

THURN and TAXIS

All roads lead to Rome

da Karen e Andreas Seyfarth

da 2 a 4 giocatori dai 10 anni

Usare le norme per il gioco di base ad eccezione di quanto qui descritte.

Le due espansioni "The Audience" e "Offices of honor" possono essere giocate assieme o separatamente al gioco base.



1. The Audience

Ogni giocatore manda 5 ecclesiastici ad assistere ad un'udienza col Papa a Roma. Le parti cercano di fare in modo che le carrozze con il religioso arrivi, ma non troppo presto! Il giocatore che garantisce al suo cardinale di arrivare al momento giusto farà più punti del giocatore che gestisce lo stesso come un semplice sacerdote.

Contenuto:

- 1 gioco da tavolo con varie strade per Roma
- 20 tasselli udienza con 5 diversi sacerdoti nei quattro colori dei giocatori
- 5 carrozze nei colori dei paesi (beige-Baiern; arancio-Bohmen/Salzburg; ecc.)



Preparazione:

Ogni giocatore prende i 5 tasselli udienza del suo colore. Sistemare il tabellone con le strade per Roma vicino al tabellone del gioco base. Collocare le 5 carrozze sulle opportune città di partenza in base al loro colore (Lorrach, Tuttlingen, St. Gallen, Freising ed Hallstadt). Quando si gioca con solo due giocatori, porre le carrozze nelle seguenti città: Mailand, 2 a Como, Trient e Udine). Ogni giocatore assegna segretamente uno dei suoi tasselli udienza per ogni carrozza e li colloca a faccia in giù nello Spazio Passeggeri. Quando tutti i giocatori hanno messo i loro tasselli udienza, ce ne sarà uno per ogni carrozza di ogni giocatore. Durante il gioco, i giocatori non possono controllare quale tassello udienza hanno posto nello Spazio Passeggeri. Questo è ciò che bisogna ricordarsi fin dall'inizio.

Movimento delle carrozze:

Quando un giocatore chiude un percorso, oltre ad aggiornare il tabellone base (aggiungere case, raccogliere bonus di completamento, ecc.), egli può anche essere in grado di spostare una o più carrozze. Per ogni carta città inclusa nel percorso, per le quali non sono state poste case, il giocatore deve muovere il corrispondente trasporto di una città ulteriori verso Roma. Come nel gioco base, il giocatore deve posare tutte le case che può, sebbene egli possa scegliere in base alle opzioni che ha come farlo. Egli ha la possibilità di non fare la scelta con più case. Questo si applica quando un giocatore non piazza una casa in base alle regole di piazzamento (tutte le case di un paese o 1 casa in ogni paese) e quando si può collocare una casa, ma esiste già in quella città. I giocatori devono muovere le carrozze sempre in direzione Sud. Quando una città ha più uscite verso sud (ad es. Andechs ne ha 2 e Florenz ne ha tre), il giocatore muovendo la carrozza decide che strada la carrozza prende (deviazioni ad ovest ed ad est sono ammesse, purché la strada sonda almeno un po' a sud).

Quando una carrozza è già arrivata a Roma, la carta città di quella carrozza è considerata come un Jolly e il giocatore deve muovere un'altra carrozza verso Roma. Lo stesso vale per Lodz (Poland) nei movimenti. Quando un giocatore ha da muovere più carrozze, egli può scegliere l'ordine (carta per carta) a sua volontà.



Esempio: la carrozza di Baiern è a Andechs. Anna fa partire il percorso Ulm-Augsburg-Munchen-Salzburg e piazza una casa su tutti tranne Munchen. Anna non usa la carta della città di Munchen per collocare una casa, pertanto si deve muovere la carrozza di Baiern verso la prossima città lungo la strada che porta a sud. Anna può scegliere se muovere la carrozza a Ettal o Trient. Se Anna avesse posto le case a Munchen e Augsburg, lei avrebbe potuto spostare le carrozze del verde (Wurtemberg-Hohenzollern) e del rosso (Bohmen-Salzburg) di uno spazio (alla prossima città) verso sud.



La carrozza arriva a Roma:

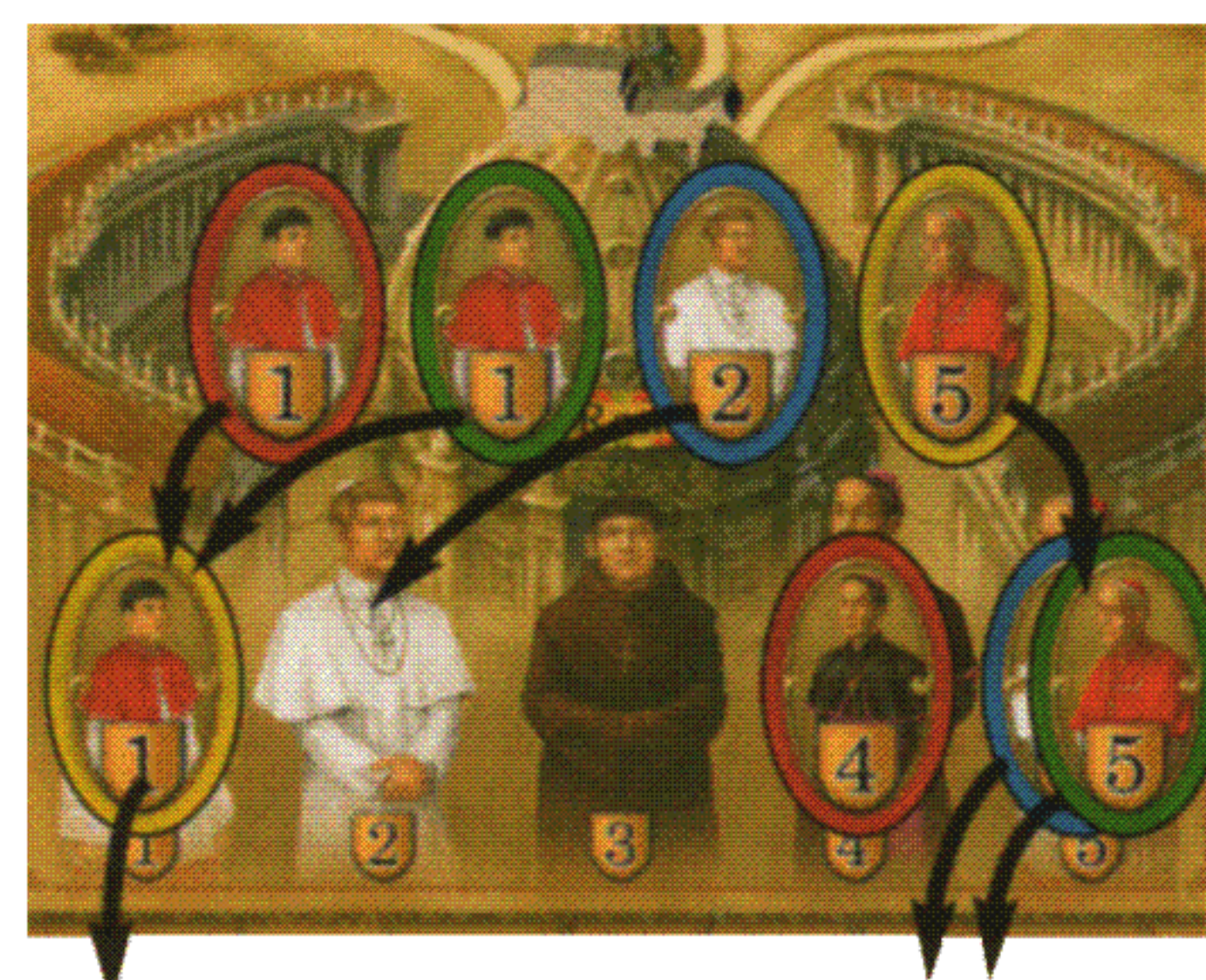
Quando una carrozza arriva a Roma, il giocatore scarica i tasselli udienza di questa carrozza e li pone a faccia in su negli spazi per gli appositi sacerdoti. Diversi tasselli udienza possono essere su un unico spazio. Se lo spazio per un ecclesiastico è già occupata quando un trasporto arriva, il giocatore rimuove il tassello udienza di quello spazio dal gioco, e lo pone nella scatola.

Spazio Passeggeri





Esempio: 2 cardinali (blu e verde), 1 vescovo (rosso) e 1 ministrante (giallo) sono sullo spazio udienza. Essi sono arrivati con la precedente carrozza da Baden. Ora la carrozza di Baiern arriva e porta i seguenti membri del clero: 2 ministranti (rosso e verde), 1 sacerdote (blu) e 1 cardinale (giallo). I seguenti ecclesiastici lasciano lo spazio udienza: i due cardinali (blu e verde) e il ministrante (giallo). Nello spazio udienza ci sono ora: 1 cardinale (giallo), 1 vescovo (rosso), 1 sacerdote (blu) e 2 ministranti (rosso e verde).



Fine del gioco:

Per ciascun tassello udienza nello spazio udienza a fine gioco base, ogni giocatore aggiunge il valore dei punti dei tasselli udienza e ai suoi punti vittoria. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore!

2. Offices of honor

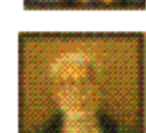
I giocatori devono provare ad usare le azioni ufficiali nel modo più uniforme possibile, al fine di ricevere differenti tasselli ufficiale. Più vari sono i tasselli ufficiale che un giocatore restituisce in una sola volta e maggiori benefici egli riceve.

Contenuto:

• 8 tasselli "Postmaster"



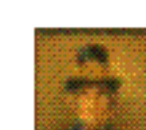
• 6 tasselli "Administrator"



• 12 gettoni punti vittoria



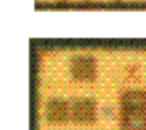
• 8 tasselli "Postal Carrier"



• 4 tasselli "Cartwright"



• 4 tasselli sintesi



Preparazione:

In base al numero di giocatori, ponete il seguente numero di piastrelle ufficiale come scorta sul tavolo da gioco sopra le corrispondenti foto come viene mostrato a destra:

4 giocatori: tutti i tasselli

3 giocatori: 6 Postmasters, 6 Postal Carriers, 5 Administrators e 3 Cartwrights

2 giocatori: 4 Postmasters, 4 Postal Carriers, 3 Administrators e 2 Cartwrights

Con 2 o 3 giocatori, porre i tasselli non utilizzati di nuovo nella scatola.

Descrizione:

Ogni volta che un giocatore usa l'aiuto di una azione ufficiale, prende l'appropriato tassello ufficiale dalla scorta.



Esempio: nel primo turno, ogni giocatore prende 2 carte città, usando l'assistenza del Postmaster. Così, ogni giocatore prende 1 tassello "postmaster". Non appena un giocatore prende l'ultimo tassello da sopra un ufficiale, tutti i giocatori devono restituire i tasselli ufficiale. Inizio con il giocatore che è di turno e continua in senso orario intorno al tavolo, ogni giocatore deve restituire da 1 a 4 differenti tasselli alla scorta, ma non è necessario restituirli tutti. Per:

1 tassello restituito: il giocatore non prende nulla.

Nota: Se un giocatore non ha piastrelle, egli non ne restituisce e non guadagna nulla.

2 tasselli restituiti: il giocatore può prendere 1 carta città scoperta sul tavolo o la prima carta città del mazzo.

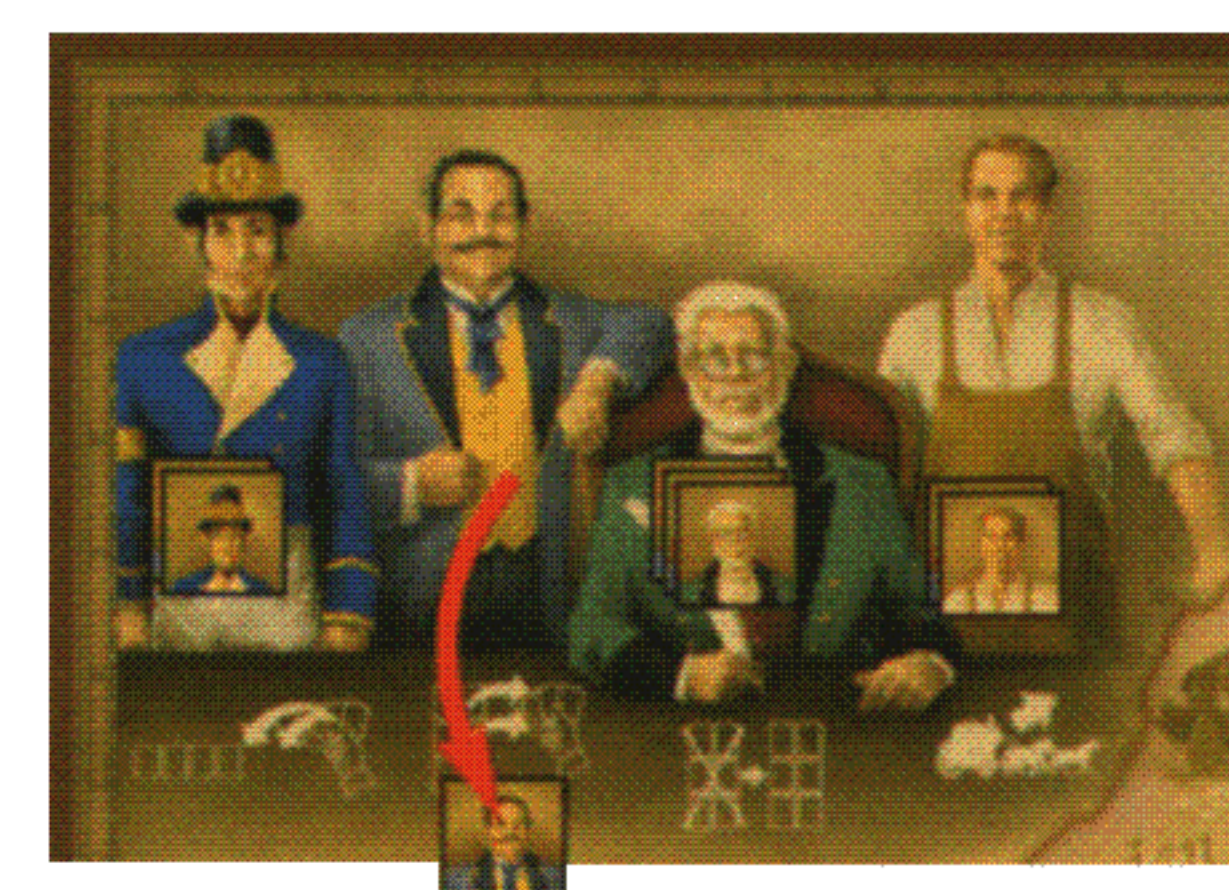
3 tasselli restituiti: il giocatore prende 1 gettone punto vittoria.

4 tasselli restituiti: il giocatore può porre 1 delle sue case sulla plancia di gioco.

Nota: Quando si va a collocare una casa, il giocatore può prendere qualsiasi tessera bonus, come nel gioco normale. Egli prende qualsiasi tessera bonus immediatamente. Se un giocatore piazza la sua ultima casa in questo modo, il gioco finisce come se egli avesse posto la casa in un turno normale.

I giocatori ripongono i tasselli negli appropriati spazi sul tavolo da gioco. Se dopo una restituzione c'è ancora un ufficiale senza tasselli sopra, i giocatori devono fare un'altro giro di restituzione. Questa continua fino a quando ogni ufficiale ha almeno un tassello. Ogni turno ogni giocatore deve restituire almeno 1 tassello se ne ha uno, ma il giocatore può restituirne di meno di quelli che può e tenerne alcuni per utilizzarli meglio in seguito.

Alla fine del gioco e prima del conteggio del punteggio finale, ogni giocatore può eseguire un'ultimo giro di restituzione di tasselli ufficiale e guadagnare un punto vittoria o una casa se è possibile.



For many test rounds and suggestions, the authors and publishers thank Andreas Maszuhn, Karl-Heinz Schmiel, and all others who helped.

© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH

If you have comments, questions, or suggestions, please write us at
RioGames@aol.com or PO Box 45715, Rio Rancho, NM
81774, USA

