

CONTENUTO

Mazzo porti Mazza spedizioni Scarti spedizioni Le quattro compagnie



Porti a disposizione

Gerarchia nelle compagnie: ogni compagnia ha cinque spazi nella propria colonna. Il mercante che occupa il primo spazio è considerato il primo mercante della compagnia, e via via gli altri.

Spedizioni nei porti

- 1 tabellone che mostra il Borneo, l'area di gioco per le spedizioni e l'area delle compagnie mercantili



- 60 carte Spedizione



- 14 Porti



- 18 Mercanti (4 in tre colori, 3 nei restanti due colori)



- 16 Missioni



- 5 segnalini ordine delle Compagnie (1, 2, 3, 4, M = Monopoli)



- 5 carte Riassuntive (1 per giocatore)



- la nave e il covo dei Pirati (per la variante "I segreti di Barbanera")

- queste regole

BORNEO

UN GIOCO PER 3-5 AMBIZIOSI MERCANTI

Inizi del XVII secolo: le compagnie mercantili si disputano le ricchezze dovute al commercio delle spezie nelle Indie Orientali. Saprai ricavare il profitto maggiore dalle spedizioni e, al tempo stesso, ottenere posizioni privilegiate all'interno delle compagnie?



SCOPO DEL GIOCO

I giocatori sono mercanti dell'epoca. Chi trarrà maggior profitto dalle spedizioni commerciali sarà proclamato vincitore!

PREPARAZIONE

(Prima della prima partita staccate con cura le tessere dalle fustelle. Attaccate gli adesivi sui corrispondenti dischi seguendo i colori).

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Separate le **carte Spedizione** dai **Porti**.

Ogni giocatore prende **tre Mercanti** che raffigurano lo stesso personaggio e **una carta Riassuntiva**. (Nota: il quarto Mercante si utilizza solo nella variante per tre giocatori illustrata alla fine delle regole).

Mescolate il **mazzo delle carte Spedizione** e mettetelo sull'apposito spazio del tabellone. **Ogni giocatore riceve tre carte** che prende in mano, senza farle vedere agli altri.

Preparate il **mazzo dei Porti**:

- con **3 o 4 giocatori**: rimuovete i due Porti che hanno un 5 in basso a sinistra, e metteteli nella scatola (non si useranno)
- con **5 giocatori**: rimuovete i quattro Porti che hanno un 3/4 in basso a sinistra, e metteteli nella scatola (non si useranno).

Mescolate i Porti, poi **giratene tre** e piazzateli scoperti nei tre appositi spazi sul tabellone; mettetevi i Porti restanti, a faccia in giù sempre sull'apposito spazio del tabellone.



Un esempio di disposizione iniziale per quattro giocatori.



Il mercante B in terza posizione vuole attaccare il mercante A in prima posizione per sostituirlo. Il mercante A, che si difende, avrà un bonus di un punto, che andrà a sommarsi al numero di bandiere della compagnia giocata.



Come giocare le carte Spedizione.



Monopolio e massimo numero di carte.



Esempio di Monopolio: la compagnia rossa, con sei bandiere, ottiene il monopolio del porto di Achim. Chi ha giocato l'ultima carta Spedizione prenderà per sé il Porto (cioè la spezia chiodi di garofano). Poi il primo mercante della compagnia rossa sceglie e prende una tra le altre quattro spezie. Il secondo mercante rosso sceglierà un'altra spezia, e così via.

tenerne in mano almeno una. Attenzione: il difensore non è mai obbligato a rispondere all'attacco! A questo punto viene confrontato il numero di **bandiere** (non di carte!) nel colore della compagnia, giocate dai due giocatori; il giocatore in difesa **aggiunge** al proprio totale il numero di mercanti presenti tra i due in conflitto (nel caso siano adiacenti, il difensore non aggiunge nulla). **I risultati possono essere:**

- il totale del giocatore in attacco è **uguale o superiore** a quello del giocatore in difesa. **L'attacco ha successo:** il mercante in attacco occupa la posizione di quello in difesa; quest'ultimo viene arretrato o scacciato dalla compagnia: il proprietario del mercante sceglie se piazzarlo al posto del mercante in attacco, o nella prima posizione libera di una **qualsiasi altra** compagnia;
- il totale del giocatore in attacco è **inferiore** a quello del giocatore in difesa. **L'attacco è fallito:** i mercanti restano al proprio posto. Il giocatore in difesa può aggiungere immediatamente una delle carte Spedizione che ha appena giocato tra le proprie prese, coperte davanti a sé.

Le carte Spedizione giocate, eccetto quella eventualmente aggiunta alle prese, sono poi scartate.

Attenzione: se un giocatore ha **una sola carta** in mano non potrà iniziare un conflitto, poiché è **obbligatorio** tenere in mano **almeno una carta** in questa fase.

3) Spedizione

Il giocatore di turno **deve** ora **giocare** dalla propria mano **una carta Spedizione**.

La carta va piazzata, scoperta, direttamente sotto uno dei Porti, oppure sovrapposta all'ultima carta Spedizione già giocata sotto un Porto: in questo caso si deve avere cura di coprire la bandiera sulla seconda fila, e lasciare visibili le tre presenti sulla fila superiore.

Giocare una carta Spedizione in un Porto può dar vita a una **spartizione delle spezie**. Sui **Porti** infatti sono riportati due valori:

- il numero a sinistra indica il numero di bandiere di un singolo colore che fanno scattare un **monopolio** sul Porto stesso;
- il numero a destra indica il **massimo numero di carte** Spedizione che possono essere giocate in un Porto.

In entrambi i casi, le **carte Spedizione** e il **Porto** presenti verranno **spartiti** come **spezie** tra i giocatori.

a) Monopolio

Nel caso in cui in un Porto venga raggiunto il **limite di bandiere di un singolo colore** (anche se il limite di carte non è stato ancora raggiunto), si ha un monopolio della relativa compagnia. Piazzate il segnalino Monopolio M sulla Compagnia che detiene il Monopolio. Le carte Spedizione e il Porto vengono spartiti nel seguente modo:

- il giocatore che ha piazzato l'**ultima carta Spedizione** riceve il Porto e lo mette coperto tra le proprie prese, davanti a sé;
- il primo mercante della compagnia che ha il monopolio **sceglie** una spezia e la aggiunge alle proprie prese;
- la scelta poi passa al secondo mercante della stessa compagnia, poi al terzo, e così via, ricominciando dal primo dopo che tutti hanno preso una carta, fino all'esaurimento delle carte Spedizione presenti. Una volta finito, rimuovete il segnalino M rimettendolo a fianco del tabellone.

Se giocando una carta Spedizione in un Porto due o più compagnie raggiungono la quota necessaria per il monopolio, questo va alla compagnia in parità la cui bandiera viene per prima su quest'ultima carta giocata (da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso).

b) Spartizione per quote

Se il **limite** di carte in un Porto viene raggiunto **senza che nessuna compagnia abbia abbastanza bandiere per ottenere il monopolio**, le carte Spedizione e il Porto vengono divisi tra le varie compagnie presenti nel Porto nel seguente modo:

- il giocatore che ha piazzato l'**ultima carta Spedizione** riceve il Porto e lo mette coperto tra le proprie prese, davanti a sé;
- viene conteggiato, per ogni colore, il numero di bandiere presenti nel Porto e si stabilisce così l'ordine delle compagnie. La compagnia che ha più bandiere è prima: mettete il segnalino "1" su di essa; fate lo stesso per la seconda, ecc.

Il proprietario del gioco sceglie chi inizia, oppure scegliete a caso. A partire dal giocatore iniziale, **ogni giocatore piazza uno dei propri Mercanti nella prima posizione libera di una qualunque Compagnia**. Dopo il primo giro di piazzamento, ne vengono effettuati altri due in ordine inverso rispetto al precedente. *Esempio: In quattro giocatori (A, B, C, D) il piazzamento avverrà nel seguente ordine: A B C D, D C B A, A B C D.*

Il piazzamento prosegue finché tutti i giocatori hanno disposto i propri tre mercanti.

Gerarchia nelle compagnie: ogni compagnia ha cinque spazi nella propria colonna. Il mercante che occupa il primo spazio è considerato il primo mercante della compagnia, e gli altri a seguire.

Preparate **le Missioni**:

- con **3 o 4 giocatori**: rimuovete le quattro Missioni che hanno un 5 in basso a sinistra, e mettetele nella scatola (non si useranno)
- con **5 giocatori**: usate tutte le 16 Missioni.

Separate le Missioni a seconda del valore e allineatele a faccia in su in cima al tabellone.

Tenete a portata di mano i segnalini dell'ordine delle Compagnie.

IL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario. Il turno di un giocatore si compone delle seguenti fasi, da eseguire in quest'ordine:

1. **Completare una missione** (non obbligatorio);
2. **Cambiare compagnia o avanzare** all'interno di essa tramite un conflitto (non obbligatorio);
3. **Giocare una carta Spedizione** in un Porto e, eventualmente, spartirne le spezie (obbligatorio);
4. **Pescare due carte Spedizione** e scartare quelle in eccesso oltre la sesta (obbligatorio).

Dopodiché, il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

IL TURNO IN DETTAGLIO

1) Completare una Missione

All'inizio del proprio turno, il giocatore **può completare una Missione**, per metterla coperta di fronte a sé tra le proprie prese: sarà sua per il resto della partita (a fine partita, le Missioni varranno tanti **punti vittoria** quanti riportati sulla Missione stessa).

Per completare una Missione:

- il giocatore **sceglie una Missione** tra quelle ancora disponibili sul tabellone;
- **scarta dalle proprie prese la combinazione di spezie** mostrata sulla Missione che ha scelto. Si possono usare come spezie sia quelle sulle carte Spedizione, sia quelle sui Porti. Si può usare un qualunque numero di jolly. Le spezie della propria mano non possono essere usate. Si possono anche usare una o più **carte con il "2"**: queste equivalgono a due spezie di quel tipo. (Nel caso si scartino spezie in eccedenza con le carte "2", non si ha diritto all'eventuale resto.) Una Missione non può essere utilizzata per pagare altre Missioni!
- infine **prende la Missione dal tabellone** a la aggiunge, coperta, tra le proprie prese.

2) Compagnie

In questa fase il giocatore **può scegliere una delle due seguenti azioni**:

- **togliere** un proprio mercante da una compagnia e **aggiungerlo** a un'altra compagnia, nella prima posizione libera. Dopo aver fatto ciò, avendo liberato una posizione all'interno della compagnia appena lasciata, egli **sposta** di una posizione verso l'alto i mercanti che lo seguivano;
- **oppure**
- **avanzare** con uno dei propri mercanti all'interno di una compagnia, a scapito di altri mercanti. Per far ciò, il giocatore sceglie un proprio mercante e uno dei mercanti avversari nella **stessa colonna**, **sopra** il suo, che si cercherà di scalzare dalla propria posizione. A questo punto, il giocatore di turno (detto "in attacco") sceglie e gioca dalla propria mano, scoperte, un qualsiasi numero di carte Spedizione che contengano **bandiere del colore della compagnia in cui avviene il "conflitto"**. Il giocatore che difende la propria posizione, **dopo aver visto le carte giocate dall'avversario**, fa la stessa cosa: egli **può giocare dalla propria mano al massimo** il numero di carte del giocatore in attacco. Sia il giocatore in attacco che quello in difesa **non possono giocare tutte le proprie carte** nel conflitto: **devono**

LE CARTE SPEDIZIONE



Parte superiore:

Bandiere: quattro, di colori diversi e posizionate su due righe.

Icone che riassumono il contenuto della carta: il tipo di spezia, il colore delle bandiere che sono presenti tre volte, e il colore della bandiera che è presente una volta sola.

La parte superiore è considerata quando il giocatore gioca la carta come **spedizione in un porto**, o per **migliorare la posizione** di un proprio mercante in una delle compagnie.

Parte inferiore:

Spezia: pepe nero, cannella, chiodi di garofano o noce moscata. Alcune spezie hanno anche un "2": in quel caso, la spezia vale doppio.

La parte inferiore si considera quando c'è una **spartizione delle spezie** dopo la spedizione in un porto, o come pagamento per **completare le Missioni**.

I PORTI



Parte superiore:

Numero massimo di bandiere e carte: sono valori che determinano una spartizione delle spezie (vedi 3. Spedizione).

Nome

Parte inferiore:

Spezia: si considera **allo stesso modo** delle carte Spedizione.



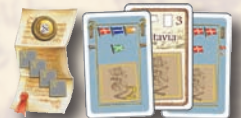
Alcuni porti hanno **una cassa** al posto della spezia: **la cassa è un jolly e conta come una spezia qualsiasi**, a scelta del giocatore.

LE MISSIONI ED ESEMPI DI COME CONQUISTARLE

Pagando una spezia per tipo, a fine gioco si ottengono 6 punti vittoria.



Pagando 4 spezie dello stesso tipo, a fine gioco si ottengono 8 punti vittoria.



Pagando 2 spezie per tipo, a fine gioco si ottengono 15 punti vittoria.



Pagando 8 spezie dello stesso tipo, a fine gioco si ottengono 20 punti vittoria.



Pagando 3 spezie per tipo, a fine gioco si ottengono 25 punti vittoria.



- il primo mercante (quello più in alto) della prima compagnia **sceglie** per primo una spezia e la piazza coperta tra le proprie prese davanti a sé;
- la scelta poi passa al primo mercante della seconda compagnia, poi al primo mercante della terza compagnia, e così via;
- dopo che **tutti i primi mercanti** delle varie compagnie hanno scelto, **se restano ancora carte** la scelta passa al secondo mercante della prima compagnia, poi al secondo mercante della seconda compagnia, e così via;
- i **casì di parità** vengono risolti in favore della prima compagnia ad essere presente con una propria bandiera sulle carte Spedizione giocate nel porto (da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso).

Attenzione: se una compagnia non ha bandiere in un Porto, i suoi mercanti non partecipano alla spartizione delle spezie!

Una volta finito, rimuovete i segnalini ordine rimettendoli a fianco del tabellone.

Ogni volta che vengono distribuite le spezie in un Porto, i giocatori **rimpiazzano** il Porto con uno nuovo preso dal mazzo.

4) Pescare due carte

Al termine del proprio turno di gioco, il giocatore **pesca 2 carte Spedizione**. Se la sua mano **supera il limite di 6 carte**, scarta le carte in eccesso. Se il mazzo di carte è terminato, componetene uno nuovo mescolando gli scarti.

FINE DELLA PARTITA E VITTORIA

Il gioco termina in uno dei seguenti casi:

- si deve sostituire un Porto con un altro, ma il mazzo è esaurito;
- il giocatore di turno non può pescare 2 carte (è esaurito sia il mazzo da cui pescare, sia quello degli scarti).

Non appena la partita termina, con una qualsiasi delle due condizioni, i Porti e le relative carte Spedizione ancora presenti sul tavolo vengono scartati, così come le carte in mano ai giocatori.

A questo punto **ogni giocatore ha un'ultima possibilità di completare una Missione**. A partire dal giocatore alla sinistra di quello che ha determinato la fine del gioco, tutti i giocatori, **per una sola volta**, hanno la possibilità di completare un'ultima Missione, pagandola regolarmente con le spezie delle proprie prese.

Ogni giocatore calcola poi il proprio punteggio:

- ogni carta Spedizione vale **1 punto vittoria**, comprese quelle col "2"
- ogni Porto vale **1 punto vittoria**
- ogni Missione completata vale **tanti punti vittoria** quanti ne sono **riportati** su di essa.

Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore! In caso di pareggio, vince chi ha realizzato più Missioni.

VARIANTE PER 3 GIOCATORI

In tre giocatori, per una sfida ancora più agguerrita, provate questa variante: ogni giocatore gioca con quattro Mercanti anziché tre. Quindi, nella fase di preparazione al gioco, ognuno piazzerà quattro mercanti all'interno delle Compagnie, seguendo le stesse regole esposte in "Preparazione".

VARIANTE: I SEGRETI DI BARBANERA

I giocatori possono completare le proprie missioni effettuando scambi con i pirati, ma... correndo dei rischi!

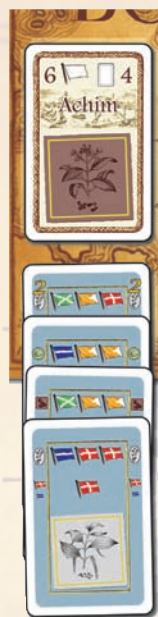
A inizio partita mettete accanto al tabellone il covo dei pirati con sopra la nave dei pirati.

Durante la fase 1) **Completare una Missione**, il giocatore che completa una Missione può scartare **una spezia** (solo una) di un tipo al posto di un altro, a sua scelta (es. scarta un pepe al posto di una cannella). Sta facendo uno scambio coi pirati! Se il giocatore lo fa, prende la nave pirata dal covo, o dal giocatore che la ha davanti a sé, e la mette davanti a sé.

Un giocatore che ha la nave pirata davanti a sé non può effettuare questo scambio!

Questo scambio non può essere fatto durante l'ultima possibilità di completare una missione, a fine partita.

A fine partita, il giocatore che ha davanti a sé la nave pirata **perde due punti vittoria**.



Esempio di spartizione per Quote: dopo 4 carte giocate nessuno ha raggiunto il limite di 6 bandiere. La compagnia gialla ne ha 5, la rossa ne ha 4, la verde e la blu ne hanno 2 (ma la verde è "arrivata per prima"). Il primo mercante della compagnia gialla sarà il primo a scegliere una carta, seguito dal primo della compagnia rossa, poi dal primo della verde e, infine, dal primo della blu.

BORNEO

Autore: **Paolo Mori**

Sviluppo: **Alessandro Lanzuisi**

Illustrazioni: **Alberto Bontempi**

Art Director: **Roberta Barletta**

Redazione regole: **Roberto Corbelli, Alessandro Lanzuisi**



Copyright © MMVIII
daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italia
Tutti i diritti riservati



Lucca Comics & Games S.r.l.
Via della Cavallerizza, 11 - 55100 Lucca (Italy)
Presidente: Massimo Di Grazia
Direttore: Renato Genovese
Coordinatore Games: Emanuele Vietina
www.luccacomicsandgames.com
giocoinedito@luccacomicsandgames.com



BORNEO è il gioco vincitore del premio Gioco Inedito 2006, organizzato da Lucca Comics & Games - rassegna internazionale dei comics, del cinema d'animazione, dell'illustrazione e del gioco - e daVinci Editrice. Gioco Inedito è un concorso per autori non professionisti, che mette in palio la pubblicazione del vincitore a cura di Lucca Comics & Games e daVinci Editrice. L'edizione 2006, vinta da BORNEO, aveva per tema "Venti e vele".

Coordinatore del progetto: **Domenico Di Giorgio**

Un ringraziamento alla giuria di GiocoInedito, presieduta da Luigi Ferrini e coordinata da Daniele Boschi; a Sergio Roscini; ai playtester daVinci, ai loro gruppi di gioco, e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti. L'autore desidera ringraziare Luca Chiapponi (IDG - www.inventoridigiocchi.it) e Sara Negri.

Per domande, commenti, suggerimenti:

- www.davincigames.com
- info@davincigames.com