

# IL PRINCIPE

## RIASSUNTO DEL GIOCO

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Pescare le prime 4 Carte Città dal mazzo. Ogni giocatore riceve i 12 Blasoni della famiglia scelta (1 va sulla scala dei PV). Scegliere il primo giocatore, che riceve il segnalino "Il Principe". Durante il primo turno non si possono costruire città (Fasi 2 e 3).

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

**Fase 1:** Ogni giocatore:

- riceve 5 monete dalla Banca e pesca 4 Carte Edificio dal mazzo;
- sceglie 2 Carte Edificio dalla sua mano e le piazza a faccia coperta sul tavolo.

**Fase 2:** Le carte piazzate sul tavolo devono essere scoperte e raggruppate per colore.

Ogni gruppo di carte è messo all'asta, partendo da quello meno numeroso; in caso parità fra due o più gruppi seguire l'ordine dei colori indicato sul tabellone di gioco: 1. Verde, 2. Bianco, 3. Rosso, 4. Blu, 5. Giallo. Le offerte partono dal giocatore a sinistra del "Principe" e proseguono in senso orario. Se nessuno offre niente, il gruppo di carte all'asta viene rimosso dal gioco.

Chi vince l'asta paga la sua offerta alla Banca, prende in mano le carte, riceve "Il Principe" e se vuole costruisce immediatamente 1 città.

Ciascun giocatore può partecipare e vincere a tutte le aste che vuole.

**Fase 3:** Partendo dal "Principe" ogni giocatore può: 1) Costruire una Città oppure 2) Giocare Carte Edificio dalla sua mano

#### 1. Costruire Città

Il giocatore può costruire una delle città indicate dalle Carte Città sul tavolo:

- paga alla banca il costo in monete indicato sulla Carta Città;
- gioca dalla sua mano una Carta Edificio appropriata per ogni simbolo presente Carta Città che intende costruire; le Carte Edificio utilizzate si raggruppano davanti al giocatore a faccia scoperta e divise per colore;
- riceve i PV indicati sulla Carta Città;
- piazza i Blasoni indicati sulla Carta Città distribuendoli sulle regioni adiacenti.

Gli altri giocatori, escluso il costruttore della città, ricevono dei Punti Vittoria per ciascuna Tessera Ruolo in loro possesso dello stesso colore di almeno 1 Carta Edificio utilizzata per la costruzione di quella città (i PV vengono ricevuti 1 volta sola per ciascun colore utilizzato):

- 2 PV per la Tessera Ruolo Maggiore;
- 1 PV per la Tessera Ruolo Minore.

Dal mazzo viene pescata una nuova Carta Città, immediatamente disponibile per il giocatore che segue.

#### 2. Giocare Carte Edificio

Si possono giocare dalla propria mano quante Carte Edificio si desidera (di un solo colore), ponendole scoperte sul tavolo, aggiungendole alle altre carte, già raggruppate per colore, eventualmente accumulate nei turni precedenti, in modo che sia visibile il numero di carte di ciascun gruppo.

**Fase 4:** Ciascun giocatore restituisce tutte le Tessere Ruolo eventualmente possedute.

Seguendo l'ordine dei colori (1. Verde, 2. Bianco, 3. Rosso, 4. Blu, 5. Giallo) si determina a chi assegnare le tessere dei Ruoli Maggiori e Minori, contando le Carte Edificio scoperte davanti a ciascun giocatore. Valgono le seguenti regole:

- Se un solo giocatore ha la maggioranza di carte visibili di un colore e un solo altro giocatore ha il secondo maggior numero di carte di quello stesso colore, il primo riceve la corrispondente Tessera Ruolo Maggiore, il secondo la corrispondente Tessera Ruolo Minore;
- Se un solo giocatore ha la maggioranza di carte visibili di un colore e altri due o più, hanno il secondo maggior numero di carte di quello stesso colore, il primo riceve la corrispondente Tessera Ruolo Maggiore, mentre la Tessera Ruolo Minore è messa all'asta fra i giocatori in pareggio;
- Se più giocatori hanno la maggioranza di carte visibili di un colore, la corrispondente Tessera Ruolo Maggiore è messa all'asta fra tutti i giocatori in pareggio, mentre la Tessera Ruolo Minore non viene assegnata.

L'asta per le Tessere Ruolo svolge allo stesso modo dell'asta per le Carte Edificio. Le offerte devono partire dal giocatore più vicino al "Principe" in senso orario. Se tutti passano senza offrire niente, la tessera messa all'asta non viene assegnata a nessuno.

Il giocatore che si aggiudica una Tessera Ruolo Maggiore deve girare a faccia coperta la metà (arrotondata per eccesso) delle Carte Edificio dello stesso colore della tessera ricevuta poste sul tavolo di fronte a sé. Questa regola non si applica invece per la Tessera Ruolo Minore.

Il giocatore che si aggiudica una Tessera Ruolo, deve eseguire subito la relativa abilità speciale (prima il Ruolo Maggiore e poi da quello Minore).

### FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando, all'inizio della Fase 1:

- ci sono meno di 4 Carte Città accanto al tabellone di gioco ⇒ il gioco termina immediatamente;
- il numero di Carte Edificio nel mazzo è inferiore ai seguenti valori: 12 / 16 / 20 (partite con 3 / 4 / 5 giocatori)  
⇒ comincia l'ultimo turno di gioco, con le seguenti modifiche:
  - nella Fase 1 si ricevono solo le monete dalla Banca, ma non si pescano Carte Edificio;
  - nella Fase 2 le Carte Edificio da mettere all'asta vengono prese direttamente dal mazzo: 6 / 8 / 10 carte (partite con 3 / 4 / 5 giocatori); se sono rimaste meno carte di quelle richieste, la partita termina immediatamente.

Le altre fasi vengono giocate normalmente.

### ASSEGNAZIONE DEI PUNTI VITTORIA

Alla fine del gioco ciascun giocatore ottiene i seguenti PV:

- 2 PV per ciascuna Tessera Ruolo Maggiore in suo possesso;
- 1 PV per ciascuna Tessera Ruolo Minore in suo possesso;
- 2 PV per ogni set completo di Carte Edificio di 5 colori differenti posto sul tavolo davanti a sé (a faccia coperta o scoperta);
- 2 PV per il giocatore/giocatori con la maggior quantità di monete (in caso di parità tutti i giocatori interessati ricevono 2 PV);
- 2 PV per il giocatore/giocatori con il maggior numero di Carte Edificio in mano (in caso di parità tutti i giocatori interessati ricevono 2 PV);

Si assegnano inoltre i PV per le regioni della mappa:

- in ciascuna regione, il giocatore con il maggior numero di Blasoni guadagna 5 PV; il giocatore (o i giocatori, in caso di parità) con il secondo maggior numero di Blasoni guadagna 2 PV;
- in caso di parità tra due o più giocatori per il maggior numero di Blasoni in una regione, ognuno di essi guadagna 5 PV; non si assegnano PV ai giocatori con il secondo maggior numero di Blasoni.