

PRAGA CAPUT REGNI – FAQ italiane

A cura di Tatsumaki, con ringraziamenti a Plombiers.

Riferimenti: risposte dell'autore a domande poste sul forum di Boardgamegeek: [LINK](#).

1) Gestione delle Miniere/Cave

(tutto ciò che si dirà per le Miniere vale in ugual maniera per le Cave)

- Ciascun giocatore possiede uno specifico **NUMERO DI MINIERE**: questo numero è da individuare **A SINISTRA** della posizione occupata dal cubetto – l'ultima posizione della track, infatti, non riporta alcun numero.
- Con l'azione di sfruttamento delle Miniere è possibile **A)** ottenere **1 Oro** e spostare il cubetto di **una posizione a destra** – **OPPURE** – **B)** ottenere una quantità di **Oro pari al NUMERO DI MINIERE** (quindi il numero A SINISTRA del cubetto) nonché **tutti i bonus visibili A SINISTRA** del cubetto (cioè né quelli a destra né eventuali simboli coperti dal cubetto stesso). *[NB. L'esempio grafico a pagina 8 del regolamento è inequivocabile]*
- Quando il cubetto sulla track raggiunge la posizione su cui è segnato il simbolo del segnalino produzione, il giocatore ne sceglie uno dal fiume e lo pone all'inizio **di quella track**.
- Quando il cubetto raggiunge l'ultima posizione della track, **non avanza più ma non viene comunque rimosso**: il giocatore può reclamare un sigillo utilizzando **un cubetto preso dalla propria riserva**. Nel caso non volesse/potesse reclamare immediatamente il sigillo, potrà farlo in seguito: a questo proposito può posizionare un cubetto **accanto all'altro** in fondo alla track come promemoria. *[L'autore specifica che i cubetti della track non vengono mai rimossi]*.
- Quando accumulando Oro si raggiunge per la prima volta la posizione **6** della ruota, si sblocca il cubetto e si ottiene il bonus sottostante. Lo stesso vale per la ruota della Pietra. Il terzo cubetto si ottiene la prima volta che una qualsiasi delle due ruote raggiunge il valore **9**. **QUESTI 3 CUBETTI SONO GLI UNICI SBLOCCABILI DURANTE IL GIOCO** e vanno ad aggiungersi ai due disponibili ad inizio partita, per un totale massimo di **5**.

2) Edifici, piazze e cubetti

- Se un giocatore costruisce un edificio che **NON** richiede il cubetto, ottiene immediatamente 1 punto per ogni edificio che tocca la piazza (compreso quello appena costruito).
- Se un giocatore costruisce un edificio in cui è presente uno slot per il cubetto PUO' – non è obbligato – piazzarvi sopra un suo cubetto preso dalla riserva. Se **NON** lo fa *[non ne ha o preferisce conservarli]* ottiene comunque i bonus dell'edificio ma **non ottiene ulteriori premi**: non potrà né ottenere i punti immediati di un edificio senza cubetto né conteggiare l'edificio per ottenere i premi della piazza una volta chiusa *(o a fine gioco)*.
- Quando tutti gli spazi adiacenti a una piazza sono stati occupati, questa viene “chiusa” e si verifica quali giocatori hanno influenza su di essa: ogni giocatore che possieda **almeno un cubetto** intorno alla piazza può reclamare **uno** dei due premi. Il giocatore che ha **la maggioranza dei cubetti** li reclama **entrambi**; in caso di parità, conta il costo di costruzione dell'edificio; in caso di ulteriore parità, tutti i pareggiati riscuotono entrambi i premi.
- **DOPO AVER RECLAMATO I PREMI DI UNA PIAZZA CIRCONDATA, TUTTI I GIOCATORI RECUPERANO I LORO CUBETTI INTORNO A QUELLA PIAZZA** *[vedi esempio a pagina 11 del regolamento]*.
- Alla fine del gioco, chiunque abbia ancora cubetti intorno a una piazza non chiusa ottiene il premio della metà inferiore di essa (a prescindere dal numero dei cubetti).

3) Strada del Re

- L'azione Strada del Re permette di avanzare di un passo col proprio pedone. L'avanzamento di per sé è gratuito per i primi 3 passi, mentre per il 4° e il 5° è **indispensabile spendere un uovo**.
- In corrispondenza di ciascuno dei primi 3 passi ci sono due effetti: **se il giocatore spende un uovo li ottiene entrambi**; se non ha o non vuole spendere uova, allora ottiene solo l'effetto che non richiede l'uovo.
- Il 4° e 5° passo **esigono** la spesa di un uovo e permettono di costruire un pezzo del ponte, che viene occupato col 5° passo.

ERRATA CORRIGE:

Pagina 19, ultima tessera Ponte.

Suggeriamo la seguente descrizione, con differente esempio:

“A fine partita guadagnerai 2 Punti moltiplicati per le righe in cui sei arrivato sul Muro della Fame e sulla Cattedrale.

Ad esempio, se ti trovi nella riga 3 sul Muro della Fame e nella riga 2 della Cattedrale otterrai $2 \times (3+2) = 10$ punti totali.

I numeri delle righe sono segnati sul Muro della Fame e sulla Cattedrale e non hanno alcun particolare effetto per il resto del gioco.”