

BRUGES

SETUP

- Mischiare tutte le carte e creare 5 mazzetti di uguali dimensioni. Prendere un numero di mazzetti pari al n° di giocatori e mischiare le carte. A questo punto creare 2 mazzetti di uguali dimensioni e posizionarli nei 2 portamazzi. Con le carte scartate, creare e mischiare un unico mazzo da utilizzare a fine partita. I giocatori iniziano senza carte in mano
- Posizionare al centro del Tabellone le Tessere Statue impilate in ordine discendente da 7 a 2
- Formare una Riserva con i Lavoratori, i Fiorini, le Tessere Minaccia e le Tessere Canale
- Ciascun giocatore piazza il Sigillo Grande del proprio colore di fronte a sè e il Sigillo Piccolo nel Corpo di Guardia più vicino a lui
- Ciascun giocatore piazza le sue 2 Pedine: 1 nel 5° spazio del Tracciato Punteggio e 1 nel Municipio
- Ciascun giocatore piazza le proprie 3 Tessere Maggioranza dalla parte grigia
- Ciascun giocatore prende 5 Fiorini e 1 Lavoratore di ogni colore

FLUSSO DI GIOCO

Il gioco si svolge su più turni, ogni Turno è composto da 4 Fasi:

Pescare le Carte

- A partire dal 1° giocatore e in senso orario, pescare fino ad avere 5 carte in mano. Ogni carta può essere pescata da un qualsiasi mazzo ma non è possibile controllare le carte fino a che non sono state pescate tutte le carte
- Se 1 dei 2 mazzetti si esaurisce, rimpiazzarlo con il mazzetto messo da parte a inizio partita. Se il mazzetto extra si esaurisce, dividere quello rimanente in 2 mazzetti di uguale dimensione
- Il Round in cui entra in gioco il mazzo extra è il Round Finale. Dopo aver concluso il Round, ci sarà la conta del Punteggio
- Se 1 mazzetto è vuoto in una Fase diversa dalla Fase 1, allora il Round seguente sarà il Round Finale

Tiro dei Dadi

- Il 1° giocatore tira tutti i dadi e li posiziona in ordine ascendente sulla Plancia
- Per ogni 5-6, ogni giocatore prende 1 Tessera Minaccia dello stesso colore del dado
- Ciascun giocatore, in ordine di turno, ha ora la possibilità (opzionale) di avanzare di 1 spazio sul Tracciato Prestigio: la somma di tutti i dadi 1 e 2 indica i Fiorini necessari da spendere (i dadi 3-4 non si considerano)
- Se nessun dado mostra 1 o 2, non sarà possibile avanzare per questo Round
- Alla 3ª tessera Minaccia di 1 stesso colore ricevuta, si risolvono gli effetti di penalità:

Minacce: Inondazione - Pestilenza - Fuoco - Rivolta - Cospirazione		
 Restituisci TUTTI i tuoi lavoratori alla Riserva	 Metti 1 carta Casa o 1 Tessera Canale nel mazzo degli scarti. Se la Casa ospita un PG, questo torna in mano. Se viene rimossa 1 Tessera di un Canale completato, non bisogna restituire la Tessera Statua	 Restituisci TUTTI i Fiorini alla Banca
 Scarta 1 Personaggio dalla tua area di gioco (non della mano)	ma non se ne guadagna una nuova se si ricompleta il Canale. Non sono ammessi spazi vuoti del Canale	 Perdi 3 PV (non è possibile scendere sotto lo 0)

- Dopo aver risolto gli effetti delle Minacce, restituire le Tessere alla Riserva (non si fanno PV)
- Se non dovessero esserci sufficienti Tessere Minacce di un dato colore, risolvere gli effetti di quella data Minaccia in ordine di Turno

Giocare Carte e Azioni

- A turno, ogni giocatore gioca 1 carta dalla sua mano per 4 volte (solitamente si rimarrà con 1 carta in mano) Ogni carta giocata può essere utilizzata in 6 modi diversi:

- Prendere 2 Lavoratori:** del colore della carta giocata
- Ottenere 1-6 Fiorini:** pari al n° di dado del colore della carta
- Scartare 1 Tessera Minaccia:** del colore della carta e guadagnare 1 PV
- Costruire 1 Tessera Canale:** su 1 spazio del colore della carta usata e pagando il costo indicato sul tratto del canale che si sta costruendo.

I Canali vanno costruiti contigui a partire dal Sigillo sul Corpo di Guardia, senza lasciare spazi vuoti. Quando si completa 1 dei 2 Canali, si prende la 1ª Tessera Statua disponibile.

A fine partita si guadagnano PV in base ai tratti costruiti

- Costruire 1 Casa:** scartando 1 lavoratore del colore della Casa (vale 1 PV a fine partita)
- Piazzare 1 Personaggio su una Casa vuota:** pagando il costo in Fiorini indicato in alto a destra. Il personaggio può essere di un colore diverso dalla Casa

CARTE PERSONAGGIO (possono essere usate subito dopo averle giocate)



Si attivano istantaneamente (1 solo uso, a meno che la carta torni nella mano per qualche effetto di gioco e venga rimessa nella propria area di gioco)



Possono essere usate 1 volta per turno pagando un costo (simbolo lavoratore). Ruota dopo l'uso



Sempre attive gratuitamente, sono di 3 tipi: 1 volta per Turno (da ruotare), ogni volta, sempre



Danno PV a fine partita

Verificare le 3 Maggioranze e cambiare il 1° Giocatore

- Il Giocatore che è più avanti nel Tracciato Prestigio, chi ha più Personaggi e chi ha più Tessere Canale costruite, gira la rispettiva Tessera Maggioranza dal lato colorato. Se un giocatore supera la Maggioranza del giocatore precedente, semplicemente entrambi avranno la tessera girata sul lato colorato. In caso di pareggio nessuno gira la tessera
- Una volta controllate tutte le Maggioranze, ruotare le Carte Personaggio usate.
- il 1° giocatore viene fatto girare in senso orario e se non è stato esaurito alcun mazzo si continua con il turno successivo.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO FINALE

- Quando un giocatore pesca l'ultima carta di uno dei mazzi, scatta il Fine Partita
- Il mazzo tenuto in disparte viene posizionato al posto del mazzo esaurito
- Se il mazzo viene esaurito nella Fase 1, verrà giocato un ultimo Turno. Se il mazzo viene esaurito durante un'altra Fase del gioco, i giocatori completano il giro in corso e poi effettuano un ultimo giro completo

Punteggio Finale:

- PV dati dai **Personaggi** nella propria area di gioco
- 1 PV** per ogni **Casa** nella propria area di gioco
- PV dati dai Personaggi con **Simbolo Allora**
- 4 PV** per ogni **Tessera Maggioranza** sul lato colorato
- Canale: 3 PV** se si è costruito il 3° Canale, PV **Statua** se si completa un Canale
- PV dati dalla posizione occupata sul **Tracciato Prestigio**