

Krzysztof Matusik

Craftsmen



Tanto, tanto tempo fa, in un regno lontano, c'era una città. La città era così piccola che i cartografi del regno non si sono preoccupati di metterla su nessuna mappa. Il sindaco della città ha deciso di cambiare questa situazione. Inviò i suoi messaggeri in tutto il regno. Il loro compito era quello di annunciare che era necessario un amministratore abile, intelligente e con esperienza per incrementare l'economia della piccola città. Il premio per questo sarebbe stato un memoriale nella piazza principale della città, gloria eterna, e soddisfazione per il lavoro ben fatto. Passarono anni quando i candidati raggiunsero finalmente la città. Il sindaco non poteva essere più felice. Non sapeva chi degli amministratori sarebbe stato più adatto alla posizione così decise di dare ad ognuno di loro la possibilità di dimostrare chi era il migliore. A ognuno dei candidati sono stati affidati 5 aiutanti, non troppo intelligenti, ma certamente molto leali e obbedienti. Hanno solo 3 anni per dimostrare la propria maestria e abilità. Dopo questo tempo il sindaco deciderà quale candidato è perfetto per la posizione d'onore.

I giocatori assumono il ruolo di amministratori che aiutano il sindaco a ricostruire l'economia in rovina della città. A obbligare i cartografi del regno a segnare la città sulle mappe del regno. Potete vincere l'opportunità di assegnare il nome alla piccola città che ha bisogno del vostro aiuto.

LO SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di ottenere più punti apprezzamento possibile. Si ottengono punti apprezzamento costruendo edifici di produzione, creando collegamenti tra loro, producendo materie prime e beni di consumo. Punti extra possono essere comprati o guadagnati. Si ottengono punti spendendo le materie prodotte nelle parti più lontane del mondo. Ogni giocatore sceglierà la propria strada per vincere la partita.

CONTENUTI

- tabellone
- regolamento



48 carte moneta



6 carte segheria



24 carte edificio base



24 carte edificio
ampliato



16 carte edificio
sviluppato



10 gettoni
privilegio



10 gettoni lavoro



8 oggetti bonus



segnalino fase



segnalino turno



14 segnalini in
legno neutri

5 gruppi di segnalini di legno in diversi colori
(8 dischi di legno, 20 cubi di legno)



x 8

x 8

x 8

x 8

x 8



x 20

x 20

x 20

x 20

x 20

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Piazzare il tabellone al centro del tavolo così che sia raggiungibile da tutti i giocatori.
Prendere 2 carte da questo mazzo e piazzarle scoperte negli appositi spazi [7].
2. Ogni giocatore riceve 8 dischi di legno e 20 cubi nel colore scelto. 5 dischi di legno rappresentano 5 aiutanti. Il sesto disco viene usato per segnare l'ordine dei giocatori nella fase [1]. I restanti 2 dischi vengono usati per conteggiare i punti apprezzamento. Il primo di questi dischi viene piazzato sul relativo spazio del tracciato 0 – 50 [2], il secondo – sullo spazio '0' che identifica il superamento di 50 punti [3]. I cubi di legno vengono usati per identificare le materie prime, i semilavorati e i prodotti finiti.
3. Piazzare il segnalino turno [4] (segnalino anno) sul primo anno del tracciato anno. Piazzare il segnalino fase [5] sulla prima stagione (Primavera), del tracciato stagioni.
4. Mescolare e dare ad ogni giocatore 5 carte moneta (i giocatori non devono mostrare le loro carte). Piazzare il mazzo di queste carte coperto vicino al tabellone [6].
5. Mescolare le carte edificio base e darne due ad ogni giocatore. Piazzare il mazzo di queste carte coperto vicino al tabellone [8]. Prendere altre 2 carte da questo mazzo e piazzarle scoperte negli appositi spazi [9].
6. Prendere 8 carte con il simbolo casa (angolo in basso a sinistra della carta) dal mazzo edificio ampliato. Mescolare le restanti carte edificio ampliato e piazzarle coperte vicino al tabellone [10]. Mescolare le 8 carte e darne una ad ogni giocatore. Piazzare le rimanenti carte coperte sulla pila degli edifici ampliati. Prendere altre 2 carte dalla cima di questa pila e piazzarle negli appositi spazi [11].



7. Prendere 8 carte con il simbolo casa (angolo in basso a sinistra della carta) dalla pila edifici avanzati. Mescolare le restanti carte edificio avanzato e piazzarle coperte accanto al tabellone [12]. Mescolarle e piazzare le 8 carte edificio avanzato con il simbolo casa sulla pila edifici avanzati. Prendere altre 2 carta dalla cima di questa pila e piazzarle sugli spazi appositi [13].
8. Mescolare le 6 carte segheria e darne una ad ogni giocatore. Mettere le restanti carte segheria nella scatola. Ogni giocatore piazza la propria carta segheria davanti a sè (scoperta).
9. Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore può sostituire una delle carte edificio. Il giocatore può sostituire la propria carta segheria con una carta segheria di un colore diverso oppure un'altra carta edificio (base, migliorato). La carta che il giocatore non vuole viene piazzata in fondo alla pila relativa (nella scatola nel caso di una carta segheria). La nuova carta è presa dalla stessa pila (base, migliorato, segheria – scatola).
10. Piazzare i segnalini bonus vicino al tabellone [14].
11. Piazzare i 14 cubi di legno naturale sugli spazi appositi [15]. Questi formano la riserva nel granaio.
12. Prendere il giusto numero di gettoni privilegio dalla banca: in 2 giocatori – 4 gettoni, in 3 giocatori – 6 gettoni, in 4 giocatori – 8 gettoni, in 5 giocatori – tutti i gettoni. Piazzare i gettoni privilegio sul tabellone [16]. Mettere i gettoni rimanenti nella scatola.
13. Prendere il giusto numero di gettoni lavoro dalla banca: in 2 giocatori – 4 gettoni, in 3 giocatori – 6 gettoni, in 4 giocatori – 8 gettoni, in 5 giocatori – tutti i gettoni. Piazzare i gettoni lavoro vicino al tabellone [17]. Mettere i gettoni rimanenti nella scatola.

SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA A 3-5 GIOCATORI

Il gioco si svolge in 12 fasi. E' diviso in 3 turni (anni). Ogni turno è diviso in 4 fasi (stagioni). I segnalini sui tracciati anno e stagione mostrano quale anno e stagione si sta giocando. Dopo ogni stagione, il segnalino stagione viene spostato sullo spazio successivo. Se è finito l'inverno, il segnalino stagione viene spostato sul primo spazio del tracciato stagione. Il segnalino anno viene spostato a destra di uno spazio (anno successivo). Se il segnalino anno è sull'ultimo spazio e l'inverno è finito, la partita termina.

ESEMPIO: Il calendario.



[1] tracciato turno (anno), [2] tracciato fase (stagione)
Su ogni spazio del tracciato stagione c'è un'icona che indica quali gilde saranno disponibili durante ogni parte gilda.

Ogni fase è divisa in parti. In ogni turno, le prime tre fasi (Primavera, Estate e Autunno) sono divise in 3 parti. L'ultima fase (Inverno) è divisa in 2 parti.

Determinare l'ordine di gioco

Il valore delle carte moneta determina l'ordine di gioco nella prima fase. Il valore delle carte è indicato dai numeri su queste carte (per ogni carta vale solo il valore stampato, non sono possibili combinazioni di colore – vedere 'Carte Moneta'). Il giocatore con le carte di valore più basso piazza un proprio disco rotondo sul primo spazio del tracciato ordine giocatore. Il giocatore successivo con le carte di valore più basso piazza un proprio disco rotondo sul secondo spazio del tracciato ordine giocatore. I giocatori rimanenti piazzano i propri segnalini nello stesso modo. Se i giocatori hanno carte dello stesso valore, il primo a piazzare il proprio segnalino è il giocatore più giovane. Dopo che l'ordine di gioco è stato determinato, ogni giocatore piazza uno dei suoi dischi sul tracciato apprezzamento. Il giocatore che inizia il gioco piazza il proprio disco sullo spazio "0", il secondo e il terzo giocatore sull' '1', e il quarto e il quinto sul '2'.

ESEMPIO: L'ordine di gioco e i punti apprezzamento iniziali



Descrizione dettagliata delle fasi (Primavera, Estate, Autunno):

1. Parte Aiutanti

Le azioni di questa parte sono eseguite secondo l'ordine sul tracciato ordine giocatore. Quando l'ultimo giocatore esegue la propria azione, il turno ritorna al primo giocatore. Quindi, i giocatori successivi eseguono le loro azioni. Questa parte dura fino a quando tutti i giocatori passano (non possono inviare nessun altro aiutante), o hanno inviato tutti i loro aiutanti.

I giocatori mandano i loro aiutanti nelle gilde. Ci sono 6 gilde nella città. Ogni gilda permette ai giocatori di eseguire diverse azioni. Il giocatore può eseguire le azioni nella gilda, a condizione che abbia almeno un aiutante in quella gilda. Gli aiutanti sono mandati nelle gilde all'inizio di ogni fase. Durante questa parte, i giocatori possono eseguire una delle due azioni disponibili.

• Mandare un aiutante in una gilda

Per eseguire questa azione, un giocatore deve avere almeno un disco aiutante davanti a sé. Il giocatore decide in quale gilda andrà l'aiutante. Poi, il giocatore piazza il disco sul primo spazio disponibile del tracciato in quella gilda. Il tracciato in ogni gilda è composto da tre spazi:

- Lo spazio con il bordo dorato fa ottenere al giocatore un privilegio aggiuntivo.
- Lo spazio con il bordo argento e il nastro verde, dispensa il giocatore che piazza il secondo disco dall'obbligo di pagare per questo.
- Lo spazio con il bordo argento non fa ottenere nessuna rendita aggiuntiva.

Se sono occupati tutti gli spazi del tracciato, il giocatore può piazzare il proprio disco sul disco di un altro giocatore (o sul proprio). Se il disco appartiene ad un altro giocatore, egli deve pagare quel giocatore. Il prezzo dipende dal turno: nel primo anno – 1 carta moneta o 1 punto apprezzamento, nel secondo anno – 1 carta moneta o 2 punti apprezzamento, nel terzo anno – 1 carta moneta o 3 punti apprezzamento. Il giocatore sceglie se vuole pagare con carte moneta o punti apprezzamento. Il giocatore deve possedere la/le carta moneta e/o i punti apprezzamento.

NOTA: Un giocatore non può mandare più di due aiutanti per ogni gilda.

Il numero degli aiutanti che possono essere in ciascuna gilda contemporaneamente dipende dal numero di giocatori. In 3 giocatori ci possono essere 4 aiutanti per ogni gilda, in 4 giocatori – 5 aiutanti, in 5 giocatori – 6 aiutanti.

ESEMPIO: Mandare aiutanti in ogni gilda.



Il giocatore giallo è il primo a piazzare il proprio aiutante. Può beneficiare del privilegio. I successivi sono i giocatori nero e rosso. Il giocatore rosso piazza il proprio secondo aiutante sul disco giallo, e consegna al giocatore giallo una moneta/punto apprezzamento. Poi, il giocatore blu paga il giocatore nero. Il giocatore verde non deve pagare nessuno per il piazzamento del proprio aiutante.

• Rinunciare all'invio di un aiutante

Il giocatore può rifiutarsi di mandare un aiutante in una gilda. Se, alla fine di questa parte, il giocatore ha almeno 1 aiutante davanti a sé il giocatore riceve 1 punto apprezzamento (indipendentemente dal numero di dischi che non ha usato).

2. Parte gilde

Questa parte è divisa in tappe. Ogni tappa corrisponde alle diverse gilde.

Durante le prime tre fasi (Primavera, Estate, Autunno), di ogni turno, questa parte è divisa in 6 tappe. In ogni quarta fase (Inverno), la parte è divisa in 2 tappe.

In ogni tappa, i giocatori possono eseguire una azione per ogni aiutante nella gilda. L'ordine in cui i giocatori eseguiranno le azioni risulta dalla sequenza sul tracciato ordine nella gilda. I tracciati ordine si leggono da sinistra a destra. Se ci sono 2 dischi su uno spazio, le azioni vengono eseguite secondo l'ordine in cui questi dischi sono stati piazzati. Così, il primo è il disco in basso, poi, il disco in cima. Se il disco è sullo spazio con il bordo d'oro, i giocatori possono usare il privilegio in quella gilda (oltre a svolgere una azione normale).

ESEMPIO: L'ordine in una gilda.



Il giocatore giallo è il primo ad eseguire un'azione, può anche usare il privilegio in quella locazione. Secondo è il giocatore rosso, lui può anche usare il privilegio in quella locazione. Poi, il nero, il blu, il rosso ancora una volta e l'ultimo giocatore ad eseguire la propria azione è il verde.

Tappa I: Gilda dei banchieri

Azione disponibile: Raccolta monete

Il giocatore prende 4 carte monete. Il giocatore decide di prendere 1 o 2 delle carte scoperte. Le carte rimanenti vengono pescate dalla pila e tenute in mano. Ora, il giocatore deve scegliere due delle carte moneta in mano che dovranno essere scartate. Poi, integrare con una carta moneta ogni spazio per le carte moneta vuoto.

Privilegio: Il giocatore scarta solo 1 carta moneta.

Carte Moneta sono il mezzo di pagamento nel gioco. Il numero su ogni carta moneta indica il suo valore (1, 2, 3). Le carte sono anche di 4 colori (viola, verde, blu, rosso).

Il valore delle carte può essere aumentato combinandole nel modo giusto. Se un giocatore ha 2 (o più), carte moneta dello stesso colore, il valore di queste carte aumenta. Due carte dello stesso colore valgono 5, 3 carte – 10, 4 carte – 15 ecc. Il giocatore non è obbligato ad usare questa caratteristica. Se il giocatore sta pagando più del necessario, **non riceve** nessun resto.

ESEMPIO: Esempio di combinazione di carte moneta.



Questa combinazione di carte vale 13.



Questa combinazione di carte vale 16.

NOTA: Un giocatore non deve mai avere più di 10 carte moneta nella mano (8 alla fine della fase). Nel caso in cui un giocatore ha più carte del limite consentito, deve scartare le carte in eccesso.

Tappa II: Gilda dei Costruttori

Azione disponibile: Costruire due edifici. Il giocatore può costruire **fino a due** edifici. Il costo di costruzione degli edifici è unico. Per costruire un edificio, il giocatore gioca carte edificio dalla propria mano (seguendo le regole di costruzione). Quindi, scarta le carte moneta del giusto valore. Il costo per la costruzione di un edificio base è 2, di un edificio ampliato 3, di un edificio sviluppato 6.

ESEMPIO: Costruire un edificio.



Il giocatore costruisce una cartiera (costo 3), e una piantagione di lino (costo 2). Il giocatore paga per entrambi questi edifici.

NOTA: Il colore delle carte non deve essere coordinato al colore dell'edificio costruito.

Regole di costruzione: Ogni giocatore inizia la partita con una segheria. Ogni carta edificio (inclusa la carta segheria) è divisa in parti di colore diverso: superiore e inferiore. I giocatori possono costruire nuovi edifici piazzandoli a sinistra o a destra degli edifici precedentemente costruiti. Il colore (superiore o inferiore) del nuovo edificio **deve** corrispondere al colore dell'edificio accanto.

Privilegio: Puoi costruire un edificio senza seguire le regole di costruzione.

Tipi di edifici:

- Edifici base – Questi edifici producono materie prime necessarie alle produzioni future. Le materie prime possono essere scambiate al mercato. Ci sono 7 tipi di materie prime nel gioco: legno, ferro grezzo, lino, grano, mucca, cera, uva.
- Edifici ampliati – Questi edifici trasformano materie prime in semilavorati. Ci sono 8 tipi di semilavorati nel gioco: barili, corda, cuoio, carta, ferro, tessuto, carne, farina.

NOTA: La carne è un tipo speciale di semilavorato. Non viene convertito ulteriormente. Dopo averlo prodotto, i giocatori possono immediatamente piazzarla su una nave.

- Edifici sviluppati – Questi edifici trasformano le materie prime e i semilavorati in prodotti finiti. Ci sono 8 tipi di prodotti finiti nel gioco: armi, utensili, vestiti, libri, candele, vino, birra e pane.

Durante questa tappa, i giocatori possono prendere i gettoni bonus che possono essere scambiati in punti apprezzamento alla fine della partita. Ci sono 8 gettoni bonus nella partita. Ogni gettone bonus rappresenta un diverso prodotto finito. Un giocatore riceve questo gettone se è il primo che costruisce una linea di produzione completa di un particolare prodotto finito (vedere pag. 12).

Parte III: Notaio

Azione disponibile (il giocatore sceglie una di queste azioni):

- Il giocatore sceglie una delle carte edificio scoperte sul tabellone. Il giocatore mette la carta nella mano e paga per questa (il valore è indicato sul tabellone). Poi, gli spazi sul tabellone sono completati dalla pila appropriata. Il costo di un edificio base è 3, ampliato è 5, sviluppato è 10. Quando un giocatore compra un edificio, **deve pagare** con le carte moneta del colore di questo edificio. Per esempio, un giocatore può pagare per la vigna verde solamente con carte moneta verdi, per il mulino rosso e blu, con carte moneta rosse e/o blu. Le carte moneta che vengono usate per pagare un edificio sono scartate.

- Il giocatore può offrire per un edificio che è sul tabellone. Lo indica e offre il prezzo (non meno di 1). Ogni giocatore seguente (a partire dal giocatore alla sinistra di chi ha fatto l'offerta) dichiara la sua offerta per quella carta o rinuncia all'asta. Quando un giocatore si ritira da un'offerta, non può prendere parte all'asta in seguito (l'asta passa al giocatore successivo). Il giocatore che ha vinto l'asta paga (scarta le carte moneta), e mette la carta in mano. Il giocatore che ha vinto l'asta **non deve pagare** con le carte moneta dello stesso colore della carta edificio. Durante l'asta, i giocatori **non possono** dichiarare di pagare più del valore delle carte moneta che possiedono. Se nessuno dei giocatori raggiunge l'offerta iniziale (l'offerta del primo giocatore), offre il sindaco. In questa situazione, pescare 1 carta moneta per un edificio base, 2 carte moneta per l'edificio ampliato, e 3 carte moneta per l'edificio sviluppato. Il valore di queste carte indica l'offerta del sindaco. Il giocatore può offrire un valore più alto, oppure ritirare l'offerta. Nel primo caso, prende la carta e paga la somma dichiarata. Nel secondo caso, l'edificio viene messo in fondo alla pila degli edifici. In entrambi i casi, le carte moneta del sindaco vengono scartate.

Privilegio: Il giocatore può guardare 5 carte edificio prima o dopo l'esecuzione di una azione. Prende 3 carte dalla pila edificio scelto e 2 carte scoperte dello stesso tipo. Da questa combinazione di carte, il giocatore sceglie 2 carte e le piazza scoperte sul tabellone, le rimanenti 3 carte sono piazzate in cima alla relativa pila degli scarti (in qualsiasi ordine).

ESEMPIO: Uso del privilegio del Notaio



Il giocatore prende 2 carte scoperte e pesca 3 carte dal mazzo. Poi, piazza 2 di queste carte sul tabellone, e mette le carte rimanenti sul mazzo.

Parte IV: Gilda degli Artigiani

All'inizio della parte, tutti i giocatori che hanno inviato i loro aiutanti in questa gilda possono piazzare uno dei loro segnalini cubo sull'angolo superiore sinistro delle loro carte edificio base (sul tavolo).

Azione disponibile: Uso dei punti lavoro.

ESEMPIO: Descrizione di una carta edificio.



[1] materie prime oppure semilavorati necessari per iniziare una produzione; [2] immagine dell'edificio; [3] il prodotto realizzato dall'edificio; [4] punti apprezzamento ottenuti dopo che il bene è stato prodotto.

Il giocatore riceve punti lavoro. Grazie a questi punti, possiamo essere prodotti materie prime, semilavorati e prodotti finiti. Il numero di punti lavoro dipende dal turno. Nel primo turno, i giocatori hanno 3 punti lavoro, nel secondo 4, e nel terzo 5 punti lavoro per ogni aiutante in questa gilda.

NOTA: Non si possono accumulare punti lavoro. I punti lavoro non utilizzati sono perduti.

Ogni punto lavoro ricevuto può essere usato in 4 modi:

• produzione di materie prime

Spostare il segnalino cubo dall'icona superiore a quella inferiore, ogni mossa del genere costa un punto lavoro. Lo spazio libero sulla parte superiore della carta è subito integrato con il segnalino successivo. La produzione di materie prime è limitata dal numero di punti lavoro.

ESEMPIO: Produzione di materie prime.



Il giocatore usa 1 punto lavoro per fare crescere l'uva. Il segnalino si sposta dall'icona superiore a quella inferiore.

Le materie prime prodotte devono essere inviate in uno degli spazi disponibili.

1. Il giocatore può inviare queste materie prime al **mercato**. Il segnalino si sposta dall'icona inferiore della carta allo spazio appropriato sul mercato. I segnalini piazzati nel mercato possono essere usati in seguito nella partita.
2. I giocatori possono inviare le materie prime negli **edifici ampliati** o **sviluppati**. Il segnalino deve essere spostato dall'icona in basso alla stessa icona in cima ad un edificio diverso.

• scambi commerciali al mercato

I giocatori possono piazzare nel mercato il segnalino delle materie prime prodotte. La materia prima può essere comprata per 1 punto lavoro e piazzata su qualsiasi icona materia prima di uno degli edifici. Un giocatore non può avere più di 3 dei propri segnalini nel mercato.

ESEMPIO: Scambi commerciali al mercato



Il giocatore usa 1 punto lavoro per crescere uva [1]. Lo piazza nel mercato [2]. Poi, usando 1 punto lavoro, l'uva viene scambiata per il grano e lo piazza nel mulino [3].

• produrre un semilavorato

Sono necessarie le materie prime prodotte negli edifici base. Ci **deve essere** un segnalino di materia prima (prodotta in un edificio base o comprata al mercato), sull'icona superiore della carta edificio ampliato. Per produrre un semilavorato il giocatore deve usare un punto lavoro spostando il segnalino dalla parte superiore della carta a quella inferiore.

ESEMPIO: Produzione di un semilavorato.



Il giocatore usa un punto lavoro per produrre farina. Il segnalino viene spostato dall'icona superiore all'icona inferiore [1]. Dalla produzione di farina riceve 1 punto apprezzamento [2].

Il giocatore deve inviare il semilavorato prodotto a uno dei due spazi disponibili:

1. A un edificio sviluppato—Spostare il segnalino dalla parte inferiore della carta edificio ampliato all'icona superiore della carta edificio sviluppato.
2. A un deposito – Spostare il segnalino dall'icona inferiore allo spazio appropriato del deposito. Il deposito è sempre completato dalla cima. Ci possono essere **solamente due** segnalini di un semilavorato nel deposito nello stesso momento. Se entrambi gli spazi sono occupati, il giocatore rimuove il segnalino inferiore, e sposta il segnalino superiore su questo spazio. Poi, il giocatore piazza il proprio segnalino sullo spazio libero. Il giocatore riceve una delle carte moneta scoperte, oppure la prima carta dal mazzo delle carte moneta. Se il giocatore prende una carta scoperta, lo spazio è integrato con una carta dalla cima del mazzo carte moneta.

ESEMPIO: Inviare un semilavorato nel deposito.



Il giocatore giallo vuole piazzare la farina prodotta nel deposito. Sfortunatamente, entrambi gli spazi sono occupati. Per piazzare la nuova farina, il segnalino verde in magazzino viene rimosso e il segnalino rosso viene piazzato su quello spazio. Lo spazio vuoto è completato con il segnalino giallo. In aggiunta, il giocatore giallo riceve 1 carta moneta per questa azione.

• produrre prodotti finali

Tutte le icone nella parte superiore delle carte edificio sviluppato devono avere segnalini di semilavorati o/e materie prime prodotte negli edifici base/ampliati o comprati nel mercato/gilda del commercio. Per produrre (spendere un punto lavoro), un giocatore deve spostare tutti i segnalini dalla parte superiore della carta a quella inferiore. Solamente un segnalino rimane sul fondo della carta.

ESEMPIO: Produzione di prodotti finali



Il giocatore giallo produce abiti nella laboratorio dei tessuti. Usando un punto lavoro il giocatore sposta i segnalino dall'icona superiore [1] della carta a quella inferiore [2]. Il giocatore riceve 4 punti apprezzamento per la produzione degli abiti [3].

Il prodotto finito (o carne) **deve essere** piazzato in una delle 4 navi. I depositi delle navi sono riempiti a partire da destra. Il segnalino prodotto deve essere spostato dall'icona inferiore della carta al deposito della nave scelta.

Nello stesso momento, nel deposito di una nave ci possono essere **solamente due** segnalini di uno stesso prodotto. Se sono occupati entrambi gli spazi nel deposito, il giocatore può corrompere il capitano della nave. Il capitano rimuove i prodotti degli altri giocatori (ritornano a questi giocatori) creando spazio per un nuovo prodotto. Per corrompere un capitano, un giocatore deve scartare 1 carta moneta. Poi, deve rimuovere un segnalino da sinistra (il segnalino a destra viene spostato a sinistra) e piazzare il proprio segnalino sullo spazio libero. Un giocatore non può mai rimuovere il proprio segnalino. Il giocatore deve avere almeno una carta moneta per corrompere un capitano. Se il giocatore non può piazzare un prodotto finito nel deposito di una nave, questo segnalino non viene usato. Il giocatore non riceve nessun punto per questa produzione.

ESEMPIO: Piazzare i prodotti finiti nella nave.



Il giocatore giallo piazza gli abiti in una nave. Corrompe un capitano per rimuovere un altro segnalino. Viene rimosso il segnalino verde (ritorna al giocatore verde) e il segnalino rosso viene piazzato al suo posto. Il giocatore giallo può piazzare il proprio segnalino nel deposito della nave.

Poi, i giocatori ricevono punti apprezzamento per la produzione di semilavorati e/o prodotti finiti. Il numero di punti apprezzamento che i giocatori ricevono per la produzione di un prodotto finito è mostrato nell'angolo in basso a destra della carta.

Privilegio: Un giocatore può produrre due materie prime usando un punto lavoro. Un aiutante non può usare più di un privilegio.

Tappa V: Gilda dei commercianti

Azione disponibile: acquisto di un semilavorato.

Il giocatore può comprare qualsiasi semilavorato dal deposito. Per comprare un semilavorato un giocatore paga una carta moneta e prende un segnalino dal deposito. Poi, lo piazza su uno dei propri edifici di produzione sull'icona del prodotto acquistato. Se il giocatore ha preso il segnalino di legno neutro, si scarta la carta moneta. Se il giocatore ha preso il segnalino di un altro giocatore, dà a quel giocatore una carta moneta. Se sono occupati entrambi gli spazi, il giocatore deve comprare il segnalino che è in basso. Quindi, il segnalino rimanente viene spostato in basso.

NOTA: I segnalini di legno neutro, quando comprati, sono sostituiti con i segnalini del giocatore e piazzati accanto al tabellone.

Privilegio: Invece di pagare con carte moneta, il giocatore può rimuovere uno dei propri segnalini dal mercato. Quando il giocatore usa il privilegio e compra il segnalino di un altro giocatore, invece di pagare in carte moneta, l'altro giocatore può piazzare al mercato uno dei propri segnalini.

ESEMPIO: Acquisto di un semilavorato.



[1] Il giocatore compra pelliccia. Rimuove il segnalino in basso, e sposta il segnalino in alto verso il basso. Per questa azione, il giocatore scarta una carta moneta. [2] Il giocatore compra la pelliccia. Rimuove il segnalino in basso (verde). Il segnalino in alto (rosso) viene spostato in basso. Per questa azione, il giocatore deve dare al giocatore verde una carta moneta. [3] Il giocatore compra la pelliccia usando il privilegio. Rimuove il segnalino in basso. Il segnalino in alto viene spostato in basso. Rimuove il proprio segnalino dal mercato. [4] Il giocatore compra la pelliccia usando il privilegio. Rimuove il segnalino verde dallo spazio inferiore. Il segnalino superiore (rosso) viene spostato in basso. Per questa azione, rimuove il proprio segnalino dal mercato. Il giocatore verde piazza il proprio segnalino nel mercato.

Tappa VI: Municipio

Azione disponibile (il giocatore sceglie una di queste azioni):

- **privilegio**

Il giocatore può ricevere un privilegio dal sindaco. Prende un gettone privilegio dalla banca. Se non ci sono gettoni, questa azione non può essere eseguita.

NOTA: Il giocatore non può mai avere più di 3 gettoni privilegio contemporaneamente.

I gettoni privilegio possono essere usati durante le parti da I a V. Permette all'aiutante di usare il privilegio in un edificio. Un giocatore può usare il gettone privilegio in un edificio in cui è presente il suo aiutante. Ogni aiutante può usare solamente un privilegio durante una fase. Il gettone privilegio usato viene riposto nella banca.

ESEMPIO: Uso del gettone privilegio.



I giocatori giallo e rosso possono usare il privilegio perché i loro aiutanti sono sul primo spazio del tracciato ordine giocatori in quell'edificio. Il giocatore verde può anche usare i privilegio ma deve scartare il proprio gettone privilegio.

- **punto lavoro**

Il giocatore può ricevere un punto lavoro aggiuntivo. Prende un gettone punto lavoro e lo piazza davanti a sé. Se non ci sono gettoni sul tabellone, il giocatore non può eseguire questa azione.

NOTA: Un giocatore non può avere più di più 3 punti lavoro contemporaneamente.

I gettoni punti lavoro possono essere usati nelle tappe da I a VI (nella fase corporazioni). Usare un gettone punto lavoro, il giocatore piazza nella banca accanto al tabellone. Poi, i giocatori ricevono un punto lavoro che deve essere immediatamente utilizzato. Questo punto si può usare per: produrre una materia prima, commerciare, produrre un semilavorato, produrre un prodotto finito. Queste azioni sono eseguite nello stesso modo delle azioni nella Gilda degli Artigiani (vedere Tappa IV).

NOTA: L'uso di un punto lavoro vale come una azione extra. L'azione nella Gilda viene ancora eseguita.

- **cambiare l'ordine**

Il giocatore può influenzare l'ordine dei giocatori nella fase seguente. Sposta il proprio segnalino aiutante dal tracciato ordine di gioco nel primo spazio libero nel municipio (da sinistra) cambiando l'ordine del tracciato (in basso).

Dopo la tappa VI, i giocatori prendono i loro aiutanti dal tabellone. Gli aiutanti che hanno usato il privilegio non vengono presi dal tabellone, invece, vengono spostati verso l'alto (sul disegno delle gilde).

ESEMPIO: Gli aiutanti tornano al giocatore.



Gli aiutanti del giallo hanno usato il privilegio nella gilda dei Banchieri. Anche il giocatore verde ha usato il privilegio scartando il gettone privilegio. I giocatori rosso e nero hanno usato il privilegio nella Gilda dei Costruttori. Il giocatore blu ha scartato il gettone privilegio per usare il privilegio.

3. La parte finale

All'inizio di questa fase, i giocatori controllano quanti aiutanti ci sono sul tabellone. Il giocatore con meno aiutanti (se presente), riceve un gettone privilegio dalla banca. Se c'è più di un giocatore con lo stesso numero (basso) di aiutanti, ognuno di loro riceve gettoni privilegio. Se non ci sono gettoni privilegio nella banca, i giocatori non li ricevono. Se il numero di gettoni è minore rispetto al numero dei giocatori, i giocatori che sono sul tracciato ordine giocatore li ricevono per primi.

Dopo che i/il gettoni/e privilegio sono stati distribuiti, gli aiutanti tornano ai giocatori.

Poi, se ci sono dischi sul tracciato ordine variabile, si cambia la sequenza del tracciato ordine giocatori. In questo modo, viene cambiato l'ordine di gioco del turno successivo. I tre dischi sul tracciato ordine variabile mostra l'ordine nella fase seguente. I dischi rimanenti sono spostati dietro questi dischi.

ESEMPIO: Movimento dei segnalini sul tracciato ordine giocatori.



L'ordine della fase corrente.

L'ordine del prossimo turno.

Descrizione dettagliata della fase (inverno):

Questa fase è più corta rispetto alle altre fasi. Durante questa fase, si salta la parte aiutanti. La parte Gilda consiste nella Tappa II (Gilda dei Costruttori), e IV (Gilda degli Artigiani).

Tappa II: Gilda dei costruttori

Ogni giocatore, seguendo l'ordine sul tracciato ordine giocatore, può costruire due edifici (come se avesse avuto un aiutante in quella gilda).

Tappa IV: Gilda degli Artigiani

Ogni giocatore, seguendo l'ordine sul tracciato ordine giocatore, può produrre: materie prime, semilavorati, prodotti finiti (come se avesse avuto un aiutante nella gilda degli artigiani). Può usare punti lavoro.

NOTA: Durante queste tappe, i giocatori possono usare i gettoni privilegio.

Cambio dell'anno

Dopo l'inverno, vengono sommati i punti apprezzamento. I punti apprezzamento sono sommati in 4 passaggi.

1. Le navi partono dal porto

I giocatori che hanno i loro segnalini nei depositi delle navi ricevono punti apprezzamento. I punti sono attribuiti separatamente per ogni nave (a partire da sinistra). I giocatori contano quanti segnalini hanno in ogni nave. I giocatori con più segnalini ricevono punti apprezzamento aggiuntivi. Se i giocatori hanno lo stesso numero di segnalini sulla nave, il giocatore il cui segnalino è più in alto e a sinistra, è il primo. Sulla prima nave, solo un giocatore riceve punti extra, sulla seconda – due giocatori ricevono punti extra, sulla terza – tre, sulla quarta – quattro. Poi, i giocatori prendono i loro segnalini dalle navi e sommano i punti apprezzamento. Il numero di punti apprezzamento che i giocatori ricevono per ogni prodotto si trova accanto all'icona del deposito.

2. Il sindaco valuta la crescita della città

I giocatori ricevono punti apprezzamento per gli edifici costruiti. Ogni edificio ha due sfondi colorati (sopra e sotto). Per ogni combinazione di 4 colori diversi il giocatore riceve 3 punti apprezzamento.

ESEMPIO: I punti apprezzamento per lo sviluppo della città.



Il giocatore riceve 6 punti apprezzamento per 2 combinazioni di colore [1] e [2].



Il giocatore riceve 3 punti apprezzamento per 1 combinazione di colore [3].

ESEMPIO: I punti apprezzamento per i prodotti sulle navi.



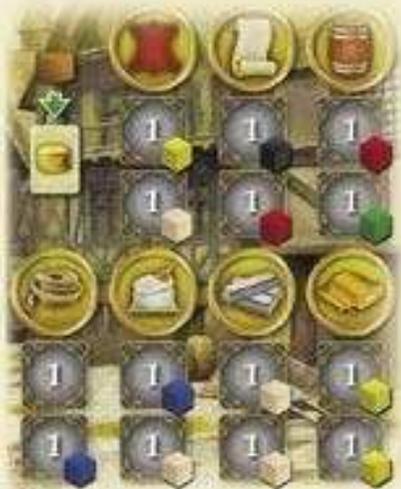
Nave 1: giallo: 9 +4, nero: 4, rosso: 4. **Nave 2:** verde: 16 +5, blu: 14+3, nero: 8.

Nave 3: rosso: 11+6, giallo: 17+4. **Nave 4:** nero: 16+7, verde: 10+5, blu: 8+3, giallo: 4+1. **Totale:** giallo: 39, verde: 36, nero: 35, blu: 28, rosso: 21.

3. Il sindaco controlla le scorte nel deposito

I giocatori ricevono punti apprezzamento extra per i propri semilavorati nel deposito. Ogni segnalino rappresenta un punto apprezzamento. Dopo che i punti sono stati conteggiati i segnalini vengono rimossi dal deposito.

ESEMPIO: Punti apprezzamento per la scorta nel deposito.



Punti ottenuti dai giocatori: giallo – 3, rosso – 2, blu – 2, verde – 1, nero – 1.

4. I giocatori investono nello sviluppo della città.

I giocatori possono comprare punti apprezzamento usando carte moneta. Per fare questo, un giocatore deve scartare 4 carte – ognuna di un colore diverso. Il giocatore riceve punti apprezzamento uguali al valore totale di queste carte.

ESEMPIO: Punti apprezzamento da investire nello sviluppo della città.



Il giocatore riceve 7 punti.

Il giocatore riceve 9 punti.

Dopo che i punti sono stati conteggiati, i segnalini vengono rimossi dalle navi. Poi, se ci sono spazi liberi nel deposito, gli spazi vengono integrati con i segnalini neutri.

Alla fine della quarta fase (inverno), il segnalino fase viene piazzato sulla prima stagione (primavera). Il segnalino anno viene spostato a destra di uno spazio. Se finisce il terzo anno, la partita termina. Il giocatore conteggia i punti dei gettoni bonus. il vincitore è il giocatore con più punti apprezzamento. Se c'è un pareggio, il vincitore è il giocatore con più carte moneta nella mano. Se c'è ancora un pareggio, il vincitore è il giocatore con la posizione più inferiore nel tracciato ordine giocatore.

SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA A 2 GIOCATORI

In 2 giocatori la partita è simile ad una partita in 3-5 giocatori con pochi cambiamenti.

1. Parte Aiutanti

• Mandare un aiutante in una gilda

Il tracciato ordine in ogni gilda è più corto. **E' vietato** piazzare un aiutante sul terzo spazio del tracciato ordine giocatori. Ogni giocatore può avere **massimo 2 aiutanti** in ogni gilda.

Se un giocatore piazza il proprio aiutante sull'aiutante di un altro giocatore, non paga per questa azione. Il giocatore con l'aiutante sul fondo prende la carta coperta in cima alla pila monete.

2. Parte Gilde

Tappa IV: Municipio

Potete eseguire due azioni nel municipio:

- privilegio,
- punto lavoro.

3. Parte Finale

Se i giocatori hanno lo stesso numero di aiutanti nelle gilde, nessuno di loro riceve il gettone privilegio. In altre parole: se entrambi i giocatori hanno usato lo stesso numero di privilegi nelle gilde, nessuno di loro riceve il gettone extra.

Inoltre, i giocatori cambiano l'ordine dei loro dischi sul tracciato ordine giocatore. Grazie a questo, ognuno di loro sarà per 6 volte il primo giocatore.



Editore:
© ST Games Spółka z o.o.
62-510 Konin
ul. Spółdzielców 3
Polonia



Distributore:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, Polonia,
www.g3poland.com
Se avete qualsiasi domanda sentitevi liberi di contattarci! Saremo felici di aiutarvi!
traduzione in italiano: olafteam.ita@gmail.com

Prodotto in Germania. 1ª edizione anno 2013.

Version 1.0

ICONE DEL GIOCO



legno



ferro grezzo



lino



mucca



grano



uva



cera/miele



carta



pelliccia



carne



barile



corda



farina



ferro



tessuto



birra



candele



vestiti



pane



vino



libri



armi



utensili

LINEE PRODUTTIVE

