



2-5



14+



45-60 mn

# UCHRONIA

## CARL CHUDYK

Traduzione italiana non ufficiale e Proofreading  
a cura di Danilo Antonino Gambino.

Benvenuto a Uchronia, la meravigliosa città dove i dinosauri vivono ancora e le alte colonne dei templi consolidano l'orgoglio degli abitanti per la loro eredità. Anche quando esploratori e mercanti vanno a caccia di tesori esotici, si sentono echeggiare le grida di lavoratori e dinosauri mentre collaborano osservati dall'occhio critico degli architetti. Tutti questi enti insieme rappresentano parte della maestosità di Uchronia, nascosta nel cuore della giungla.

Tu sei il patriarca di una potente casata nobiliare di Uchronia in competizione con le altre che, come la tua, hanno scelto di offrire i propri beni per glorificare la città, arricchendola di nuovi edifici nel tentativo di conquistare il cuore dei cittadini.

Il patriarca più potente diventerà il signore indiscusso di Uchronia.

## COMPONENTI

- 5 Domini / Guide del giocatore
- 80 carte Edificio
- 174 carte Risorsa
- 5 carte Monopolio
- 1 carta Ultimo Turno
- 1 set di regole



## SCOPO

Il giocatore con più Punti Vittoria al termine dell'Ultimo Turno vince la partita.

## PREPARAZIONE

- Ogni giocatore sceglie un Dominio e lo pone davanti a lui. Disponi le 5 carte Monopolio sul tavolo.
- **Mescola le carte Edificio** per comporre il mazzo.
- **Determina il primo giocatore.** Ogni giocatore pesca un Edificio e lo pone scoperto nell'area Grandi Opere. Il giocatore che gioca per primo è quello provvisto dell'edificio che precede gli altri in ordine alfabetico. Il giocatore alla sua destra gioca per ultimo e riceve la carta **Ultimo Turno**. Se viene pescato un edificio già ottenuto da un altro giocatore, viene posto sotto il mazzo e se ne pesca un altro.
- **Aggiungi Edifici** nell'area Grandi Opere finché non ce ne sono 5.

- Mescola le carte Risorsa per formare un mazzo. Iniziando dal primo giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore pesca, senza mostrarle agli altri, sei carte da tenere in **Mano** [👉]. Ogni giocatore quindi scarta una carta e la pone al centro del tavolo sul **Foro** [👉].

## MECCANICHE DI GIOCO

Come patriarca di una grande Casata, il tuo scopo è costruire e sviluppare il tuo distretto cittadino per diventare la famiglia più influente di Uchronia.

A ogni turno, sceglierai un'azione tra cui raccogliere Risorse, costruire Edifici o eseguire Attività. Puoi anche Complottare per preparare la tua prossima mossa.

Otteni **Punti Vittoria** [🏆] costruendo Edifici e stabilendo un Monopolio sulle Attività [👍].

## CONCETTI

I concetti descritti sotto verranno approfonditi più avanti.

### DOMINIO

Ogni giocatore possiede un Dominio che gli permette di gestire le sue azioni. Qui puoi trovare anche un sommario degli effetti degli Ordini (vedi le illustrazioni nella pagina seguente).

## DETTAGLI DI UN EDIFICIO

**Colore**  
Questa Edificio richiede 1 Pietra (🪨) nel Foro per iniziare la costruzione.

### Nome dell'Edificio

Non puoi costruire due Edifici con lo stesso nome.



**Punti Vittoria**  
e  
**Costo di Costruzione**  
Devi trasferire 2 Pietre (🪨) su questo Edificio per completarlo.

### Effetto

L'effetto dell'Edificio si attiva appena viene completato.

### EDIFICI

Quando vuoi costruire qualcosa, scegli un Edificio dalle **Grandi Opere**. Deve essere dello stesso colore di una carta del Foro.

Gli Edifici fanno guadagnare Punti Vittoria [🏆] e i loro effetti possono alterare le regole del gioco.

### CARTE RISORSA

Queste carte sono identificabili dal colore e hanno tre diverse funzioni in base a come vengono usate:

- **ORDINE**, puoi dare un Ordine giocando sul tuo Dominio una o due carte in Mano [👉].
- **RISORSA**, la carta viene trasferita su un Edificio o nel tuo Magazzino.
- **ATTIVITÀ**, la carta è tra le tue Attività. Le Attività permettono di potenziare gli effetti degli Ordini, di duplicare gli Ordini di Costruzione, o di copiare gli Ordini di un altro giocatore.

## DETTAGLI DI UNA CARTA RISORSA

**Attività**

**Ordine**

**Risorsa**



# COME GIOCARE

Una volta deciso il primo giocatore, gli altri giocano a turno in senso orario.

Comincia il tuo turno spostando dal tuo Dominio al Foro le carte giocate nel turno precedente. Poi scegli una tra due azioni: **COMANDO** o **COMLOTTO**.

## COMANDO

Gioca 1 carta per eseguire l'Ordine corrispondente, OPPURE

Gioca 2 carte dello stesso colore per eseguire qualsiasi Ordine.

Quando comandi, scegli una carta, o due identiche, dalla tua Mano a ponile scoperte sul tuo Dominio. Esegui l'Ordine descritto sulla carta o uno qualunque se ne hai giocate due identiche.

**BONUS ATTIVITÀ:** Puoi duplicare un Ordine o potenziarne gli effetti per ogni carta dello stesso colore dell'Ordine che hai tra le Attività (vedi Ordini).

*Esempio: Carlo gioca Produzione (Gialla) e ha 2 Produzioni tra le sue Attività. Può dunque prendere 3 carte dal Foro (1 grazie alla carta che ha giocato e 1 per ogni carta Produzione tra le sue Attività).*

## COMLOTTO

Non giochi carte; pesca una o più carte.

Quando Complotti non puoi giocare carte, ma puoi copiare l'Ordine dalle carte del Dominio di un altro giocatore, ma solo se hai almeno un'Attività dello stesso colore.

Puoi eseguire l'Ordine copiato solo una volta, anche se hai più di un'Attività dello stesso colore.

**Nota:** se non hai Attività corrispondenti alle carte di un qualsiasi Dominio degli altri giocatori, o non ci sono carte nei Domini avversari, non puoi copiare alcun Ordine.

Quando complotti, che tu abbia copiato o meno un ordine, pesca una carta al termine del tuo turno:

- pesca finché non hai 5 carte Risorsa in Mano,
- o pesca solo 1 carta se hai già 5 carte o più in Mano.

**CARENZA DI RISORSE:** Se non ci sono carte da pescare, mescola le carte scartate per creare un nuovo mazzo.

Al termine del tuo turno, se hai avviato una costruzione, poni altri Edifici nell'area Grandi Opere, in modo che ce ne siano sempre 5.

**Nota:** se tutti gli Edifici disponibili nell'area Grandi Opere sono dello stesso colore, scartali e pescane altri 5.

## AREA DI GIOCO

### ATTIVITÀ

- Il limite di Attività è 2, più 1 per ogni Edificio completo.
- Qui si pongono le Attività avviate da Ordini di Scambio. **Quando Complotti**, possedere Attività ti permette di copiare un Ordine (una sola volta!) da un Dominio di un altro giocatore (prima di pescare); **quando Comandi**, le Attività ti permettono di potenziare gli effetti dei tuoi Ordini.
- Se ottieni la maggioranza su un'Attività, detieni un Monopolio e puoi prendere la corrispondente carta Monopolio. Finché detieni il Monopolio, ogni Attività di quel colore in tuo possesso vale 1 punto. Inoltre ogni volta che un giocatore completa un Edificio di quel colore, puoi pescare una carta dello stesso colore dal Foro e tenerla in Mano.

### EDIFICI IN COSTRUZIONE

- È qui che poni gli Edifici in costruzione.

La piazza richiede 3 Marmi [ ] per il completamento, te ne manca 1.



### EDIFICI COMPLETATI

- Qui si piazzano gli Edifici completati.
- Puoi beneficiare dei loro effetti.
- Vinci tanti punti quanti sono indicati sull'Edificio e incrementi il limite Attività di 1.



### MAGAZZINO

- Qui si piazzano le **carte** che ottieni grazie a Produzione, Esplorazione e Draconiani.
- Queste carte sono Risorse e ti permettono di costruire **Edifici** ed avviare **Attività**.
- Non c'è limite al numero di Risorse conservabili in **Magazzino**.

### DOMINIO

- Qui si giocano le tue carte quando Comandi.



## ORDINI

Esistono cinque tipi di Ordini. Quando scegli un Ordine, applica il suo l'effetto e, se possibile, gli effetti di uno o più dei tuoi Edifici. Le tue Attività ti permettono di potenziare gli effetti dei tuoi Ordini quando Comandi, o di copiare un Ordine dal Dominio di un altro giocatore.

### PRODUZIONE



**Effetto:** Trasferisci 1 carta dal **Foro** al tuo **Magazzino**.

**Bonus Attività:** Puoi trasferire 1 carta extra dal Foro al tuo Magazzino per ogni tua Attività Produzione.

*Ricorda: Non c'è limite al numero di carte conservabili in Magazzino.*

*Esempio: Carlo gioca Produzione. Sceglie una carta blu dal Foro e la pone nel suo Magazzino. Ora ha 1 Marmo (🔵) in Magazzino.*

*Poiché tra le sue Attività ha una Produzione, può trasferire una carta extra dal Foro al suo Magazzino.*

### ESPLORAZIONE



**Effetto:** Trasferisci 1 carta dalla tua **Mano** al tuo **Magazzino**.

**Bonus Attività:** Puoi trasferire 1 carta extra dalla tua Mano al tuo Magazzino per ogni tua Attività Esplorazione.

*Esempio: Carlo gioca Esplorazione. Sceglie una carta rossa dalla sua Mano e la pone nel suo Magazzino. Ora ha 1 Mattone (🔴) in Magazzino. Poiché tra le sue Attività ha un'Esplorazione, può trasferire una carta extra dalla Mano al suo Magazzino.*



### DRACONIANI



**Effetto:** Rivela 1 carta della tua **Mano**. I giocatori che hanno **almeno una carta nel loro Dominio** (carte giocate nel turno precedente) **devono trasferire** dalla loro **Mano** al tuo **Magazzino**, se possono, **una carta dello stesso colore da te rivelato**.

Inoltre trasferisci, se presente, 1 carta dello stesso colore dal Foro al tuo **Magazzino**. Infine riponi la carta che hai rivelato nella tua Mano.

**Bonus Attività:** se hai una o più Attività Draconiane, puoi rivelare una carta extra della tua Mano per ogni tua Attività Draconiana.

I giocatori coinvolti devono darti 1 carta a loro scelta basata su quelle da te rivelate.

Pesca dal Foro tante carte dello stesso colore quante ne hai rivelate.

*Esempio: Carlo gioca Draconiani e possiede due Attività Draconiane. Rivela tre carte della sua Mano, un'Argilla (🟡) e due Marmi (🔵🔵). Davide è l'unico giocatore che ha una carta nel suo Dominio e ha un'Argilla (🟡), un Legno (🟠) e un Marmo (🔵) in Mano. Decide di trasferire un'Argilla (🟡) nel Magazzino di Carlo. Poi Carlo trasferisce due Marmi (🔵🔵) dal Foro (non c'è Argilla nel Foro) al suo Magazzino.*



### SCAMBIO



**Effetto:** Avvia 1 Attività trasferendo 1 Risorsa dal tuo **Magazzino** alle tue Attività.

**Bonus Attività:** Puoi avviare un'Attività extra per ogni tua Attività Scambio.

*Ricorda: Non puoi avere più di due Attività, più una per ogni Edificio completo.*

*Esempio: Carlo gioca Scambio. Sceglie un'Argilla (🟡) dal suo Magazzino e la trasferisce alle sue Attività. Ora ha un'Attività Produzione. Tra le sue Attività ha anche uno Scambio, quindi può avviare una seconda Attività. Purtroppo ha già raggiunto il suo limite di Attività e non può godere del suo Bonus Attività.*



### MONOPOLIO

Quando un giocatore avvia una Attività di un dato colore, e possiede più Attività di questo colore degli altri giocatori, riceve la carta Monopolio di quel colore. In caso di pareggio, il giocatore che attualmente ha il Monopolio lo mantiene.

**PUNTI VITTORIA:** Finché il Monopolio è tuo, ogni tua **Attività** di quel colore vale + 1 punto.

**BONUS COSTRUZIONE:** Ogni volta che qualcuno completa un Edificio del colore del tuo Monopolio, puoi trasferire una carta di quel colore dal Foro alla tua Mano.

### COSTRUZIONE

Scegli un effetto:

**AVVIA LA COSTRUZIONE DI UN NUOVO EDIFICIO** scartando una carta dello stesso colore dal Foro.

oppure



Trasferisci una Risorsa dal tuo **Magazzino** a uno dei tuoi Edifici in Costruzione.



**Bonus Attività:** Puoi duplicare quest'Ordine una volta per ogni tua Attività Costruzione.

*Nota: Le regole della costruzione degli Edifici sono illustrate nella pagina seguente.*

# COSTRUIRE UN EDIFICIO

## AVVIARE LA COSTRUZIONE DI UN EDIFICIO

Per avviare la costruzione di un Edificio devi giocare o copiare un Ordine di Costruzione.

Scegli un Edificio tra quelli disponibili nell'area Grandi Opere. Deve essere dello stesso colore della carta nel Foro.

Piazza questo Edificio alla sinistra del tuo Dominio e scarta la carta dello stesso colore dal Foro. In questo caso ha assunto il ruolo di Fondazione.

**Nota:** Se nel Foro non ci sono carte dello stesso colore dell'Edificio scelto, non puoi avviare la costruzione.

**Attenzione:** Anche se esistono due copie di ogni Edificio, non puoi avviare la costruzione di un Edificio che ha lo stesso nome di un altro che hai già costruito o che stai costruendo.

## COSTRUIRE UN EDIFICIO

Il come costruisci un Edificio dipende dal suo colore e dal suo Costo di Costruzione.

- Il colore determina il tipo di Risorse richieste.
- Il Costo di Costruzione indica la quantità di Risorse che devi trasferire per completarlo.

Gli effetti di un Edificio vengono attivati quando viene completato.

L'Edificio risulta completato quando hai trasferito un numero di Risorse del suo colore sufficienti a raggiungere il Costo di Costruzione.

### TRASFERIRE RISORSE



**Nota:** non puoi trasferire una carta su un Edificio nello stesso turno in cui ne hai avviato la costruzione.

Poni la Risorsa scelta sotto l'Edificio in costruzione facendo in modo che solo il simbolo della Risorsa sia visibile. Se trasferisci altre Risorse, assicurati che il numero di Risorse sotto l'Edificio sia chiaramente visibile (vedi Area di Gioco). Il colore delle Risorse trasferite deve



### VIADOTTO

Devi scartare 1 Argilla (🟡) dal Foro per avviare la costruzione del Viadotto, e trasferire 1 Argilla (🟡) dal tuo magazzino per completarlo.

essere lo stesso dell'Edificio in costruzione.

### COMPLETARE UN EDIFICIO

Un Edificio risulta completato quando hai trasferito abbastanza Risorse da coprire il Costo di Costruzione (scritto in cima).

- Gli Edifici di Legno (🟠) e Argilla (🟡) richiedono 1 Risorsa per essere completati.
- Gli Edifici di Mattoni (🔴) e Pietra (🟤) richiedono 2 Risorse per essere completati.
- Gli Edifici di Marmo (🔵) richiedono 3 Risorse per essere completati.

**Quando completi un Edificio,** guadagni tanti Punti Vittoria quanti sono indicati sull'Edificio, e il tuo limite Attività aumenta di uno. Scarta tutte le Risorse usate per la costruzione.

L'effetto di un Edificio si attiva appena viene completato (vedi Effetti degli Edifici).

## MONOPOLIO

Il giocatore che ha il Monopolio dello stesso colore dell'Edificio che hai appena completato può trasferire una carta dello stesso colore dal Foro alla sua Mano.

## EFFETTI DEGLI EDIFICI

Gli effetti di un Edificio sono descritti sulla sua carta.

- Gli effetti degli Edifici si attivano solo quando viene completato (eccetto la fontana che con il suo effetto ti permette di costruirla con un Ordine di Produzione).
- L'effetto di un Edificio si attiva quando viene completato, e varrà anche per i prossimi ordini del giocatore (se ci saranno) o per la sua azione Complotto.

## RICONOSCIMENTI

**Autore:** Carl Chudyk

**Sviluppo:** Carl Chudyk & Guillaume Gille-Naves

**Line Manager:** Cédric Barbé & Patrice Boulet

**Project Manager:** Gabriel Dumerin

**Sviluppo/Design/Imballaggio:** ORIGAMES

**Direttore Artistico/ Design Grafico:** Igor

Polouchine

Esistono due tipi di effetti:

- **Bonus Ordine:** Se la descrizione dell'effetto inizia con un **tipo di Ordine**, puoi attivare l'effetto dell'Edificio una volta quando giochi o copi quel tipo di Ordine, oltre ad eseguire la tua Azione.

*Esempio: Carlo ha completato l'Edificio Terme, decide di giocare Scambio. Può così attivare l'effetto di Scambio E l'effetto di Terme che gli permette di scambiare una Attività con una Risorsa dal Magazzino.*

- **Effetti Permanenti:** Se la descrizione dell'effetto di un Edificio non è preceduta dalla parola Bonus, l'effetto rimane sempre attivo.

*Esempio: Davide ha completato l'Edificio Avamposto di Frontiera. Carlo gioca Draconiani e possiede un'Attività Draconiani. Quindi mostra 2 carte, Argilla (🟡) e Marmo (🔵), ai giocatori che hanno almeno una carta nel loro Dominio. Deve mostrare a Davide una carta in meno grazie ad Avamposto di Frontiera. Sceglie Marmo (🔵).*

## FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore raggiunge la soglia di Punti Vittoria, determinata dal numero di giocatori, la partita termina alla fine del turno del giocatore provvisto della carta Ultimo Turno.

### SOGLIA DI PUNTI VITTORIA

2 giocatori ► 20 Punti    3 giocatori ► 18 Punti  
4 giocatori ► 16 Punti    5 giocatori ► 14 Punti

I giocatori ottengono Punti Vittoria:

- +①, +②, 0 + ③ per ogni Edificio Completato.
- +① per ogni Attività di cui detieni il Monopolio.
- + Gli effetti di alcuni Edifici.

**Al termine dell'ultimo turno,** il giocatore con più Punti Vittoria vince la partita (anche nel caso in cui dovesse tornare sotto la soglia di Punti Vittoria, ad esempio dopo aver perso un Monopolio).

In caso di pareggio, vince il giocatore con più Edifici completati.

**Copertina:** Marcyn Jakubowski

**Disegni Carte:** Benjamin Raynal

**Design colore carte:** Kevin Lemoine, Laurent Chatelier, Sylvain Fabre, Jean-David Fabre, Jérémy Guiter, Melissa Morin and Christophe Swal

**Traduzione:** Gil Morice - **Proofreading:** Nathan Morse

**Ringraziamenti:** Richard Garfield, Rodolphe Gilbert, Thibault Gruel, Reyda Seddiki, Timothée Simonot, Vincent Vandelli and Frédéric Vasseur.