 Il colore ha piazzato 2 cittadini civili, 1 cittadino religioso ed 1 cittadino militare. Tira 2 dadi gialli, 1 dado bianco ed 1 dado rosso, successivamente sposta i dadi nel suo distretto.
- 2 Una volta che ogni giocatore ha tirato i suoi dadi, tira i due dadi rossi del giocatore neutrale, inserendoli nel quartiere grigio.



Fase 3: Eventi



In ogni Round entrano in gioco 2 nuovi eventi. Rivela la prima carta Evento del mazzo Rosso e piazzala nella coda degli eventi, a destra di quelli che già minacciano la città. Questa carta richiama una seconda carta, bianca o gialla, indicata dal simbolo sulla carta rossa (in basso a sinistra ndt.). Collocare la seconda carta alla fine della coda degli eventi.

Le carte Evento che si trovano in coda hanno effetto da sinistra verso destra, cominciando dai Fuorilegge. Ci sono 2 tipi di eventi:

- gli eventi militari sono indicati dai dadi neri: il giocatore prende un dado nero per ogni dado rappresentato nelle carte. Questi dadi rappresentano i nemici che attaccano la città.

- tutti gli eventi indicati sulle carte sono spiegati in dettaglio all'interno dell'appendice.

Se un giocatore non può completare un evento, deve comunque affrontarlo al meglio delle sue possibilità, per poi perdere 2 PV. (se un giocatore non ha PV non perde nulla).

Dopo la risoluzione degli eventi, il giocatore iniziale tira i dadi neri che si sono accumulati. Il giocatore iniziale deve contrastare il tiro più alto ottenuto tramite il lancio dei dadi neri con uno o più dadi provenienti dal suo distretto. Il valore dei dadi che viene scelto deve essere pari o superiore al valore del dado nero. Sia i dadi

scelti dal giocatore sia il dado nero del conflitto devono essere scartati. Viene quindi il turno del giocatore a sinistra di quello iniziale. Egli deve contrastare il dado nero dal valore più alto rimasto sul tavolo. Si prosegue in questo modo fino a quando tutti i dadi neri vanno esauriti (questo significa che il giocatore iniziale può ritrovarsi a dover combattere contro diversi dadi neri).

Se i dadi a disposizione di un giocatore non gli consentono di battere il risultato del dado nero, egli lo scarta senza consumare dadi, tuttavia perde 2 PV.

Importante:

- se utilizzato contro i dadi neri, il valore del dado rosso è doppio
- è possibile utilizzare dadi di diverso colore per contrastare il dado nero
- un giocatore può contrastare più dadi neri alla volta: quello con il valore più alto unito ad altri a sua scelta
- un giocatore guadagna 1 punto influenza per ogni dado nero eliminato
- è possibile utilizzare i punti Influenza prima di contrastare i dadi neri. (vedi Influenza).

Note : l'evento "Fuorilegge" è sempre presente e non lascia mai il gioco. Le carte rimangono in gioco fino a quando non vengono contrastate dai giocatori. Il numero di carte che minacciano la città non è limitato. Proseguire la coda degli eventi fuori dal tabellone, se necessario.



Esempio: Viene pescata una carta rossa: Guerra. **1** Quest'ultima richiede una carta bianca, che risulta essere "Conflitto Teologico" **2**.
 Dobbiamo risolvere 3 eventi: l'arancione prende 3 dadi neri (1 per i Fuorilegge, 2 per la Guerra), poi risolve la carta "Conflitto Teologico" (come spiegato in allegato).
3 tira i 3 dadi neri ed ottiene "4", "6" ed "1". Essendo 1° deve contrastare il "6" con i dadi del suo distretto. Sceglie di usare il dado rosso da 4 (vale doppio).
 Decide quindi di contrastare anche il dado "1", guadagnando 2 punti Influenza.
4 E' rimasto un solo dado nero. Tocca quindi al (che è il giocatore a sinistra dell'arancione) affrontarlo. Egli utilizza 1 dado bianco da "1" ed uno giallo da "3" riuscendo così ad affrontare efficacemente il dado nero (il pareggio è sufficiente). Il blu ottiene 1 punto influenza.



Fase 4: Azioni

Cominciando con il giocatore iniziale, proseguendo poi in senso orario, ogni giocatore può utilizzare la sua forza lavoro per svolgere un'azione, o passare. Questo round di gioco termina quando ognuno ha utilizzato tutti i dadi disponibili oppure se tutti i giocatori hanno passato (vedi Fine del Round). Ogni azione richiede l'utilizzo di un gruppo formato da 1 a 3 dadi dello stesso colore. Questi dadi possono provenire da 1 o più dei 5 distretti della città. E' possibile acquistare un dado proveniente dal distretto di un altro giocatore; quest'ultimo non può rifiutare la transazione. E' possibile acquistare i dadi del quartiere neutrale (grigio) pagando i soldi alla banca. Utilizzare i propri dadi ovviamente non comporta alcuna spesa. Una volta utilizzati, i dadi vengono riposti nella riserva generale. Il costo di un dado dipende dal numero di dadi (il gruppo) che il giocatore sta utilizzando per svolgere la sua azione:

- Se si utilizza un gruppo di 1 dado, se il dado è di un altro giocatore costa 2 denari.
- Se si utilizza un gruppo di 2 dadi, ogni altro dado di un altro giocatore costa 4 denari.
- Se si utilizza un gruppo di 3 dadi, ogni altro dado di un altro giocatore costa 6 denari.

E' quindi fondamentale fare i dovuti calcoli prima di effettuare i pagamenti.

Infine, i giocatori dovranno scegliere quale azione svolgere:

- | | |
|---|--|
| 1- Attivare una carta "Attività" della città. | 4- Piazzare un cittadino su un edificio principale |
| 2- Costruire la Cattedrale | 5- Usare l'agricoltura |
| 3- Affrontare gli Eventi | 6- Passare |

1 Attivare una carta "Attività" della città

E' possibile utilizzare un gruppo di 1-3 dadi per assegnare una porzione di forza lavoro all'attività descritta in una delle carte "Attività" presenti in gioco. I dadi gialli permettono di attivare una carta civile; i dadi bianchi una carta religiosa ed i dadi rossi una militare. Per poter utilizzare una carta "Attività", il giocatore deve possedere un commerciante che diriga il lavoro dei cittadini. Possono esserci due situazioni:

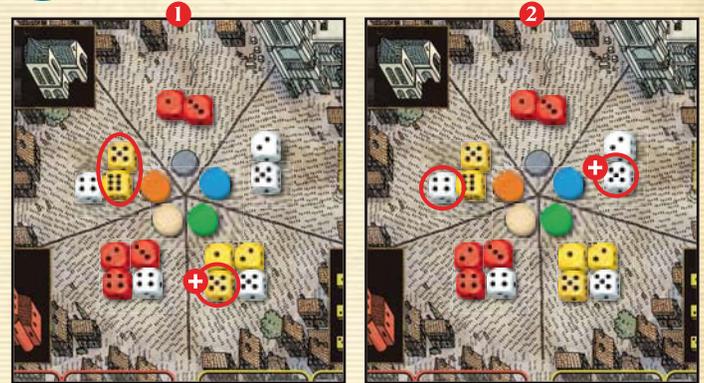
- NON SI DISPONE DI UN COMMERCIANTE SULLA CARTA

Per prima cosa è necessario assumere un mercante pagando l'importo in denari indicato nella parte superiore sinistra della carta. Piazzando un cittadino del proprio colore sulla carta, esso diviene Commerciante. Il cittadino utilizzato deve provenire dalla propria riserva personale (se non ne hai, ne puoi assumere uno per 2 punti Influenza - vedi Influenza), oppure da una qualsiasi parte del tabellone (carte Attività, Edifici, ecc.). Una volta che il commerciante è stato assunto, il giocatore deve mettere insieme un gruppo di dadi per attivare la carta "Attività".

Esempio:

1 spera di raggiungere un valore di 16 con i suoi dadi al fine di eseguire la sua azione. Egli ha 2 dadi gialli nel suo distretto. Con il dado da "5" del riesce a raggiungere il valore di 16. Essendo necessario un gruppo di 3 dadi, il costo da pagare al è di 6 denari. decide di pagare.

2 Invece di puntare sui dadi gialli, avrebbe potuto eseguire un'azione con il proprio dado bianco ed uno del giocatore . Nel caso avrebbe pagato al un totale di 4 denari.



Esempio: Il colore desidera assegnare la Forza Lavoro dei 3 dadi gialli per la carta "Attività" del Commerciante. Siccome non dispone di un commerciante sulla scheda, dovrà assumerne uno.

1 Costo: Pagamento di 4 denari per l'assunzione.

2 Piazzamento: Piazza il suo mercante sul primo spazio disponibile, che in questo varrà 2 PV alla fine del gioco.

3 Costo di attivazione: I dadi gialli hanno un valore di 16. Tale valore permette l'utilizzo della carta "Attività" per 8 volte ($16/2 = 8$)

4 Effetto: L'effetto della carta è immediato, così il giocatore guadagna subito 16 denari, questo perché ha attivato la carta 8 volte.



• SI DISPONE DI UN COMMERCIANTE SULLA CARTA

In questo caso, non si paga nulla e non si piazzano commercianti sulla carta: è invece possibile mettere insieme un gruppo di dadi per poter utilizzare la carta "Attività".

Esistono due tipi di carte "Attività" differenti:



CARTE CON EFFETTO IMMEDIATO: L'effetto della carta viene applicato immediatamente. Il costo di attivazione, nell'angolo in basso a sinistra della carta, determina il colore dei dadi necessari per attivare la carta, così come il numero di volte che l'effetto può essere utilizzato (pari al valore del gruppo di dadi, diviso per il numero indicato. Si arrotonda il risultato per difetto).



CARTE CON EFFETTO RITARDATO: Queste carte si distinguono da quelle precedenti per via della clessidra nell'angolo in basso a destra della carta. Quando si deve attivare questo tipo di carta, si piazzano i cubetti del proprio colore sull'illustrazione della stessa. Il numero di cubetti piazzati è definito dal costo di attivazione. Ogni cubetto può essere utilizzato più avanti nel gioco, durante una propria azione, ma essa può essere modificata da un solo cubetto alla volta. I cubi non possono venire usati contro i dadi neri nella fase Evento.

2 Costruire la Cattedrale



E' possibile utilizzare un gruppo di 1-3 dadi bianchi per lavorare alla costruzione della Cattedrale. Ogni dado ti permette di inserire un cubetto sul lotto del cantiere del medesimo valore. Il cantiere è diviso in 3 livelli. La riga più bassa corrisponde al livello 1, la centrale al livello 2, la più alta al livello 3. E' necessario rispettare questa regola di costruzione: Per inserire 1 cubetto su uno spazio in un livello, il medesimo spazio nel livello inferiore deve essere già stato costruito. (nota: un solo cubetto per spazio). Si guadagna immediatamente 1 PV ed 1 punto Influenza per ogni cubo inserito negli spazi numerati da 1 a 3. 1 PV e 2 punti Influenza per ogni cubo inserito negli spazi da 4 a 6.

3 Combattere gli eventi



E' possibile utilizzare un gruppo di 1-3 dadi per combattere gli eventi che minacciano la città. Il costo di attivazione indicato sul lato sinistro della carta Evento definisce:

- il tipo di dadi da utilizzare per combattere l'evento.
- il numero di cubetti che il giocatore può piazzare sulla carta (questo numero è pari al valore del gruppo di dadi diviso per il numero indicato sotto la barra. Arrotondare per difetto il risultato).

Giocare i propri cubi sulle caselle della carta, a partire da quella in alto a sinistra. Per ogni cubetto posto sulla carta, si ottiene subito 1 punto Influenza. Non è possibile piazzare più cubi sopra carte Evento differenti in una singola azione (diventa possibile attivando determinate carte "Attività" militari).

Il numero di caselle definisce il numero di cubetti necessari per neutralizzare l'Evento (non è possibile giocare più cubetti rispetto alle caselle disponibili). Una volta che l'evento è neutralizzato:

- il giocatore che ha piazzato più cubi guadagna la ricompensa maggiore (la più alta in PV). In caso di parità per il primo posto, si sommano i punti per il 1° ed il 2° posto e si dividono arrotondando per difetto. Eventuali altri giocatori in classifica non guadagnano nulla. Se un solo giocatore ha piazzato i propri cubetti sulla carta, guadagna i PV per entrambe le posizioni.
- Il secondo giocatore ad aver piazzato più cubetti guadagna la ricompensa minore. In caso di parità tra più giocatori si dividono i punti per la seconda posizione e si arrotondano per difetto.



Esempio: ● vuole utilizzare la forza lavoro rappresentata da 2 dadi bianchi per attivare il Prete. Utilizza il dado da "5" del proprio distretto e compra da ● un dado da "4" per 4 denari (il gruppo è composto da 2 dadi).

1 2 **COSTO DI PIAZZAMENTO:** Paga 8 denari per il suo mercante. Ora il blu ha un commerciante sulla carta. Non avrà più necessità di pagare 8 denari per attivare la carta e piazzare cubetti su di essa.

3 **COSTO DI ATTIVAZIONE:** il totale dei dadi è "9". Ciò permette di attivare l'Attività 3 volte ($9/3=3$).

4 **EFFETTO:** Piazzare 3 cubetti sulla carta perché essa ha effetto ritardato. Più avanti nel gioco, durante un'azione gialla, ● può scartare un cubetto dalla carta per beneficiare dell'effetto della carta. (+3 per ogni dado giallo del suo gruppo).



Ricorda:

- Se sulla carta non c'è un mercante, e non è possibile acquistarne uno, non si può attivare la carta.
- A fine partita, il commerciante garantisce PV in base allo spazio che occupa sulla carta.
- Un singolo giocatore non può piazzare 2 commercianti sulla stessa carta "Attività".
- Se tutti gli spazi sono occupati, un giocatore può piazzare un commerciante sull'illustrazione della carta, ciò però non farà guadagnare alcun PV alla fine del gioco.
- Se si assume un commerciante, si è tenuti ad attivare la carta almeno una volta.
- Se un commerciante si trasferisce sopra un'altra carta Attività, il suo spazio è di nuovo disponibile per gli altri giocatori. Se sono già presenti dei cittadini sulla carta, essi non possono venire spostati sullo spazio appena liberato.



Esempio: ● vuole partecipare alla costruzione della cattedrale con il suo dado bianco da "5", il dado del blu da "2" ed il dado del legno da "4". Il verde paga al blu ed al legno 6 denari a testa per l'acquisto dei loro dadi. Egli pone 1 cubetto in ognuno degli spazi da "2" e da "5" del 1° livello. Infine piazza 1 cubetto sullo spazio da "4" del 2° livello. Guadagna così 5 punti Influenza e 3 PV.



Esempio: ● vuole combattere il "Conflitto di Successione" con i propri 3 dadi rossi (2,3 e 4).

Può piazzare 2 cubi sulle caselle della carta ($9/4 = 2$). Guadagna immediatamente 2 punti Influenza. L'evento è neutralizzato, in quanto tutte e 5 le caselle sono state coperte. ● e ● guadagnano 3 PV ciascuno perché sono primi a parimerito. ● è arrivato in terza posizione, quindi non guadagna nulla. Il ● ottiene questa carta perché ha giocato i propri cubi prima del ●.



Nota: quando viene neutralizzato l'evento "Fuorilegge", i PV sono distribuiti come indicato in precedenza, tuttavia nessuno prende la carta. I cubetti sono rimossi e l'evento è nuovamente disponibile per ricevere nuovi cubetti.



- i giocatori recuperano i loro cubetti e li piazzano nella propria riserva,
- il giocatore che ha piazzato più cubi prende la carta evento (se si tratta del giocatore neutrale, va scartata). In caso di parità, il giocatore che per primo ha piazzato i cubetti, ottiene la carta. Le carte così acquisite possono far guadagnare PV alla fine della partita, quando vengono calcolati gli obiettivi dei Personaggi.

Nota: quando viene eliminata una carta nella coda degli eventi, tutte le carte a destra di essa devono essere spostate verso sinistra, in modo da non lasciare spazi vuoti sulla plancia.

4 Piazzare i cittadini negli edifici Principali (Palazzo, Vescovado e Municipio)



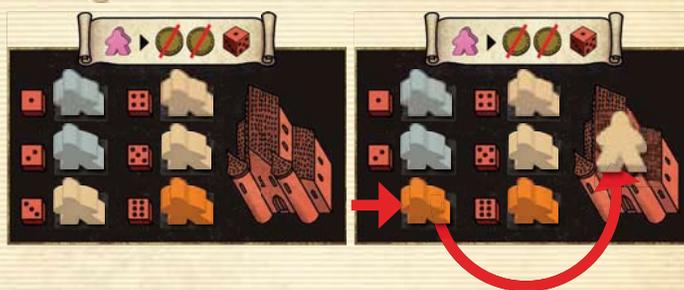
A differenza delle altre azioni, è possibile utilizzare un dado (e solo uno) per piazzare un cittadino su uno degli edifici principali.

Prendete uno dei vostri cittadini dalla riserva personale (se non disponibili è possibile assumerne uno al costo di 2 punti Influenza) oppure uno già presente sul tabellone. Deve essere piazzato su un edificio principale del colore corrispondente a quello del dado scelto. (Rosso -> Palazzo, Bianco -> Vescovado, Giallo -> Municipio). Il valore del dado mostra la posizione all'interno dell'edificio dove verrà giocato il cittadino. (seguire le indicazioni del tabellone). Nel Municipio e nel Vescovado, il nuovo cittadino viene posto sul primo spazio della riga corrispondente. Se la riga è già riempita da altri cittadini, essi vengono traslati di uno spazio verso destra. Se un cittadino viene spinto fuori dall'edificio viene spostato sopra l'illustrazione dello stesso. Presso il Palazzo, il nuovo cittadino va inserito nello spazio corrispondente al numero riportato dalla faccia del dado. Nel caso lo spazio in questione sia già occupato, il vecchio cittadino viene espulso e posto sull'illustrazione del Palazzo

compra dal il dado giallo da "1" per 2 denari, dopodiché piazza un cittadino nella riga "1" del Municipio, espellendo un proprio cittadino. Così facendo il blu si assicura una posizione migliore ed evita che in questo turno il suo cittadino possa venire espulso da qualcun'altro durante questo turno.



compra il rosso da "3" dal giocatore neutrale per 2 denari. Gioca un cittadino sullo spazio "3" del Palazzo, causando l'espulsione del cittadino del .



Importante: Se un giocatore ha già un cittadino che si trova sull'illustrazione dell'edificio, nessuno può espellere un nuovo cittadino di quel giocatore dall'edificio. Tuttavia ogni giocatore è tenuto a recuperare i propri cittadini "espulsi" a fine Round, ciò significa che questa "protezione" dura solo per il Round in corso. Se mettere un cittadino su un edificio comporta l'espulsione di un colore già estromesso, nessuno potrà giocare un cittadino in quella posizione.

Nota: è possibile espellere cittadini di più giocatori dagli edifici durante lo stesso Round. Nel caso ci sia uno spazio vuoto nel Municipio/Vescovado, i cittadini lo riepungono durante il loro spostamento verso destra.

5 Sfruttare l'Agricoltura



L'attività agricola consente di far guadagnare soldi grazie al duro lavoro dei contadini (un gruppo di 1-3 dadi di colore giallo). Questa azione non richiede l'utilizzo di un commerciante. Si guadagnano denari pari al valore totale del gruppo dei dadi diviso per 2 (anche in questo il risultato ottenuto va arrotondato per difetto).

6 Passare

Se non si desidera effettuare tutte le azioni a disposizione in un Round, è possibile passare e ricevere in cambio 2 denari. Essi devono venire inseriti nella Piazza del vostro distretto, sulla plancia. Da questo momento in poi non è più possibile svolgere azioni, tuttavia ogni volta che il turno arriva al giocatore che ha passato, egli aggiunge un nuovo denaro all'interno del proprio distretto.

Fase 5: Fine del Round

La fine del Round arriva dopo l'azione di un giocatore:

- nel caso tutti i giocatori abbiamo passato (ci devono essere soldi nel distretto di ogni giocatore).
 - nel caso siano terminati i dadi in ogni distretto.
- I giocatori recuperano i denari presenti nei loro distretti.

I cittadini espulsi dai palazzi ritornano nella riserva personale dei giocatori. I dadi inutilizzati tornano alla riserva generale. Il giocatore che ha iniziato il Round passa la tessera "Primo Giocatore" alla sua sinistra, dopodiché comincia il Round successivo.



Influenza

Prima di contrastare un dado nero o di eseguire un'azione, è possibile spendere i propri punti Influenza in vari modi, in aggiunta all'azione principale:

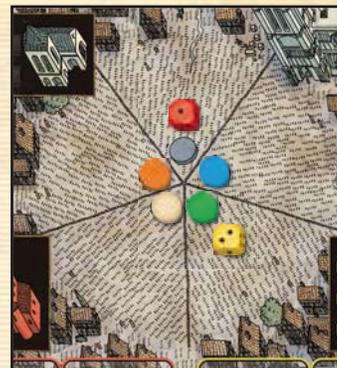
- 1 punto: è possibile ri-lanciare 1 dado del proprio distretto. (vietato ri-lanciare dadi di un avversario o del giocatore neutrale).
- 2 punti: è possibile aggiungere un cittadino del proprio colore dalla riserva generale a quella personale.
- 4 punti: è possibile girare da 1 a 3 dadi del proprio distretto. (vietato girare i dadi di un avversario o del giocatore neutrale). I dadi devono essere girati in modo da mostrare il lato opposto a quello attuale, tenendo presente che la somma dei due lati opposti di un dado è sempre 7. E' possibile girare dadi di diversi colori.

E' possibile eseguire più volte queste azioni in qualsiasi ordine.

Esempio: Ci sono 2 dadi nei distretti della città: 1 rosso da "1" del giocatore neutro ed un giallo da "2" del .

E' il turno del : egli sceglie di rilanciare il suo dado al costo di 1 punto Influenza: egli ottiene un "1". Avrebbe potuto rilanciare il dado spendendo un ulteriore punto Influenza.

Egli tuttavia preferisce spendere 4 punti Influenza per trasformare il suo "1" in un "6". Con questo dado sceglie di piazzare 2 cubi sull'evento "Fuorilegge", guadagnando così 2 punti Influenza.



Nota: Non è possibile accumulare più di 20 punti Influenza. Ogni punto oltre il ventesimo è automaticamente perso.

Fine del Gioco

La partita termina alla fine del Round durante il quale l'ultima carta Evento rossa entra in gioco

In aggiunta ai gettoni PV conquistati, ogni giocatore:

- riceve 1 PV per ogni carta Evento ancora in gioco su cui è presente (inclusi i "Fuorilegge").
- riceve i PV relativi agli spazi carte "Attività" occupati dai propri cittadini.
- perde 2 PV per ognuno dei 3 livelli della Cattedrale su cui non ha piazzato alcun cubetto.
- Rivela la propria carta Personaggio. Ogni Personaggio valuterà tutte le Famiglie, controllando le loro prestazioni relative al proprio obiettivo. Tutti i giocatori prenderanno i premi in PV relativi ai criteri dei Personaggi descritti sulle rispettive carte.

Poiché ogni personaggio premia tutti i giocatori, prima delle fasi finali del gioco, è molto importante cercare di capire quali personaggi sono in gioco. Per lo stesso motivo può essere importante bluffare per sviare gli altri giocatori; non riuscire ad azzeccare l'obiettivo segreto di un avversario può risultare parecchio penalizzante per la raccolta dei Punti Vittoria.

VINCE IL GIOCATORE CON IL MAGGIOR NUMERO DI PV.

Nota: Durante il gioco i PV rimangono nascosti. Al fine di massimizzare la suspense durante il conteggio finale, per ogni tipo di punteggio, i giocatori devono creare di fronte a se dei mucchietti di 10 PV. Così facendo sarà ancora più facile confrontare i punteggi dei vari giocatori.

Designers: Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban • Illustrations and Graphics: alexandre-roche.com
Editing of the Rules : Sébastien Dujardin • English Translation: Nathan Morse • Traduzione Italiana: giochicorsari.it

Thanks

The designers thank the numerous playtesters and proofreaders who have contributed to the realization of this game, whom we hope will take no offense: It is unfortunately impossible to list them all! The publisher would like to thank Xavier and Alain for their confidence and for the good times during the creation of this game, and also his wife for her indispensable support.

Il presente manuale non vuole in alcun modo sostituirsi a quello contenuto nella confezione, ma intendersi come aiuto alla comprensione per i giocatori di lingua Italiana.

Tutti i diritti di "Troyes" ed il suo regolamento appartengono ai rispettivi proprietari. Questa Traduzione è offerta da www.giochicorsari.it a titolo completamente gratuito.



www.giochicorsari.it



www.pearlgames.be



Traduzione ed Impaginazione
Giochi Corsari - Genova

Le Carte Attività



The Artisan (L'Artigiano):
 Converte 1 punto di Influenza in 6 denari.



The Merchant (Il Mercante):
 Permette di guadagnare 2 denari.



The Miller (Il Mugnaio):
 Attivare questa carta permette di scegliere se guadagnare 2 denari per ogni cittadino del proprio colore sul Palazzo, o 2 denari per quelli presenti nel Vescovado. I cittadini espulsi non portano guadagno. Si può scegliere in modo diverso per ogni attivazione.



The Innkeeper (L'Oste):
 Permette di acquistare 1 punto Influenza al costo di 1 denaro.



The Blacksmith (Il Fabbro):
 Aggiunge "5" al valore di un gruppo di dadi rossi, a prescindere da quanti dadi compongono il gruppo. Non consente di modificare il valore di un dado al fine di metterlo nel Palazzo.



The Militia (La Milizia):
 Ti permette di usare 1-3 dadi gialli come se fossero rossi. Il giocatore che attiva questa carta può utilizzare solo i dadi gialli per svolgere l'azione. I dadi mantengono i loro valori.



The Journeyman (L'Operaio):
 Ti permette di convertire 3 denari in 2 PV.



The Goldsmith (L'Orafo):
 Ti permette di guadagnare 1 PV e 2 denari.



The Sculptor (Lo Scultore):
 Ti permette di guadagnare 1 PV.



Tithing (La Decima): Nel momento in cui crei un gruppo di dadi gialli, puoi prendere gratuitamente un dado giallo da ogni giocatore. Ad esempio, è possibile creare un gruppo di 3 dadi prendendone 1 ciascuno a due giocatori ed 1 del proprio distretto (al costo di 0 denari). E' possibile utilizzare questa azione anche sul giocatore neutrale. E' vietato l'utilizzo di un altro cubetto per modificare il dado, visto che si può utilizzare un solo cubetto per azione.



The Monk (Il Monaco):
 Trasforma 1 singolo dado bianco in 3 dadi gialli dello stesso valore. Ogni volta che utilizzi un cubetto proveniente da questa carta per modificare un'azione, devi usare un singolo dado bianco. Se esso proviene da un altro quartiere, costa 2 denari.



The Priest (Il Prete):
 Aggiunge "3" al valore di ogni dado giallo nel tuo gruppo di dadi. Il valore di un dado può superare il valore di "6". Questa carta non consente di modificare il valore di un dado allo scopo di giocarlo nel Municipio.



Apprenticeship (Apprendistato):
 Trasforma ogni dado di un gruppo in dadi di valore "5". Questa carta funziona con gruppi di un qualsiasi colore. Non consente di modificare il valore di un dado, al fine di giocarlo su Municipio, Vescovado, Palazzo o Cattedrale.



Confession (Confessione):
 Aggiunge "2" al valore di ogni dado nel tuo gruppo di dadi. Il valore di un dado può superare "6". Non consente di modificare il valore di un dado, al fine di giocarlo su Municipio, Vescovado, Palazzo o Cattedrale.



The Templar (Il Templare):
 Consente di utilizzare un unico dado bianco come se si trattasse di due dadi rossi dello stesso valore. Ogni volta che si utilizza un cubetto proveniente da questa carta per modificare un'azione, è obbligatorio usare solo un dado bianco (dal costo di 2 denari nel caso esso provenga da un altro distretto).



Pilgrimage (Pellegrinaggio):
 Permetti di guadagnare 2 PV. E' possibile utilizzare una combinazione di tutti e 3 i colori dei dadi per attivare questa carta: Questa è l'unica carta che permette di mischiare colori diversi dei dadi per poterla attivare. Solo le carte "Apprendistato" e "Confessione" possono essere utilizzate per modificare i gruppi di dadi di colore diverso che potrebbero essere utilizzati per attivare il Pellegrinaggio. E' comunque possibile attivare la carta con dadi dello stesso colore. In questo caso il gruppo di dadi può essere modificato da altre carte "Attività".



The Procession (La Processione):
 Offre 2 PV al giocatore che ha il maggior numero di dadi nel suo distretto, nella piazza della Città. (esclusi i dadi utilizzati per attivare questa carta). Il giocatore neutrale è da tenere in considerazione. In caso di parità tutti i giocatori guadagnano 2 PV. E' necessario disporre di almeno un dado nel distretto per ottenere i 2 PV.



The Glassblower (Il Soffiatore di Vetro):
 Concede 1 PV per ogni coppia di cubetti piazzati all'interno della Cattedrale.



The Archer (L'Arciere):
 Permette di piazzare un cubo in una carta Evento: si tira un dado allo scopo di piazzare un cubo su una qualsiasi carta Evento, ma solo se si ottiene un "3", "4", "5" oppure "6" (si guadagna anche 1 punto Influenza). Non è possibile modificare il risultato del dado. Se si attiva questo Evento più volte, il giocatore alla sinistra conta i lanci. E' possibile posizionare i cubi su carte Evento diverse.



Chivalry (Cavalleria):
 Consente di posizionare dei cubi su delle carte "Evento": è possibile piazzare 1 cubo per dado rosso presente nella piazza del proprio distretto (esclusi i dadi utilizzati per attivare questa carta). Si ottiene 1 punto di influenza per cubo. E' possibile posizionare cubi su carte "Evento" differenti.



The Diplomat (Il Diplomatico):
 Permette di pagare 1 punto Influenza per poter piazzare 1 cubo su una carta "Evento". (si guadagna 1 punto Influenza per cubo). Se si attiva il Diplomatico più volte, è possibile piazzare i cubi su carte "Evento" diverse. E' necessario spendere tutti i punti Influenza che si vogliono utilizzare prima di iniziare a posizionare i cubi sulle carte.



Hunting (Caccia):
 Permette di guadagnare 3 punti Influenza.



The Mercenary (Il Mercenario):
 Permette di guadagnare 3 denari.



The Tax Collector (L'Esattore delle Tasse):
 Preleva un tributo: I giocatori devono versare 1 denaro per ogni cittadino del proprio colore presente nel Municipio. (per i cittadini neutrali paga la Banca). I cittadini espulsi dal Municipio (sdraiati sull'illustrazione) non vengono tassati. In caso di totale/parziale inadempienza deve essere versato tutto il denaro a propria disposizione.



The Captain (Il Capitano):
 Permette di guadagnare 1 PV per ogni carta "Evento" su cui è posizionato almeno un cubo del proprio colore. L'Evento "Fuorilegge" è incluso nel conteggio.



The Joust (La Giostra):
 Permette di guadagnare 2 punti vittoria nel caso il valore totale dei dadi rossi nella piazza del proprio quartiere (esclusi quelli utilizzati per attivare questa carta) sia superiore a quelli di chiunque altro (compreso il giocatore neutrale). In caso di parità tutti i giocatori a parimerito guadagnano 2 PV.



The Troubadour (Il Menestrello):
 Converte 3 punti Influenza in 2 PV.

Nota: Non dimenticare di usare le carte "Attività" tante volte quante consentito dal gruppo di dadi utilizzato. Ad esempio utilizzando la Giostra due volte si ottengono 4 Punti Vittoria invece che 2.



Gli Eventi



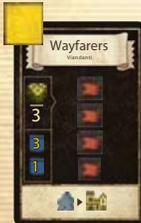
Drought (Siccità):
Ogni giocatore paga 1 denaro per ogni cittadino del proprio colore disposto nel Municipio. Non si paga nulla per i cittadini espulsi dal Municipio (sdraiati sulla sua illustrazione).



Support (Supporto):
Piazzare un cubo grigio su ciascuno dei due eventi alla sinistra di questo. Se alla sinistra c'è un solo evento, disporre un solo cubo su quest'ultimo.



Civil War (Guerra Civile):
Ogni giocatore perde 3 denari.



Wayfarers (Viandanti):
Lanciare 1 dado nero e posizionare un cittadino neutrale all'inizio della riga corrispondente nel Municipio, spostando a destra tutti i cittadini presenti in esso. Se necessario espellere dalla struttura il cittadino che si trova più a destra (deve essere piazzato sull'illustrazione del Municipio).



Theological Conflict (Conflitto Teologico):
Lanciare 1 dado nero e posizionare un cittadino neutrale all'inizio della riga corrispondente nel Vescovado, spostando a destra tutti i cittadini presenti in esso. Se necessario espellere dalla struttura il cittadino che si trova più a destra (deve essere piazzato sull'illustrazione del Vescovado).



Heresy (Eresia):
Ogni giocatore perde 2 punti Influenza.



Migrant Workers (Manodopera Emigrante):
Posizionare un cubo grigio sul primo spazio libero della Cattedrale (vale a dire lo spazio libero sul livello più basso e dal valore più basso). Se non ci sono spazi liberi, non posizionare alcun cubo.



Interruption of Work (Interruzione dei Lavori):
Rimuovere dalla Cattedrale il cubo con il valore più alto, (il cubo che si trova al livello più alto e con il valore più alto). Deve essere rimosso anche nel caso si tratti di un cubo neutrale (grigio).



Brigands (Briganti): (x3)
+ 1 dado nero.
(ndr. attiva una carta "Evento" gialla).



Succession Conflict (Conflitto di Successione):
Lanciare 1 dado nero e posizionare un cittadino neutrale nello spazio designato del Palazzo, espellendo il cittadino che si trova in quella posizione. Il cittadino espulso va posizionato sull'illustrazione del Palazzo.
(ndr. attiva una carta "Evento" gialla).



Skirmishes (Schermaglie): (x2)
+ 1 dado nero.
(ndr. attiva una carta "Evento" bianca).



War and Normans Attack (Guerra ed Attacco Normanno):
+ 2 dadi neri.
(ndr. attiva una carta "Evento" bianca).

Nota: se gli 8 cittadini neutrali sono già in gioco, ignorare le carte "Evento" che ne aggiungono di nuovi.

I Personaggi



Chrétien de Troyes
Ha creato la leggenda del Graal e con essa il moderno concetto letterario del romanzo. Egli ha bisogno di lettori, per questo premia i giocatori che hanno molti cittadini negli edifici principali.
- 1 PV se hai inserito un totale di 3 o 4 cittadini all'interno degli edifici principali (4 o 5 in 2 giocatori).
- 3 PV se ne hai inseriti 5 o 6 (6 o 7 in 2 giocatori).
- 6 PV se ne hai inseriti 7 o 8 (8 o più in 2 giocatori).



Urban IV
Figlio di un calzolaio di Troyes, divenne Papa nel 1261 dopo essersi impegnato per la costruzione della Cattedrale. Egli premia i costruttori della Cattedrale.
- 1 PV se hai disposto un totale di 3 o 4 cubi all'interno del cantiere della Cattedrale (4 o 5 in 2 giocatori).
- 3 PV se ne hai disposti 5 o 6 (6 o 7 in 2 giocatori).
- 6 PV se ne hai disposti 7 o più (8 o più in 2 giocatori).



Thibaut II
Questo conte è stato il principale promotore delle grandi fiere svoltesi nella regione della Champagne. Egli premia l'accumulo di denaro.
- 1 PV se disponi di 6-11 denari.
- 3 PV se disponi di 12-17 denari.
- 6 PV se disponi di 18 o più denari.



Hugues de Payns
Questo conte ha fondato l'ordine dei Cavalieri Templari nel 1118. Premia i giocatori in base al numero di punti Influenza accumulati durante il gioco.
- 1 PV se si dispone di 5-9 punti Influenza.
- 3 PV se si dispone di 10-14 punti influenza.
- 6 PV se si dispone di 15 o più punti Influenza.



Le Florentin
Domenico del Barbieri, detto "Il Fiorentino", ha partecipato alla ricostruzione della città dopo l'incendio del 1524. Egli premia i giocatori in base al numero di commercianti assunti.
- 1 PV se si dispone di 2-3 commercianti.
- 3 PV se si dispone di 4-5 commercianti.
- 6 PV se si dispone di 6 o più commercianti.



Henry I
E' stato nominato cavaliere dall'Imperatore ed ha partecipato alla Seconda Crociata a fianco di Luigi VII. Egli premia i giocatori in base al numero di carte "Evento" contrastate durante la partita.
- 1 PV se hai acquisito 1 carta "Evento".
- 3 PV se hai acquisito 3-4 carte "Evento".
- 6 PV se hai acquisito 5 o più carte "Evento".