

DER PALAST VON ESCHNAPUR

Un gioco di Inka e Markus Brand per 2 - 4 giocatori da 10 anni in su, durata 60 minuti
Traduzione e adattamento di Startspieler - ver. 1.0

Materiale di Gioco



10 carte privilegio



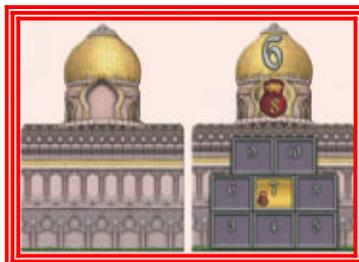
4 dischi privilegio



80 mattoni: venti in ciascun colore rosso, giallo, verde e blu.



4 pietre segnapunti



8 sezioni del palazzo con due lati ("in costruzione" / "completato")



64 carte oro: 8 x valore 0, 8 x valore 1, 12 x valore 2, 16 x valore 3, 8 x valore 4, 12 x valore 5



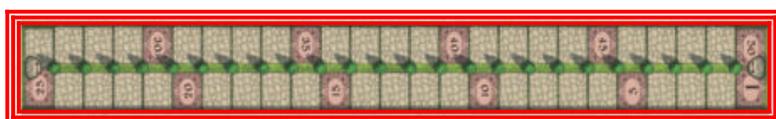
1 segnalino di blocco lavori
1 segnalino di blocco x carte oro
4 segnalino turno di gioco



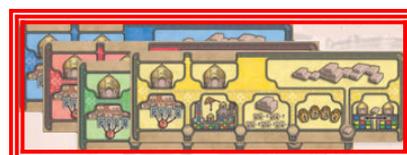
32 carte costruzione (8 sezioni per ognuno dei 4 colori)



4 segnalini 50/100



1 percorso segnapunti



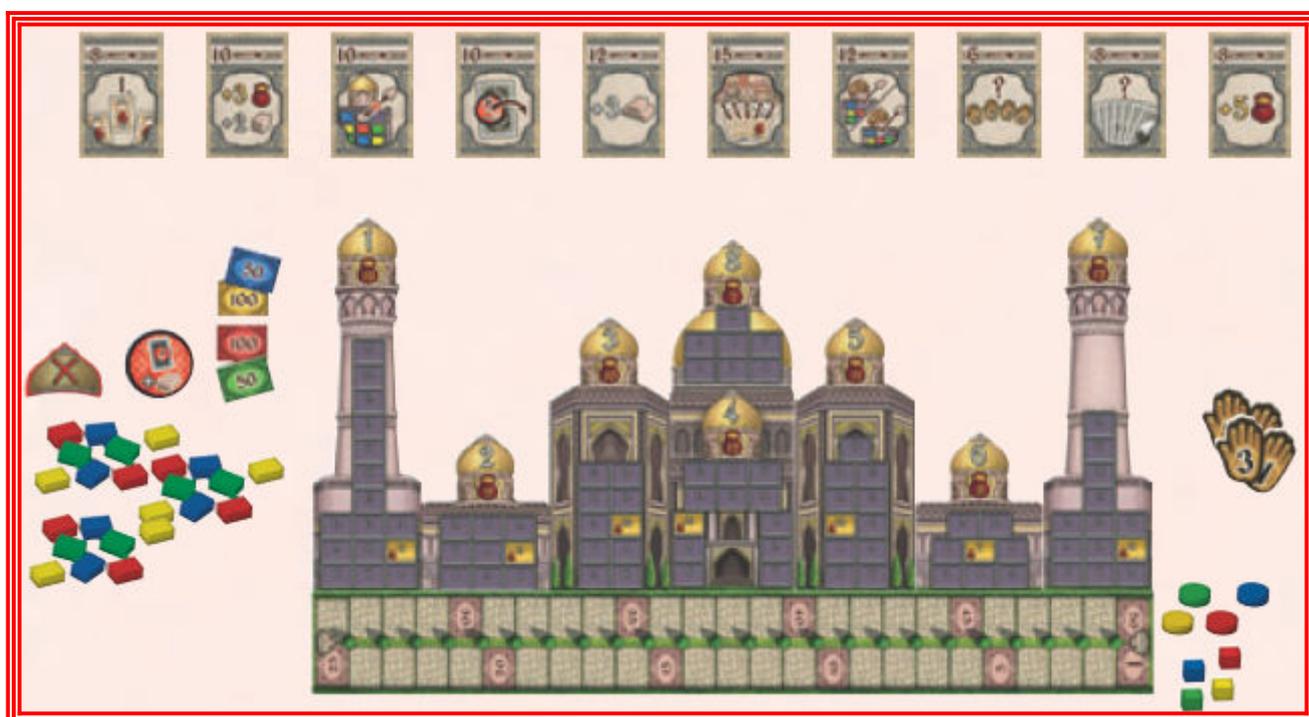
4 plance di gioco

Idea di gioco

I giocatori sono chiamati alla prova come costruttori del nuovo palazzo di Eschnapur. In ciascun round di gioco i giocatori offrono oro agli alti ufficiali del maharaja per ottenere benefici per se o per ostacolare gli avversari durante le fasi di costruzione. Al momento giusto, la costruzione del palazzo porterà grandi risorse d'oro e punti vittoria fondamentali per aggiudicarsi la sfida.

Preparazione

N.B. Le seguenti regole si applicano per 4 giocatori. Differenze nella preparazione e nel regolamento per 2 / 3 giocatori sono indicate a pagina 7



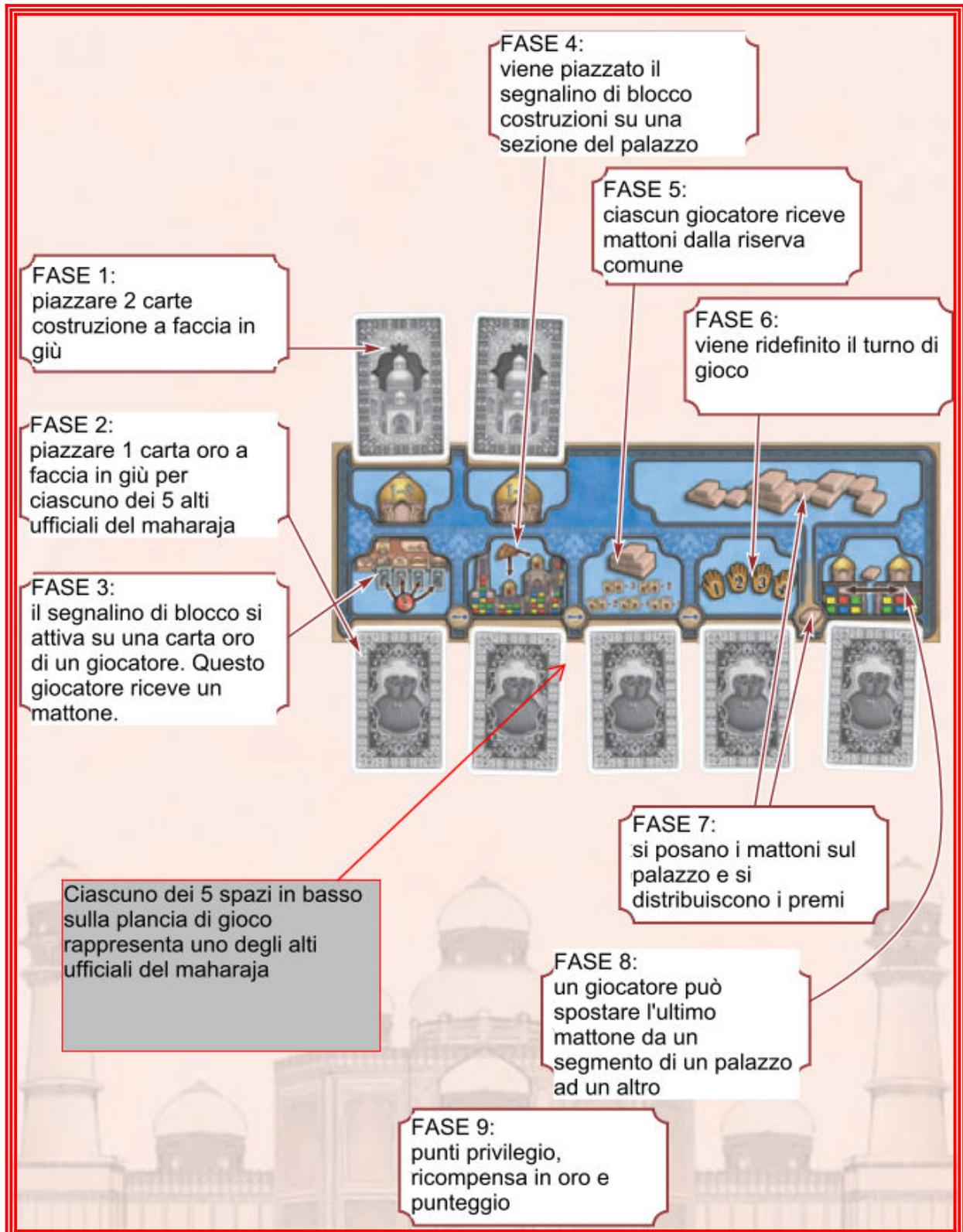
- ♦ Piazzare le 8 sezioni del palazzo al centro del tavolo, dal lato “in costruzione”, disposti come in figura
- ♦ Piazzare il percorso segnapunti sotto al palazzo
- ♦ Ciascun giocatore sceglie un colore e riceve la plancia, le 8 carte costruzione, la pedina segnapunti e il disco privilegio corrispondenti (piazzare questi ultimi due di fianco allo spazio 1 del percorso segnapunti)
- ♦ Ciascun giocatore riceve le seguenti 16 carte oro a formare la sua mano:

2 x valore 0 2 x valore 1 3 x valore 2 4 x valore 3 2 x valore 4 3 x valore 5

- ♦ Formare una riserva comune di mattoni vicino al palazzo
- ♦ Dividere le 10 carte privilegio in base al loro valore e piazzarle sopra al palazzo come in figura
- ♦ Piazzare tutti i segnalini vicino al tabellone
- ♦ All’inizio di gioco la banca è vuota, durante il corso del gioco si riempirà con le carte oro, divise in base al loro valore.

Fasi di Gioco

Il gioco si svolge in rounds e ciascun round comprende **9 fasi**:



Fase 1 - selezionare il sito di costruzione

Ogni giocatore sceglie due carte costruzione numerate da 1 a 8, che corrispondono al segmento di palazzo dove vogliono costruire e che riporta lo stesso numero, giocandole a faccia in giù nello spazio apposito della plancia.

Fase 2 - piazzare le carte oro

Ciascun giocatore gioca 5 carte oro per influenzare gli alti ufficiali, assegnando una carta per ciascuno dei 5 spazi appositi sulla plancia (vedi figura pag.3). Soltanto nel caso non si abbiano carte oro sufficienti è possibile lasciare vuoti alcuni spazi degli ufficiali.

Fase 3 - il segnalino di blocco delle carte oro

Dopo che tutti i giocatori hanno piazzato le carte costruzione e le carte oro, si inizia a rivelare simultaneamente le carte oro partendo dalla prima a sinistra.

Il giocatore che ha giocato la carta oro più alta vince l'influenza sull'alto ufficiale, guadagnando il segnalino di blocco delle carte oro. Questo può essere piazzato **immediatamente** su qualsiasi carta oro di qualsiasi giocatore, impedendo che possa essere rivelata durante il round. All'inizio del round successivo la carta bloccata resta come una delle cinque carte giocate, mentre il segnalino viene riposizionato di fianco al palazzo nel caso non venga aggiudicato nella fase. **(N.B: nel round seguente il segnalino, se vinto, deve essere spostato su un altro giocatore e su un'altro ufficiale rispetto al turno precedente, oppure può essere posto a lato del palazzo per non esercitarne l'effetto).**

Come compensazione, **il giocatore che vede bloccata la propria carta oro, riceve immediatamente un mattone del proprio colore** dalla riserva generale e lo ripone nello spazio apposito sulla plancia.

Uso delle carte Oro: **La carta oro che si aggiudica questa fase viene immediatamente messa nella banca, mentre le altre carte restano sulla plancia dei giocatori fino alla fase 9, quando ci sarà la valutazione dei punti privilegio. Le carte oro di valore zero invece (che non possono mai vincere un'asta), dopo essere state rivelate, tornano in mano al giocatore.**

In caso di pareggio nell'asta tra le carte oro di valore più alto, nelle fasi 3, 4, 6 e 8 (ma non nella fase 5), si aggiudica la fase il giocatore che ha fatto l'offerta immediatamente più bassa rispetto ai giocatori in parità (la carta di valore zero come detto non può aggiudicarsi una fase)

Fase 4 - il segnalino di blocco costruzioni

Tutti i giocatori rivelano insieme la seconda carta oro e il giocatore che si aggiudica la fase, influenzando il secondo alto ufficiale, riceve il segnalino di blocco delle costruzioni, che può **immediatamente** piazzare in una sezione di palazzo a scelta, impedendo a tutti il piazzamento di mattoni per il round corrente in quel segmento.

Il segnalino va spostato in ogni round in una sezione del palazzo differente (non può essere bloccata la stessa sezione di palazzo per due round consecutivi) e può anche essere posto di lato al palazzo per non esercitarne gli effetti.

Anche in questa fase valgono le stesse regole in caso di pareggio e nell'uso delle carte oro.

Fase 5 - vincere mattoni

Tutti simultaneamente rivelano la terza carta oro: **a differenza delle altre fasi, ogni carta giocata ha un effetto e c'è una regola speciale nei casi di pareggio nell'asta.**

Ogni carta oro il cui valore è stato giocato da un solo giocatore, gli fa guadagnare un numero di mattoni pari al valore stesso della carta, mentre i giocatori che hanno giocato carte dello stesso valore guadagnano la metà di mattoni, arrotondata per eccesso (es. con una carta oro di valore 5 si prendono 3 mattoni), rispetto al valore numerico della carta.

Ogni giocatore poi posiziona i mattoni sullo spazio in alto a destra della propria plancia di gioco.

Le carte giocate vengono messe immediatamente tutte nella banca, divise per valore.

Fase 6 - assegnazione turni di gioco

Tutti i giocatori scoprono insieme la quarta carta oro: il giocatore con la carta dal valore maggiore vince l'influenza sull'alto ufficiale e riceve i 4 segnalini turno di gioco, che assegna ai quattro giocatori. Questo determina l'ordine dei nuovi turni di gioco (essi restano immutati se nessuno si aggiudica la fase). Nel primo round, se nessuno si aggiudica la fase, distribuire in maniera casuale i segnalini ai giocatori

Come nelle fasi 3 e 4, i pareggi sono regolati nella maniera indicata e la carta oro che ha vinto la fase immediatamente passa alla banca, mentre le altre restano sulla plancia fino alla fase 9.

Fase 7 - piazzamento dei mattoni

Iniziando dal giocatore che ha il segnalino del turno n. 1, i giocatori piazzano a turno i mattoni dalla loro plancia nelle sezioni del palazzo. Il giocatore di turno rivela le sue due carte costruzione e piazza i suoi mattoni seguendo le seguenti regole:

- ♦ può piazzare soltanto mattoni nelle tessere del palazzo che combaciano con le due carte costruzione scelte
- ♦ non può piazzare mattoni nelle sezioni del palazzo con il segnalino di blocco costruzione
- ♦ se la sezione del palazzo non ha spazi vuoti a disposizione non può ricevere altri mattoni
- ♦ deve piazzare mattoni a partire dagli spazi più in basso disponibili nella sezione
- ♦ ogni spazio disponibile nella sezione può contenere un solo mattone
- ♦ il giocatore deve sempre piazzare tutti i mattoni presenti sulla sua plancia nelle due sezioni selezionate: se c'è spazio sufficiente in una delle sezioni, il giocatore può piazzarli anche tutti soltanto in un solo segmento del palazzo a sua scelta
- ♦ i mattoni possono restare sulla plancia del giocatore soltanto nel caso non vi sia modo di piazzarli, causa presenza segnalino blocco costruzione o perchè la sezione sia già piena. In questo caso i mattoni saranno a disposizione per il round successivo, permettendo in alcune situazioni di poter piazzare oltre cinque mattoni in una singola fase di costruzione.

Il Premio:

Quando un giocatore posiziona un mattone in uno spazio che mostra un sacchetto d'oro, verrà immediatamente distribuito un premio. Ogni giocatore che ha mattoni in questa stessa sezione di palazzo, riceve in premio carte oro del valore totale pari a 3, indifferentemente dal numero di mattoni da lui piazzati. Iniziando dal giocatore con il segnalino n.1 e a seguire gli altri rispettando l'ordine stabilito, vengono scelte carte (1, 2 o tre carte) per un valore totale di oro pari a 3, scelte in base alle proprie preferenze e disponibilità della banca, con il divieto di fare cambio con le carte già in possesso. E' possibile che in banca non vi sia oro a sufficienza per distribuire un premio a tutti i giocatori (alcuni potrebbero ricevere meno oro o anche nulla).

Fase 8 - spostare mattoni

Tutti i giocatori rivelano contemporaneamente la quinta e ultima carta oro. Il giocatore che vince la fase, con l'influenza del quinto alto ufficiale, può spostare l'ultimo mattone dallo spazio occupato più alto di una sezione del palazzo, allo spazio libero più basso di un'altro segmento, anche scegliendo un mattone diverso dal proprio colore.

Il segnalino di stop alla costruzione, se presente nella sezione di partenza o quella di destinazione, impedisce questa operazione.

La carta oro che si aggiudica questa fase viene immediatamente messa nella banca, mentre le altre carte (tranne quelle di valore zero che vengono riprese) restano sulla plancia dei giocatori fino alla fase 9, quando ci sarà la valutazione dei punti privilegio.

In caso di pareggio nell'asta, valgono le regole viste in precedenza nelle altre fasi.

Fase 9 - Punti privilegio, ricompense e valutazione punteggio

Punti Privilegio:

Ogni giocatore guadagna tanti punti privilegio pari alla somma del valore delle carte oro rimaste sulla sua tabella. Ognuno sposta il proprio disco privilegio in avanti sul percorso segnapunti di tanti spazi pari a tale somma, poi ripone le carte oro nella banca, tranne quelle di valore zero che ritornano in mano al giocatore. Non vengono presi punti privilegio per la carta bloccata dal segnalino di blocco. I punti privilegio possono essere utilizzati per acquistare carte privilegio in qualsiasi momento (vedi pagina 8)



Ricompense:



Per ogni sezione del palazzo completata dai mattoni, ogni giocatore coinvolto nella costruzione viene pagato, a prescindere dal numero dei suoi mattoni presenti. Se più sezioni sono completate durante il round, vengono conteggiate in ordine partendo da quella di numero più basso.

Ogni giocatore che ha contribuito alla costruzione riceve il valore della sacca d'oro, partendo dal giocatore con il segnalino di turno n. 1 e poi in ordine a seguire. Il valore viene riscosso dalla banca con qualsiasi taglio il giocatore decida, ma non può fare cambio con le carte oro già in suo possesso. Se non vi è oro a sufficienza in banca è possibile che alcuni giocatori ricevano una ricompensa parziale o nulla.

Punteggio:



Una volta pagate le ricompense, vengono conteggiati i punti vittoria delle sezioni, calcolate in ordine crescente (dalla sezione di numero più basso in poi). Anche qui riceve per primo punti vittoria il giocatore con il segnalino di turno n. 1 e poi gli altri a seguire in ordine.

I punti che il giocatore riceve è dato dalla somma del numero dello spazio più in alto dove è piazzato un suo mattone e il numero di suoi mattoni presenti nella sezione del palazzo. La pietra segnapunti viene spostata nel percorso per il valore così determinato.

Esempio: nell'immagine di lato il giocatore blu guadagna 20 punti, derivanti 14 dallo spazio più in alto dove ha posto un suo mattone e 6 punti per il numero totale di mattoni su lui piazzati nella sezione.

Una volta che un giocatore ha superato i 50 punti vittoria, prende il segnalino 50/100 e lo piazza sulla sua plancia con il lato "50" in alto; superati i 100 punti, lo gira sul lato "100".

Fatta questa operazione, la pietra segnapunti del giocatore va rimessa sullo spazio "1" del percorso.

Una volta che la sezione del palazzo è stata conteggiata tutti i mattoni dei giocatori vengono spostati nella riserva generale. La sezione del palazzo viene girata sul lato "completata" e vengono scartate le carte costruzione dei giocatori corrispondenti a quella sezione perché non più necessarie.

Fine del Gioco:

Il gioco termina non appena sono state completate le seguenti sezioni del palazzo:

6 sezioni in 4 giocatori;

5 sezioni in 3 giocatori;

4 sezioni in 2 giocatori.

Svolto fino al termine l'ultimo round della partita, dopo il conteggio di tutte le sezioni che vengono completate, vengono calcolati i punti vittoria dovuti alla posizione del disco privilegio:

	primo	secondo	terzo	quarto
punti vittoria con 4 giocatori	10	6	3	0
punti vittoria con 3 giocatori	10	6	0	
punti vittoria con 2 giocatori	6	0		

In caso si equivalgano le posizioni dei dischi privilegio di due o più giocatori, non vengono calcolati i piazzamenti indicati; ad esempio due giocatori in parità per il primo posto prendono entrambi i punti per quella posizione e viene saltato il secondo posto. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore; in caso di parità vince il giocatore con le carte oro di maggior valore.

Il gioco per 3 giocatori: la sezione di palazzo "1" va piazzata come completata all'inizio del gioco, lasciando nella scatola le carte costruzione corrispondenti, insieme alle carte oro del 4° giocatore. Nella fase 3 il segnalino di blocco può essere spostato sullo stesso giocatore ma obbligatoriamente su una carta oro diversa.

Il gioco per 2 giocatori: I segmenti "1" e "7" del palazzo vanno girati sul lato "completato", scartando le relative carte costruzione. Ciascun giocatore riceve carte oro in più: 2 x valore 2 e 1 x valore 1, mentre quelle in più vengono riposte nella scatola. Non viene utilizzato il primo alto ufficiale (segnalino di blocco), quindi vengono piazzate in fase 2 soltanto 4 carte oro. Le carte privilegio "rimuovi segnalino blocco" (costo 10) e "scegli segnalino del turno" (costo 6) vanno rimosse.

Le carte privilegio:

In qualsiasi momento della partita, un giocatore può spendere punti privilegio (conteggiati con il disco privilegio) per acquistare carte privilegio, il cui costo è indicato sulla parte alta della carta. Per acquistare una o più carte privilegio un giocatore ne annuncia l'acquisto (ha la priorità chi annuncia per primo la volontà di acquisto), prende le carte e le gioca immediatamente, spostando il disco privilegio nella nuova posizione. Ogni carta privilegio può essere utilizzata una sola volta nella partita (poi viene rimossa) nel momento indicato nella seguente descrizione:

	<p>Scegli segnalino del turno (Spielreihenfolgemarker wählen)</p> <p>Prima che un giocatore vincendo la fase 6 determini il nuovo turno di gioco, puoi scegliere per primo un segnalino turno di gioco, quindi il vincitore della fase distribuirà i restanti</p>		<p>Vieta movimento di mattoni (Verbot des letzten Steins)</p> <p>Appena determinato il vincitore della fase 8, il proprietario di questo privilegio può selezionare qualsiasi segmento del palazzo dal quale inibire lo spostamento dell'ultimo mattone. La carta va utilizzata prima che il vincitore della fase 8 selezioni il mattone</p>
	<p>Vinci i pareggi (Gleichstand gewinnen)</p> <p><u>Questo privilegio va giocato prima dell'inizio della fase 2.</u> Vinci i pareggi per ogni alto ufficiale per il quale hai giocato la carta più alta. Nella fase 5 ricevi il numero massimo di mattoni (dato dalla carta oro giocata) e il giocatore in parità riceve mattoni in misura ridotta (come da regole a pag. 5)</p>		<p>Carte oro valore 3 + 2 mattoni (Goldkarten Summe 3 und 2 Bausteine)</p> <p>Ricevi <u>immediatamente</u> carte oro per un valore totale di 3 dalla banca e 2 mattoni del tuo colore dalla riserva generale. Posiziona i mattoni nello spazio apposito della tua plancia.</p>
	<p>Selezione libera sito costruzione (Freie Bauplatzwahl)</p> <p>A prescindere dalle due carte costruzione giocate, nella fase 7 puoi piazzare mattoni in qualsiasi sezione del palazzo (escluse quelle bloccate dal segnalino)</p>		<p>Ignora lo stop alle costruzioni (Baustopp ignorieren)</p> <p>Nella fase 7 giocando la carta costruzione adatta e utilizzando questo privilegio puoi piazzare mattoni nella sezione bloccata dal segnalino oppure se vinci la fase 8 puoi muovere l'ultimo mattone al di fuori o all'interno della sezione bloccata. Se una sezione bloccata viene completata grazie all'uso del privilegio, viene conteggiata normalmente nella fase 9</p>

	<p>Carte oro di valore 5 (Goldkarten Summe 5)</p>		<p>3 mattoni (Drei Bausteine)</p>
	<p>Rimuovi segnalino blocco (Blockademarker ablehnen)</p>		<p>Gioca carte dalla tua mano (Karten aus der Hand spielen)</p>
	<p>Ricevi <u>immediatamente</u> carte oro per un valore totale di 5 dalla banca</p>		<p>ricevi <u>immediatamente</u> 3 dei tuoi mattoni dalla riserva generale da posizionare nello spazio apposito della tua plancia.</p>
	<p>Puoi rimuovere <u>immediatamente</u> il segnalino di blocco dalla tua carta, utilizzandola nell'asta come se non fosse mai stata bloccata e conservando il mattone di compensazione. Il segnalino di blocco viene posto vicino al palazzo.</p>		<p>Questo privilegio <u>deve essere giocato prima dell'inizio della fase 2</u>. Non piazzare alcuna carta a faccia in giù sugli alti ufficiali in questo round: una volta che gli altri giocatori hanno rivelato le loro carte in una fase, giochi una carta scoperta e viene valutata la fase come di consueto. il privilegio si applica per un solo round.</p>