

COIMBRA FOR DUMMIES

*SINTETICA SPIEGAZIONE DEL GIOCO IN SCATOLA "COIMBRA"
A CURA DI CETTOLIN ANDREA*

INTRODUZIONE

L'obiettivo di Coimbra è quello di riuscire a salire il più possibile sui quattro [tracciati influenza](#) per ottenere bonus durante i quattro round e punti vittoria alla fine per chi si trova più in alto.

Allo stesso tempo è molto importante ricordarsi di investire il più possibile sulle [carte viaggio](#) (che daranno punti a fine partita) e su spostamenti per visitare più [monasteri](#) possibili (bonus immediati o di fine partita).

Il gioco si articola in quattro turni, dettati ciascuno da sei [fasi consequenziali](#) (A B C D E F).

Alla fine dei quattro turni si attribuiscono anche i punti di [fine partita](#) e chi ne ha di più vince.

TRACCIATI INFLUENZA

Nella parte destra del tabellone si trovano i quattro tracciati influenza che comporteranno le seguenti risorse nelle varie fasi di rendita: GRIGIO (scudi), ARANCIONE (monete), VIOLA (spostamenti), VERDE (punti vittoria). E naturalmente moltissimi punti a fine partita se sarete in testa ai vostri avversari.

Per salire su questi tracciati dovrete comprare durante il gioco ([fase C](#)) le carte del colore corrispondente oppure transitare sopra un [monastero](#) che dia come bonus l'avanzamento su quel tracciato.

VISITARE MONASTERI

I monasteri sono dei comodissimi aiuti ([una tantum](#)) accessibili [a tutti](#) per incrementare la vostra influenza sui personaggi, ottenere risorse immediate oppure bonus di fine partita. Ogni volta che avete diritto ad uno o più passi muovete [liberamente](#) di quei passi la vostra pedina nella plancia. Ogni volta che [transitate](#) sopra un qualsiasi monastero [non visitato da voi stessi in precedenza](#) dovete piazzare un vostro dischetto come promemoria e risolverne subito gli eventuali effetti come indicato dal monastero stesso.

- Monasteri (I): danno immediatamente risorse/diplomi o fanno avanzare gratis nei tracciati influenza;
- Monasteri (II): danno diplomi jolly oppure fai punti in funzione delle carte personaggio che hai;
- Monasteri (III): possono dare tanti punti vittoria in funzione dei monasteri visitati, delle carte viaggio, dei diplomi collezionati, delle carte bonus fine partita, della posizione nei tracciati.

CARTE VIAGGIO

Alla fine di ognuno dei quattro round ([fase F](#)) ogni giocatore può se desidera investire monete o scudi (in funzione della posizione delle carte viaggio in fondo al tabellone) per posizionare il proprio dischetto su un viaggio. A fine partita tutti coloro che hanno investito in un determinato viaggio riscuotono i relativi premi.

FASI DI GIOCO

FASE A: si lanciano i dadi (configurati in funzione del numero di giocatori)

FASE B: in ordine di turno ogni giocatore sceglie un dado, lo inserisce nel proprio portadadi e lo posiziona a sx della plancia in cima al castello o in una delle tre città. In cima al castello i dadi vengono sempre posizionati in ordine crescente, mentre nelle tre città in ordine decrescente. In caso di pareggio il dado va sempre a destra rispetto a quello posizionato prima da qualsiasi giocatore.

FASE C: si procede a ritirare i propri dadi sempre in ordine partendo dalla cima del castello e andando verso il basso, da sinistra verso destra. Se un giocatore ha posizionato il proprio dado sulla cima del castello ha diritto a prendere una tessera favore di quelle ancora disponibili. Se il giocatore invece ha posizionato il dado su una delle tre città può comprare una carta di quella fila pagandola in scudi o monete (sempre indicato in cima alla carta) pari al numero del dado scelto. In questo modo chi paga di più sceglierà prima. Ogni carta personaggio fa avanzare subito sul tracciato influenza e ne applica i bonus nella fase indicata dalla carta stessa. Qualora il segnalino dado di cartone venisse attivato la carta del valore più alto in quella fila deve essere immediatamente eliminata (la più a sx se pareggio). Ricordati di sempre eventuali carte bonus fase C che hai ricevuto *in dotazione all'inizio del gioco*. Se non riesci a comprare carte puoi rinunciare all'azione e consolarti con due scudi e due monete.

FASE D: Si determina l'ordine nuovo di turno in funzione del numero di corone possedute dal giocatore. Le corone si possono trovare in cima alle carte, nelle tessere favore e nell'ordine di turno. In caso di pareggio di numero di corone tra due o più giocatori si inverte l'ordine di gioco relativo.

FASE E: È finalmente arrivata la fase di rendita!!! Guarda attentamente il colore dei tuoi dadi (non il valore). Nell'ordine che preferisci attiva ciascuno dei tre dadi per riscuotere la ricompensa prevista dal quel colore (grigio: scudi, arancione: monete, viola: spostamenti o verde: punti vittoria). Più alta sarà la tua influenza in quel colore e più vantaggi avrai. Il dado bianco può essere usato in un tracciato a piacimento per la riscossione delle rendite. Ricordati di eventuali carte bonus fase E possedute.

FASE F: investimento nelle carte viaggio. Come spiegato sopra puoi pagare monete o scudi (dipende dalla posizione della carta) per piazzare il tuo disco su una carta viaggio: a fine partita si attiveranno gli effetti.

Il primo giocatore riposiziona le tessere favore, rimette nella scatola le carte personaggio non acquistate, ne distribuisce dodici di nuove andando dall'alto verso il basso e i quattro segnalini corona assegnandoli alla prima carta girata del colore corrispondente al colore del segnalino corona. Incomincia quindi un nuovo round.

CARTE PERSONAGGIO

Tutte le carte personaggio in alto a sinistra indicano se spendere monete o scudi per acquistarla ([fase C](#)), assieme al numero (ovvero la classe) che indica di quanto salire sul rispettivo tracciato.

Ciò che cambia ogni volta è la parte inferiore che indica in quale esatta fase di gioco quella carta porta i suoi benefici. Le categorie sono le seguenti: bonus fulmine, bonus fase C, bonus fase E, bonus fine partita

- Bonus fulmine: questi bonus sono immediati e si devono applicare appena viene comprata la carta. Questi vantaggi sono sempre in termine di risorse (monete, scudi, spostamenti e punti vittoria).
- Bonus fase C: queste carte non possono essere comprate ma sono scelte dai giocatori stessi all'inizio della partita come dotazione iniziale. Alcune carte fase C danno uno sconto sull'acquisto di carte mentre le altre danno risorse extra nel momento in cui si acquisteranno carte grigie o arancioni.
- Bonus fase E: questi bonus si attivano esclusivamente nella fase di rendita e principalmente possono dare delle risorse extra in funzione del colore dei dadi posseduti e di quelli non posseduti.
- Bonus punto esclamativo: si applicano solamente a fine partita (salvo ulteriori attivazione dovute al passaggio su un monastero o acquisto carte) e daranno punti in funzione del livello di avanzamento sui tracciati influenza oppure in funzione della collezione di proprie carte acquistate.

TESSERE FAVORE

Per accedere alle tessere favore bisogna scegliere un dado (il più basso disponibile se volete essere i primi) e piazzarlo in cima al castello che sarà la prima ad attivarsi in [fase C](#). In ordine di dado crescente ognuno prende gratuitamente una tessera tra quelle ancora a disposizione in quel round. Ogni tessera favore ha diverse corone (da 0 a 3) sommabili alla fine della [fase D](#) e i seguenti bonus immediati:

- 0 corone: ottieni 7 monete e 7 scudi spendibili liberamente nelle città sottostanti
- 1 corona: ottieni due punti vittoria e tre spostamenti del tuo viandante
- 2 corone: ottieni quattro punti vittoria e la possibilità di incrementare di tre il valore di un dado
- 3 corone: ottieni uno sconto di due sulle carte viaggio. Fai subito un viaggio extra con lo sconto.

CONTEGGIO FINALE PER LA VITTORIA

- Ottieni punti vittoria sui viaggi sui quali hai investito. Più soddisfi l'obiettivo e più punti fai...
- Assegna i punti vittoria per le maggioranze sui tracciati, guardando chi ha il disco più avanti...
- Ottieni punti per ciascuna serie di diplomi diversi, compresi tra carte ed eventuali monasteri
- Se hai carte che danno punti a fine partita ottieni ora i relativi punti vittoria come indicato
- Somma scudi + monete + corone e dimezza il totale per due: assegnati quei punti vittoria

GRAZIE PER L'ATTENZIONE E BUONA PARTITA... VINCA IL MIGLIORE

SOLO PER ESPERTI: ISTRUZIONI PER IL SETUP INIZIALE

ATTENZIONE: se è la prima volta che giochi non è assolutamente necessario che tu legga da ora in poi. Troverai infatti il gioco già intavolato e qualcuno che te lo spiega a voce...

Questo paragrafo è dedicato a riassumere brevemente il setup iniziale, prima di iniziare il primo round...

	2 GIOCATORI	3 GIOCATORI	4 GIOCATORI
DADI DA TOGLIERE	1 grigio 1 arancione 2 viola 2 verdi	1 viola, 1 verde	NESSUNO
SEGNALINI CITTA'	3+2 città alta, 4+3 mezzo, 5bassa	3 alta 4 mezzo 3bassa	NESSUNO

1. Guardando la tabella soprastante togli i dadi in eccesso e piazza i segnalini sulle tre città
2. Posiziona i monasteri al posto giusto dopo averli scelti casualmente
3. Mescola le 4 tessere punteggio influenza e mettile casualmente sui tracciati. Attento al verso...
4. Posiziona casualmente le carte viaggio.
5. Determina casualmente l'ordine dei giocatori.
6. Fornisci la plancia a tutti i giocatori e i relativi colori. Assicurati che partano da 7 scudi, 7 monete; che posizionino il leone sull'ordine di turno e l'omino al centro di Coimbra; infine che mettano un dischetto sui quattro tracciati e sul contapunti.
7. Dividi le carte personaggio I, II e III e mescola separate. Le carte II vanno messe sopra il mazzo III. Con le carte I prepara un numero di coppie pari al numero di giocatori.
8. Ogni giocatore, in ordine di turno sceglie se prendere una coppia di carte o scegliere una delle quattro uscite (a senso unico) di Coimbra. Tutti fanno ora anche l'azione non fatta in precedenza
9. Distribuisci le dodici carte personaggio sulle città ricordandoti dei segnalini corona.
10. Posiziona le tessere favore in cima al castello e assicurati che tutto sia a posto.
11. Sii gentile e ricorda brevemente a tutti gli effetti delle carte viaggio e dei monasteri
12. Alla fine di ogni round assicurati che segnalini vari e tessere favore ritornino al loro posto...

Buona partita

Cettolin Andrea