



The Castles of Burgundy



Il classico gioco di strategia con pianificazione, commercio e costruzione

INTRODUZIONE

Siamo in **Borgogna**, Francia centrale, nel corso del XV secolo. Nei panni di un duca influente, il tuo obiettivo è di condurre i tuoi possedimenti alla ricchezza attraverso un'espansione strategica e commerciale.

Tira i dadi per scoprire quali sono le tue opzioni e individua una strategia che ti possa condurre alla vittoria. Che sia commerciare o coltivare, costruire o ricercare in cultura, molti sentieri diversi possono condurti alla ricchezza e al prestigio. Ci sono molti modi per guadagnare punti vittoria in questo gioco di costruzione. Scegli con attenzione la tua strategia! Grazie all'elevato numero di ducati tra cui scegliere, il gioco offre molta varietà e resta stimolante anche per i giocatori più esperti, visto che nessuna partita è uguale a un'altra.

Vince il giocatore con il maggior numero di punti vittoria alla fine della partita.

COMPONENTI DI GIOCO

Per il gioco base

164 tessere esagonali:

- 7x8 edifici (40 beige, 16 neri)
- 7x4 bestiame (20 verde chiaro, 8 nero)
- 26 monasteri (20 giallo, 6 nero)
- 16 castelli (14 verde scuro, 2 nero)
- 12 miniere (10 grigio, 2 nero)
- 26 navi (20 blu, 6 nero)

42 tessere merce (quadrato, 7 per colore)

24 monete d'argento

26 tessere lavoratore

12 tessere bonus (1 piccola e 1 grande nei 6 colori)

4 segnalini punti vittoria (100/200 punti nei 4 colori dei giocatori)

8 pedine di gioco (2 per ognuno dei 4 colori dei giocatori)

9 dadi (2 per ognuno dei 4 colori dei giocatori, più 1 dado bianco)

1 tabellone di gioco (stampato su entrambi i lati)

16 plance dei giocatori (4 copie dei ducati 1 e 2, una copia dei ducati 3-10)

4 tabelle riassuntive

Per le espansioni:

4 tessere esagonali aggiuntive

6 ducati aggiuntivi (11a-11f): "I Posti di Confine"

9 tessere esagonali aggiuntive: "I Castelli Bianchi" (incl. tessera monastero #29)

5 tessere esagonali aggiuntive: "Le Locande"

12 tessere esagonali aggiuntive: "Le Vie Commerciali"

2x 4 ducati aggiuntivi (12a1 e 12a2 + 12b1 e 12b2): "Il Gioco a Squadre"

2 ducati aggiuntivi (13a + 13b): "Modalità Solitario"

18 tessere: "Gli Scudi"

INTRODUZIONE



I giocatori interpretano dei duchi della Borgogna del XV secolo.

Nel corso di 5 fasi, i giocatori guadagneranno punti vittoria attraverso il commercio, l'agricoltura, la costruzione e la ricerca scientifica.

Il giocatore con più punti vittoria alla fine della partita è il vincitore.

*Se state leggendo questo manuale per la prima volta, si consiglia di ignorare il testo in **grassetto** ai lati di ogni pagina. Queste parti costituiscono una sintesi delle regole, utile ai giocatori che hanno già giocato almeno una volta.*

PREPARAZIONE DEL GIOCO

(Per prima cosa, estrarre con attenzione tutte le tessere dalle fustelle)

Posizionate il **tabellone di gioco** al centro del tavolo.

Il lato per 4 giocatori mostra:
"Tabella dei punti vittoria"

5 "spazi fase" (A-E)

5 "spazi round"

6 "depositi" numerati (1-6) ognuno con 4 spazi per le tessere esagonali e 1 spazio più grande per le merci

1 "deposito nero" centrale

1 "ponte" (= tracciato dell'ordine di turno)

6 spazi per le tessere bonus

1 tracciato per i punti vittoria (0-100)



L'altro lato del tabellone è pensato per le partite a 2 o 3 giocatori. L'unica differenza rispetto alla versione per 4 giocatori sta nel numero di caselle esagonali per deposito, incluso quello nero. Vedi pagina 11 per più dettagli.

Posizionate le 24 monete d'argento e le 26 tessere lavoratore, assieme al **dado bianco** vicino al tabellone di gioco.

Dividete le **164 tessere** esagonali in base al colore del loro dorso e piazzatele a *faccia in giù*, impilandole (dove possibile) vicino al tabellone di gioco.

Mescolate le **42 tessere merce** (quadrato), tenendole a faccia in giù, dopodiché dividetele in 5 pile coperte, ognuna formata da **5 tessere**. Piazzate ogni pila sopra a uno dei cinque spazi fase, con le lettere da A a E, sul tabellone di gioco. Mettete da parte le 17 tessere avanzate, tenendole impilate e coperte.

Posizionate le **12 tessere bonus** sui loro corrispondenti spazi sopra al tabellone di gioco (impilate le tessere grandi sopra a quelle piccole).

Ogni giocatore ora sceglie un colore e riceve:

- Una plancia **numerata 1 oppure 2** (ogni giocatore inizia con una plancia dello stesso numero; vedi pagina 16 per ulteriori dettagli sui ducati 3-10); posizionate la vostra plancia davanti a voi.
- **1 castello** (= tessera esagonale verde scuro); posizionate il castello sulla casella centrale verde scuro numerata 6 all'interno della vostra plancia.
- **3 tessere merce casuali**, tra quelle 17 avanzate dalla preparazione del tabellone; posizionatele a faccia in su sugli spazi dedicati nella parte inferiore destra della vostra plancia. Impilate una sopra l'altra le tessere merce dello stesso colore. (Rimettete le merci avanzate nella scatola, non serviranno per questa partita).
- **1 tabella riassuntiva**; posizionate la a ridosso del bordo inferiore della vostra plancia. La tabella riassuntiva mostra i benefici che si possono ottenere piazzando tessere specifiche e la quantità di punti vittoria che si ottengono quando si completa un'area.
- **2 dadi** nel colore scelto
- **2 pedine**; piazzatene una sulla casella iniziale del tracciato dei punti vittoria (0/100) sul tabellone di gioco.
- **1 moneta d'argento**; posizionate la sullo spazio dedicato, in alto a destra sulla vostra plancia.
- **1 segnalino punti vittoria** (fronte e retro, 100/200), da tenere accanto alla vostra plancia.

Piazzate le 24 monete d'argento, le 26 tessere lavoratore, le 164 tessere esagonali (a faccia in giù, divise per colore) e il dado bianco, accanto al tabellone

Piazzate 5 pile di 5 tessere merci ciascuna a faccia coperta sugli spazi fase segnati con le lettere A-E

Piazzate 2x6 tessere bonus sui corrispondenti spazi del tabellone

Date a ogni giocatore:

- 1 plancia
- 1 castello
- 3 tessere merci scelte a caso
- 2 dadi del colore scelto
- 1 pedina di gioco (punti vittoria)
- 1 pedina di gioco (ordine di turno)
- 1 segnalino punti vittoria
- 1 moneta d'argento
- 1-4 lavoratori (1°- 4° giocatore)

Tirate un dado per determinare il giocatore iniziale (vince il risultato più alto). Quel giocatore riceve 1 lavoratore e lo posiziona sullo spazio dedicato in alto a destra sulla sua plancia. Il giocatore successivo in senso orario riceve 2 lavoratori, il terzo giocatore ne riceve 3 e il quarto ne riceve 4.

Il giocatore iniziale ora posiziona la sua seconda pedina sul primo spazio del ponte (= tracciato per l'ordine del turno) nella parte superiore destra del tabellone. Gli altri giocatori posizionano le loro pedine subito sotto, in ordine di turno (in modo che l'ultimo giocatore di turno sia più in basso).
Il giocatore iniziale riceve anche il dado bianco.

Determinate il giocatore iniziale e distribuite da 1 a 4 lavoratori per giocatore, in base all'ordine di turno (in senso orario)

Posizionate le pedine sul ponte seguendo l'ordine di turno

Il giocatore iniziale riceve il dado bianco

UN DUCATO

Spazio per i dadi usati



Spazio per le monete d'argento

Spazio per le tessere lavoratore

Una città di dimensione 3

Un fiume di dimensione 3

Un pascolo di dimensione 1

Tre spazi di raccolta per le tessere merci

Spazio di raccolta per le merci vendute

Spazio di raccolta delle tessere esagonali (= "spazi chiave")

Il numero del ducato (il gioco contiene 4 ducati numerati 1 e 2, più un ducato per numero, dal 3 al 10)

Il tuo ducato è composto da 37 spazi esagonali, divisi in regioni di colori diversi (per es. pascoli (verde chiaro), fiumi (blu), villaggi (beige), ecc.)

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

(4 giocatori)

Il gioco ha una durata di 5 fasi (a cui sono assegnate le lettere A-E). Ogni fase è composta da 5 round.

Prima di ogni fase

All'inizio di *ogni* fase, eseguite le seguenti azioni:

- Rimuovete tutte le tessere esagonali rimaste sul tabellone e riponetele nella scatola (naturalmente ciò non è richiesto all'inizio della fase A).
(Nota: non rimuovete le merci dai depositi!)
- Uno alla volta, riempite gli spazi esagonali dei sei depositi numerati, prendendo tessere esagonali del colore corrispondente dalla riserva coperta. Posizionatele sugli spazi a faccia in su.
- Riempite gli otto spazi del deposito nero centrale con tessere dal dorso nero prese casualmente.
- Prendete la pila di 5 merci dallo spazio della fase corrente e posizionate le merci scoperte sui 5 "spazi round" quadrati.



Non dimenticare

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

All'inizio di ogni fase:

- Rimuovete tutte le tessere esagonali dal tabellone
- Non rimuovete le merci dai depositi
- Riempite gli spazi vuoti con le tessere esagonali dalla riserva
- Riempite le merci sui 5 spazi round quadrati

I CINQUE ROUND DI GIOCO

Dopo aver predisposto la nuova fase, dovrete giocare 5 round. Ogni round si svolge nello stesso modo:

Prima di tutto, ogni giocatore tira i suoi due dadi. Il giocatore iniziale tira anche il dado bianco. Tutti i dadi devono essere ben visibili agli altri giocatori.

Nota: Tirare tutti i dadi in contemporanea permette ai giocatori di pianificare meglio il loro turno.

Il giocatore iniziale comincia il round. Per prima cosa, posiziona la prima tessera merce dagli spazi round al deposito che corrisponde al risultato del dado bianco. Con questo, il ruolo del dado *bianco* è risolto per questo round. Il giocatore iniziale non può usarlo per un'azione durante il proprio turno (e il suo risultato non può essere modificato usando un lavoratore!)

Dopodiché, il giocatore iniziale svolge il proprio turno. Quando termina, il turno passa al *giocatore successivo in base all'ordine delle pedine sul ponte* (più vicino al centro della città, dall'alto al basso in caso di pedine impilate).

Quando tutti i giocatori hanno finito il loro turno, il round successivo ha inizio, e così via. Visto che ogni round inizia con 5 merci sugli spazi round, e visto che una di esse viene posizionata in un deposito ad ogni round, è sempre possibile capire in quale round ci si trova e quanti round mancano prima della fine della fase corrente (e quindi alla fine del gioco).

IL TURNO DI UN GIOCATORE

Durante ognuno dei propri turni, un giocatore può svolgere due azioni, una per ogni dado. I dadi utilizzati vanno messi sul ritratto del duca all'interno della propria plancia.

Le tessere lavoratore: I lavoratori possono essere usati in qualsiasi momento per cambiare il risultato di uno dei tuoi dadi. Per usare un lavoratore, scartalo nella riserva a fianco del tabellone. Ogni lavoratore che usi può aumentare o diminuire il risultato del dado di un punto. Puoi usare un lavoratore per trasformare un 1 in un 6 e viceversa. Puoi anche usare più di un lavoratore assieme, per sommare i modificatori sullo stesso dado.

Esempio: Usando due lavoratori, Anna cambia un 2 in un 6 e poi prende una tessera esagonale dal deposito 6.



LE AZIONI

Hai a disposizione un'azione per dado. Ognuna delle due azioni legate ai dadi che hai a disposizione può essere svolta in qualsiasi combinazione e qualsiasi ordine (puoi anche svolgere la stessa azione due volte).



➤ Azione "Prendi una tessera esagonale dal tabellone"

Il risultato del dado ti dice da quale deposito puoi prendere una tessera esagonale a tua scelta. La tessera scelta va posizionata su uno spazio di raccolta esagonale vuoto (= uno degli "spazi chiave"), in basso a sinistra sulla tua plancia (mai direttamente sul tuo ducato!). Se non hai uno slot libero, devi prima creare posto, scartando una delle tessere che occupano gli spazi chiave (scartandola direttamente nella scatola). *Questa opzione normalmente non è vantaggiosa e va evitata.*

I CINQUE ROUND

Tutti i giocatori tirano i dadi in contemporanea

Il giocatore iniziale posiziona la prima merce su un deposito, in base al risultato del dado bianco



Ogni giocatore a turno svolge un'azione per ogni dado che ha tirato

Usa i lavoratori per cambiare il risultato di un dado (aggiungi o sottrai 1 per ogni lavoratore, puoi passare da 1 a 6 e viceversa)

➤ Prendere una tessera esagonale dal tabellone

Il risultato del dado determina da quale deposito; posiziona la tessera su uno spazio chiave vuoto nell'angolo in basso a sinistra della tua plancia



➤ Azione “Piazza una tessera esagonale nel tuo ducato”

Scegli una delle tessere esagonali nei tuoi spazi chiave (angolo in basso a sinistra della plancia) e piazzala in uno spazio vuoto esagonale del tuo ducato che corrisponda al colore della tessera e al risultato del dado. Puoi piazzare la tessera solamente su uno spazio direttamente adiacente a uno su cui è già stata piazzata una tessera in precedenza. Il colore della tessera deve sempre corrispondere a quello dello spazio su cui la giochi. *La prima volta che svolgi questa azione, puoi piazzare la tessera su uno dei sei spazi adiacenti al tuo castello iniziale.*

In base alla tessera che hai piazzato, applica uno dei seguenti effetti *immediatamente*:

Monastero (giallo): Ci sono 26 tessere monastero diverse. I loro vantaggi sono spiegati a pagina 9-11.

Nave (blu): Quando giochi una nave sul tuo ducato, due cose avvengono *immediatamente*:

1. Scegli *un qualsiasi* deposito nel tabellone e prendi *tutte* le merci al suo interno, dopodiché posiziona queste tessere nei tuoi spazi di raccolta per le merci, nell’angolo in basso a destra della tua plancia.

Importante: Puoi scegliere un qualsiasi deposito! Non sei obbligato a scegliere quello che corrisponde al numero di dado usato per giocare la nave.

I giocatori possono immagazzinare fino a tre tipi diversi (= colori) di merci sulla loro plancia. Merci dello stesso colore vanno immagazzinate in pile. Tessere di colori diversi vanno messe su spazi di raccolta diversi. Se, a causa di queste restrizioni, un giocatore non è in grado di giocare una tessera merce sui propri spazi di raccolta, quella tessera rimane nel deposito in cui si trovava.

Esempio: Carla ha giocato una nave. Può quindi prendere le tre merci all’interno di un deposito a sua scelta: la merce turchese (che viene impilata sopra a un’altra merce turchese già in suo possesso), assieme a un’altra tra a scelta tra quella rosa e quella marrone, che posiziona sul suo unico spazio di raccolta disponibile.

2. Dopodiché, muovi la tua pedina sul ponte in avanti di uno spazio verso il centro del tabellone. Se quello spazio è già occupato, metti la tua pedina *sopra* a quella/e già presente/i. Se grazie a questo diventi il nuovo giocatore iniziale per il prossimo round, ricevi il dado bianco.

Castello (verde scuro): Quando giochi un castello nel tuo ducato, puoi immediatamente svolgere un’azione addizionale, esattamente come se avessi un altro dado con un risultato di tua scelta a disposizione. *Per esempio, potresti immediatamente giocare un’altra tessera esagonale nel tuo ducato, oppure prendere due tessere lavoratore, oppure...*

Miniera (grigio): Eccetto per qualche tessera monastero, le miniere sono le uniche tessere che *non hanno un effetto immediato* quando vengono giocate. *Alla fine di ogni fase*, ottieni una moneta d’argento per ogni miniera nel tuo ducato.

➤ Piazzare una tessera esagonale nel tuo ducato

Il risultato del dado ti dice quale spazio esagonale riempire. Piazzaci sopra una tessera esagonale del colore corrispondente, ricordando che deve essere adiacente a una tessera già piazzata in precedenza.



Monastero (giallo): vedi pagine 9-11



Nave (blu):

1.) Il giocatore prende tutte le merci da un deposito a sua scelta e le mette nei propri spazi di raccolta per le merci



2.) Il giocatore muove in avanti la propria pedina di un passo sul ponte



Castello (verde scuro): permette di svolgere immediatamente un’altra azione



Miniera (grigio): alla fine di ogni fase, ottieni 1 moneta d’argento per ogni miniera

Bestiame (verde chiaro): Quando giochi una tessera bestiame nel tuo ducato, ottieni immediatamente punti vittoria. Ogni tessera mostra da 2 a 4 capi di bestiame, che corrispondono al numero di punti vittoria che si ottengono giocando la tessera.

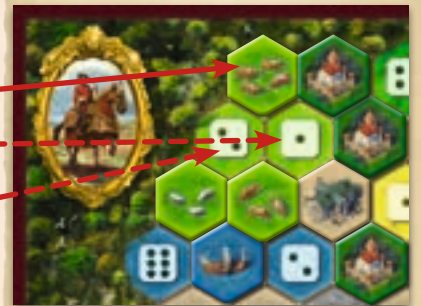
In aggiunta, se hai già almeno un'altra tessera con lo stesso tipo di bestiame sullo stesso pascolo (= un'area contigua di spazi verde chiaro), ottieni anche i punti vittoria di quelle tessere (vedi esempio sotto).

Nota: Queste altre tessere bestiame non devono essere necessariamente adiacenti alla tessera appena giocata. Devono semplicemente trovarsi nello stesso pascolo. Non ottieni punti vittoria addizionali per tessere bestiame in un pascolo differente.

Esempio: Ben gioca la tessera con 4 mucche sulla casella più alta del suo pascolo. Ottiene $4+3=7$ punti vittoria. Più tardi durante la stessa partita, se giocasse un'altra tessera con 4 mucche sullo stesso pascolo, otterrebbe $4+4+3=11$ punti vittoria. Se giocasse una tessera con 2 pecore, otterrebbe $2+3=5$ punti vittoria.



Bestiame (verde chiaro): Punti vittoria in base al numero di capi di bestiame rappresentati sulla tessera. Quando si amplia una mandria: aggiungi punti vittoria per i capi di bestiame dello stesso tipo all'interno dello stesso pascolo



Edifici (beige): Quando giochi un edificio nel tuo ducato, puoi immediatamente – e una volta sola – usare l'effetto di quell'edificio (in base a cosa è rappresentato sui simboli della tabella riassuntiva).



Edifici (beige): Vari effetti

Importante: Ognuno degli otto edifici diversi può essere costruito solo una volta per villaggio (= un'area contigua di spazi beige). In base al ducato, potrebbero esserci da 2 a 6 villaggi di varie dimensioni (1-8 spazi).

Per esempio, il ducato 1 contiene 4 villaggi: uno di dimensione 1 e uno di dimensione 5, più due di dimensione 3.

GLI EDIFICI

Mercato

Quando giochi un mercato nel tuo ducato, puoi immediatamente prendere una tessera nave (blu) oppure una tessera bestiame (verde chiaro) da uno qualsiasi dei sei depositi sul tabellone (eccetto il deposito nero in centro!) e piazzarla in uno spazio chiave vuoto nell'angolo in basso a sinistra della tua plancia.

Bottega del carpentiere

Quando giochi una bottega del carpentiere nel tuo ducato, puoi immediatamente prendere una tessera edificio beige da uno qualsiasi dei sei depositi sul tabellone (eccetto il deposito nero in centro!) e piazzarla in uno spazio chiave vuoto nell'angolo in basso a sinistra della tua plancia.

Chiesa

Quando giochi una chiesa nel tuo ducato, puoi immediatamente prendere una tessera miniera (grigio), oppure un monastero (giallo), oppure un castello (verde scuro) da uno qualsiasi dei sei depositi sul tabellone (eccetto il deposito nero in centro!) e piazzarla in uno spazio chiave vuoto nell'angolo in basso a sinistra della tua plancia.



Non dimenticare

Non si può costruire più di un edificio per tipo all'interno dello stesso villaggio!

Mercato

Il giocatore prende una tessera **bestiame** o **nave** dal tabellone



Bottega del carpentiere

Il giocatore prende un **edificio** a sua scelta dal tabellone



Chiesa

Il giocatore prende una **miniera**, un **monastero** oppure un **castello** dal tabellone



Magazzino

Quando giochi un magazzino nel tuo ducato, puoi immediatamente (senza dover usare un dado!) scegliere un tipo di merce e venderne la pila corrispondente, esattamente come se stessi svolgendo l'azione "Vendere merci" (vedi pag. 9)

Alloggio

Quando giochi un alloggio nel tuo ducato, prendi immediatamente 4 lavoratori dalla riserva.

Tra l'altro, se guardi attentamente, noterai che gli edifici mostrano quello che fanno nel gioco. Per esempio, la chiesa mostra tre colori: grigio, giallo e verde scuro, la banca mostra due torri con il tetto d'argento e il castello mostra un dado.

Banca

Quando giochi una banca nel tuo ducato, prendi immediatamente 2 monete d'argento dalla riserva.

Centro cittadino

Quando giochi un centro cittadino nel tuo ducato, puoi giocare immediatamente una seconda tessera esagonale che possiedi di qualsiasi colore (giocare quella tessera ne attiverà subito l'effetto, come di consueto).

Torre di vedetta

Quando giochi una torre di vedetta nel tuo ducato, ottieni immediatamente 4 punti vittoria.

Le regole seguenti si applicano a *tutti* gli edifici che giochi:

- Gli effetti degli edifici si applicano nel momento in cui vengono giocati. Non sono richiesti dadi o azioni addizionali!
- Se un giocatore non può usare subito l'effetto di un edificio (*per esempio, se un giocatore gioca un mercato ma non ci sono tessere verde chiaro o blu sui sei depositi*), può comunque giocare l'edificio, ma non potrà usarne l'effetto più tardi.
- Le tessere lavoratore e le monete d'argento non sono limitati intenzionalmente. Dovessero finire, sentitevi liberi di sostituirli con altri elementi.

Regole aggiuntive per giocare le tessere esagonali

- Quando prendi una tessera esagonale dal tabellone, devi sempre metterla in uno dei tuoi spazi chiave nell'angolo in basso a sinistra della tua plancia. Questo si applica anche quando vuoi usare subito la seconda azione per giocare quella tessera nel tuo ducato.
- Qualsiasi tessera che viene giocata in un ducato è permanente. Non potrà in nessun caso essere spostata o sostituita.

Magazzino

Il giocatore può vendere un tipo di merce a sua scelta



Alloggio

Il giocatore prende 4 tessere lavoratore



Banca

Il giocatore prende 2 monete d'argento



Centro cittadino

Il giocatore gioca una tessera esagonale aggiuntiva



Torre di vedetta

Il giocatore ottiene 4 punti vittoria



Gli effetti aggiuntivi degli edifici non richiedono un dado

Non giocare mai le tessere esagonali dal tabellone direttamente nel tuo ducato

Le tessere che sono state giocate in un ducato non possono essere spostate o rimosse

• Quando un giocatore gioca l'ultima tessera di un'area colorata di qualsiasi dimensione, quell'area è considerata *completa* e quel giocatore ottiene punti in due modi:

1. In base alle dimensioni dell'area (da 1 a 8 spazi), ottiene 1-36 punti e muove di conseguenza la sua pedina sul tracciato dei punti vittoria.

2. In più, un'area completa concede da 10 a 2 punti vittoria, in base alla fase corrente: Lo spazio vuoto nell'angolo in alto a sinistra del tabellone di gioco indica la fase corrente e anche quanti punti si ottengono per aver completato un'area (a prescindere dalla dimensione!), partendo da 10 punti nella fase A e arrivando a 2 punti nella fase E.

• Il primo giocatore che riesce a coprire completamente *tutti gli spazi di un determinato colore* all'interno del suo ducato (per esempio giocando la sua *terza miniera o il suo sesto monastero*), prende immediatamente la *tessera bonus grande* del colore corrispondente (queste conferiscono 5 punti in una partita a 2 giocatori, 6 punti in 3 e 7 punti in 4)..

Il secondo giocatore che completa quello stesso colore prende invece la *tessera bonus piccola*, che conferisce 2-4 punti vittoria secondo gli stessi criteri. Il terzo e il quarto giocatore non ottengono nulla.

Nota: Quando un giocatore oltrepassa lo stemma (0/100) nel tracciato dei punti vittoria, piazza il suo gettone dei punti vittoria sopra lo stemma, con il 100 rivolto verso l'alto.

Capovolgi il gettone per mostrare il 200 quando oltrepassi lo stemma una seconda volta.

Un'area che è stata coperta completamente conferisce punti due volte:

1.) In base alle sue dimensioni (1-8 spazi): 1-36 punti vittoria

2.) In base alla fase corrente (A-E): 10-2 punti vittoria



Il giocatore che riesce a coprire per primo tutte le caselle di uno stesso colore nel suo ducato riceve la tessera bonus grande: +5/6/7 punti vittoria

Il secondo giocatore riceve invece la tessera bonus piccola: +2/3/4 punti vittoria



➔ Vendere merci

Il risultato del dado determina quale tipo: tutte le merci di quel tipo devono essere vendute (= capovolte a faccia in giù):

+1 moneta d'argento (in totale)

- +2/3/4 punti vittoria per tessera (2/3/4 giocatori)

➔ Prendere 2 tessere lavoratore

Non importa il risultato del dado, prendi 2 tessere lavoratore dalla riserva

Una volta per turno, un giocatore può spendere 2 monete d'argento per comprare una tessera esagonale a scelta dal deposito nero al centro.



➔ Azione: "Vendi merci"

Un'altra azione possibile per sfruttare un dado è vendere una pila di merci *dello stesso tipo* dal proprio spazio di raccolta delle tessere merce. Il risultato del dado indica quale tipo di merce (= quale colore) può essere venduto. Per vendere le merci, piazza *tutte* le tessere merce di quel colore *a faccia in giù* sullo spazio delle merci vendute sulla tua plancia. Vendendo le merci ottieni:

- Esattamente una moneta d'argento dalla riserva, a prescindere da quante tessere siano state vendute (= girate a faccia in giù), più
- 2/3/4 punti vittoria per ogni merce venduta (in base al numero di giocatori (2-4)).

Nota: Quando svolgi questa azione, devi sempre vendere l'intera pila di tessere di quel tipo, anche se preferiresti tenerne alcune nello spazio di raccolta.



➔ Azione "Prendi 2 tessere lavoratore"

Infine, un qualsiasi giocatore può scegliere di usare un dado con *un qualsiasi* risultato per prendere due tessere lavoratore dalla riserva. Il valore del dado non è rilevante.



Il "deposito nero" centrale

Durante il tuo turno, in *aggiunta* alle tue due azioni legate ai dadi, puoi anche comprare una tessera a tua scelta dal deposito nero al centro del tabellone. Questo può essere fatto *in un qualsiasi momento* durante il tuo turno, per esempio prima, durante, tra e dopo le due azioni. Per comprare una tessera esagonale, paga due monete d'argento e sposta la tessera dal deposito nero centrale a uno spazio chiave libero, nell'angolo in basso a sinistra della tua plancia.

Fine di una fase

Ogni fase termina dopo cinque round. A quel punto, i giocatori ricevono 1 moneta d'argento per ogni miniera costruita nel loro ducato. Ci potrebbe anche essere qualche monastero giallo con effetti che hanno luogo alla fine della fase. Dopo aver svolto questi effetti, la nuova fase ha inizio (vedi pagina 3).

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando termina la quinta fase (fase E). Il punteggio di fine partita viene assegnato e ogni giocatore riceve un ammontare di punti vittoria aggiuntivi per i materiali di gioco ancora in suo possesso:

- Per ogni tessera merce non venduta: 1 punto vittoria
- Per ogni moneta d'argento: 1 punto vittoria
- Per ogni coppia di tessere lavoratore: 1 punto vittoria
- Per ogni monastero giallo nel proprio ducato che conferisce punti vittoria a fine partita (vedi pagine 9-11) (*Attenzione: controlla solamente le tessere piazzate nel tuo ducato. Le tessere esagonali nei tuoi spazi di raccolta non hanno valore!*)

Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore con il maggior numero di spazi esagonali non coperti nel proprio ducato vince la partita. Se ci dovesse ancora essere una situazione di parità, il giocatore che è più indietro sul ponte vince la partita.

LE TESSERE MONASTERO

Il gioco contiene 26 tessere gialle diverse tra loro. Molte di loro hanno effetti continui che modificano le regole del gioco dopo averle giocate in un ducato. Altre non hanno effetto se non durante il punteggio di fine partita.

- 1) Se questa tessera si trova nel tuo ducato, non sei più soggetto al limite di un edificio (= tessera beige) per tipo nei tuoi villaggi. In altre parole: puoi costruire più di un edificio per tipo all'interno di uno stesso villaggio.
- 2) Se questa tessera si trova nel tuo ducato, per ogni miniera che controlli, ottieni alla fine di ogni fase una tessera lavoratore in aggiunta alla moneta d'argento.
- 3) Se questa tessera si trova nel tuo ducato, ottieni due monete d'argento invece di una quando vendi merci (sia usando un dado per svolgere l'azione, sia costruendo un magazzino).
- 4) Se questa tessera si trova nel tuo ducato, ogni volta che vendi un tipo di merce (sia usando un dado per svolgere l'azione, sia costruendo un magazzino), ottieni un lavoratore in aggiunta alla moneta d'argento che riceveresti normalmente.
- 5) Se questa tessera si trova nel tuo ducato, ogni volta che giochi una tessera nave, oltre a prendere le merci in un deposito a tua scelta, puoi prendere anche tutte le merci presenti in un deposito *adiacente* a quello scelto.
- 6) Se questa tessera si trova nel tuo ducato, puoi spendere le *tessere lavoratore* invece che le monete d'argento (in qualsiasi combinazione) per comprare una tessera dal tabellone di gioco, e puoi scegliere di comprare da tutti i depositi, non solo da quello nero al centro. Puoi comunque comprare solamente *una volta per turno*, e solamente una tessera esagonale.

Ogni fase termina dopo 5 round: tutti i giocatori con miniere ricevono monete d'argento

FINE DEL GIOCO

La partita termina dopo la fase E (= 25 round / 50 azioni)

Punteggio finale:

- Merci non vendute: 1 p.v. l'una
- Ogni moneta d'argento: 1 p.v.
- Ogni 2 tessere lavoratore: 1 p.v.
- Tessere gialle: vedi singole tessere

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince la partita

Le tessere monastero



7) Se questa tessera si trova nel tuo ducato, ogni volta che giochi una tessera bestiame, oltre a ottenere il solito ammontare di punti per i capi di bestiame già presenti dello stesso tipo nel pascolo, ottieni anche 1 punto vittoria per ogni tessera bestiame che conferisce punti in quella mossa..

Esempio: Ben gioca una tessera con 3 pecore in un pascolo che contiene già una tessera con 4 pecore: ottiene $(3+1) + (4+1) = 9$ punti vittoria. Se dovesse giocare una tessera con 2 maiali, otterrebbe invece 3 punti vittoria.

8) Se questa tessera si trova nel tuo ducato, ogni volta che usi un lavoratore per cambiare il risultato di un dado, puoi aggiungere o sottrarre 2 invece di 1.

Esempio: Per cambiare un 3 in un 6, Carla ha bisogno di usare solo 2 lavoratori invece che 3.

9) Se questa tessera si trova nel tuo ducato, ogni volta che vuoi giocare un edificio (= tessera beige) nel tuo ducato, puoi cambiare il risultato del dado di 1 (come se stessi usando un lavoratore).

10) Se questa tessera si trova nel tuo ducato, ogni volta che vuoi giocare una tessera nave o bestiame (= blu o verde chiaro), puoi cambiare il risultato del dado di 1 (come se stessi usando un lavoratore).

11) Se questa tessera si trova nel tuo ducato, ogni volta che vuoi giocare una tessera castello, miniera o monastero (= verde scuro, grigio o giallo), puoi cambiare il risultato del dado di 1 (come se stessi usando un lavoratore).

12) Se questa tessera si trova nel tuo ducato, ogni volta che vuoi prendere una tessera esagonale dal tabellone, puoi cambiare il risultato del dado di 1 (come se stessi usando un lavoratore)

13) Se questa tessera si trova nel tuo ducato, ogni volta che svolgi l'azione "prendi tessere lavoratore", ottieni 1 moneta d'argento in aggiunta ai 2 lavoratori.
Nota: Questa tessera e quella descritta subito dopo non hanno effetto quando giochi un Alloggio.

14) Se questa tessera si trova nel tuo ducato, ogni volta che svolgi l'azione "prendi tessere lavoratore", puoi prendere 4 lavoratori al posto dei soliti 2.

15) A fine partita, se questa tessera si trova nel tuo ducato, ottieni 2 punti vittoria per ogni tipo diverso di merce che hai venduto almeno una volta durante la partita. Le merci non vendute non contano in questo caso.

Nota: Puoi guardare quali merci hai venduto in qualsiasi momento della partita.

Esempio: Dario ha venduto le seguenti tessere merce: 4 rosse, 3 viola, 3 rosa e 1 arancione. Ottiene quindi $4 \times 2 = 8$ punti vittoria.

16-23 + 29) A fine partita, se questa tessera si trova nel tuo ducato, ottieni 4 punti vittoria per ogni tessera dell'edificio indicato presente nel tuo ducato.

Esempio: Ben ha giocato le tessere gialle #17 (torre di vedetta) e #22 (banca) nel suo ducato, e anche 2 torri di vedetta e 4 banche: Ben ottiene $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 25$ punti vittoria.



24) A fine partita, se questa tessera si trova nel tuo ducato, ottieni 4 punti vittoria per ogni *tipo* diverso di bestiame all'interno del tuo ducato.

Esempio: Anna ha giocato 3 tessere pecora, 1 tessera mucca e 1 tessera maiale all'interno del suo ducato. Ottiene quindi a fine partita $4 \times 3 = 12$ punti vittoria.

25) A fine partita, se questa tessera si trova nel tuo ducato, ottieni 1 punto vittoria per ogni tessera merce che hai *venduto*. Le merci non vendute non hanno valore in questo caso.

Esempio: Se Dario avesse giocato anche questa tessera, prenderebbe ora 11 punti vittoria addizionali (vedi esempio per la tessera 15).

26) A fine partita, se questa tessera si trova nel tuo ducato, ottieni 3 punti vittoria per ogni tessera bonus grande e piccola che possiedi.

PER PARTITE A 2-3 GIOCATORI

... semplicemente capovolgete il tabellone. In partite a 2 giocatori, dovete usare solo i 12 spazi esagonali più interni e i 4 depositi neri al centro. Nelle partite a 3 giocatori, usate anche gli spazi contrassegnati da un "3".



Importante: Nelle partite a 3 giocatori, lo spazio verde scuro del deposito numero 6 è speciale: nelle fasi A, C ed E, questo spazio va riempito con una tessera castello (verde scuro). Nelle fasi B e D invece, va riempito con una tessera miniera (grigio)!

ESPANSIONI

4 tessere esagonali aggiuntive: Queste vanno mescolate nelle riserve corrispondenti (nero e giallo).

Ponte (monastero/giallo #27)

Se questa tessera si trova nel tuo ducato, e la tua pedina che dà l'ordine di turno è impilata sotto ad altre pedine, va invece messa sempre in cima. Questo si applica sia in modo attivo che in modo passivo (per esempio ogni volta che un'altra pedina viene messa sullo stesso spazio della tua, la tua viene messa in cima).

Lavoratori (monastero/giallo #28)

Se questa tessera si trova nel tuo ducato, puoi comprare 2 lavoratori dalla riserva pagando 1 moneta d'argento.

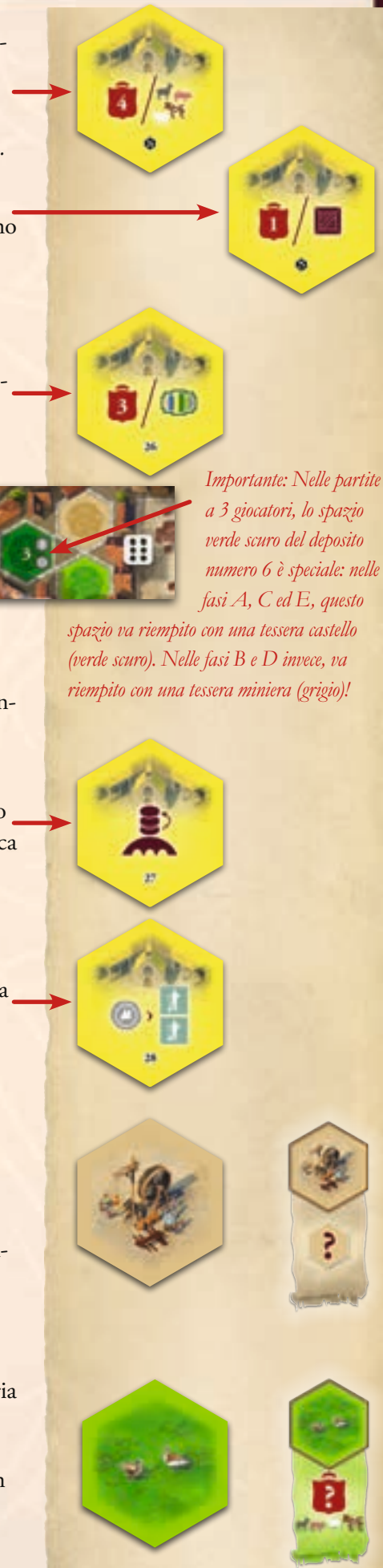
Argano (costruzione/nero)

Quando giochi un argano nel tuo ducato, puoi immediatamente attivare l'effetto di un qualsiasi altro edificio (= tessera beige) a tua scelta, anche se non ci sono edifici di quel tipo nel tuo ducato. *Per esempio, potresti vendere merci (magazzino), oppure prendere 2 monete d'argento dalla riserva (banca), oppure prendere una tessera castello dal tabellone (chiesa), oppure...* In più, durante il punteggio di fine partita, l'argano conta come un edificio a tua scelta per il conteggio dei punti delle tessere monastero (16-23 + 29). Questo può essere anche diverso da quello di cui hai attivato l'effetto quando hai giocato l'argano.

Oche (bestiame/nero)

Quando giochi le oche nel tuo ducato, ottieni 2 punti vittoria più i punti vittoria per un altro tipo di bestiame presente nello stesso pascolo. Per il resto della partita, quando giochi un'altra tessera bestiame nello stesso pascolo delle oche, ottieni altri 2 punti vittoria per la tessera oche. In più, le oche contano come un tipo aggiuntivo di bestiame ai fini del conteggio dei punti del monastero #24.

Esempio: Carla gioca la tessera oche in un pascolo che contiene già una tessera con 2 e una con 3 mucche. Carla ottiene quindi $2 + 2 + 3 = 7$ punti vittoria. In un turno successivo, gioca una tessera con 4 maiali nello stesso pascolo; ottiene in quel caso $4 + 2 = 6$ punti vittoria.



Nuovi ducati (numeri 11a-11f)

Se volete giocare con questi ducati, ogni giocatore riceve un ducato 11 diverso. Offrono le seguenti caratteristiche speciali:

Quando un giocatore riesce a collegare due punti di frontiera nel proprio ducato con delle tessere esagonali, ottiene punti vittoria in base alla fase corrente (10, 8, 6, 4 o 2).

In più, chiunque riesca a collegare per primo tutti e tre i punti di frontiera ottiene di nuovo i punti vittoria in base alla fase corrente, assieme al il punteggio normalmente dedicato al “bonus colore”, ossia 5, 6 o 7 punti vittoria (2-4 giocatori). Il secondo a riuscire a fare altrettanto ottiene invece 2, 3 o 4 punti vittoria, sempre secondo lo stesso criterio.



I castelli bianchi

All'inizio della partita, queste tessere vengono mescolate nelle rispettive pile (6 edifici, 1 monastero, 2 nel deposito nero).

Quando giochi un “castello bianco” nel tuo ducato, svolgi immediatamente un'azione usando il valore del dado bianco. Ti è permesso di usare i lavoratori per cambiare il risultato del dado bianco. (Per evitare confusione, non girare il dado per mostrare il risultato modificato.)

Le taverne

Ad ogni fase, posizionate una taverna vicino al deposito nero in centro al tabellone. Le taverne non vanno rimosse come le altre tessere esagonali alla fine di ogni fase. Se ce n'è già una, semplicemente mettetecene un'altra sopra.

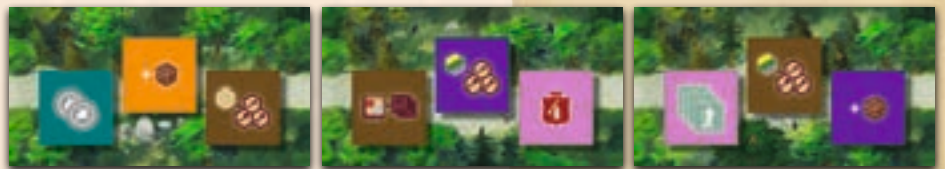
Come ogni altra tessera del deposito nero, le taverne possono essere comprate pagando 2 monete d'argento, e piazzate su uno spazio chiave nella plancia del giocatore.

Una taverna può essere giocata ovunque nel vostro ducato, seguendo le regole normali di costruzione. Tuttavia, si può giocare una sola taverna per ogni area colorata!

La taverna in sé non ha alcun effetto, la sua sola funzione è quella di completare un'area.

Le vie commerciali

Ogni giocatore riceve un certo numero di tessere via commerciale casuali (4 giocatori: 3 tessere, 3 giocatori: 4 tessere, 2 giocatori: 5 tessere). Ogni tessera ha 3 spazi. Posiziona le tessere in ordine casuale sopra alla tua plancia per formare la tua via commerciale.



Ogni volta che vendi un tipo di merce, invece che mettere le tessere sullo spazio di raccolta delle tessere merce vendute, posizionale una per una, da sinistra a destra, sugli spazi della tua via commerciale. Se il colore di una tessera merce corrisponde al colore della casella, ricevi immediatamente il bonus illustrato al suo interno.

(Una volta che la tua via commerciale è piena, ricomincia a piazzare le tessere vendute sulla casella di raccolta per le merci vendute, secondo le regole normali).



Esempio: quando giochi una taverna in un'area di dimensione 4, questa conta come se fosse di dimensione 5 e conferirà 15 punti invece che 10 quando sarà completata.

Importante: Giocando una taverna, le dimensioni dell'area corrispondente aumentano di 1 fino a un massimo assoluto di 8..

IL GIOCO A SQUADRE

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Formate squadre di 2 giocatori, seduti vicini (se possibile) l'uno all'altro. Tutte le regole del gioco base vanno applicate, con le seguenti differenze:

La sezione che nelle regole base inizia con "ogni giocatore riceve", va cambiata in:

Ogni squadra riceve:

- **Una plancia di squadra** che consiste in due metà di plancia (*Dopo aver fatto pratica con questa modalità, provate pure a giocare con le plance per gli esperti 12b, stampate sull'altro lato*).



- **Un castello** giocatelo nella casella verde

scuro centrale con il dado che mostra la faccia 1. (*Quando usate la plancia 12b, ogni squadra sceglie invece se usare lo spazio 1 o quello 6, sempre verde scuro*).

- **Tre tessere merce casuali**, giocatele negli spazi di raccolta della squadra. Come sempre, impilate merci dello stesso tipo una sopra all'altra.

- **3 tessere lavoratore** (per la squadra A) e **5 tessere lavoratore** (per la squadra B), più **2 monete d'argento** per squadra; tenetele vicino alla plancia, visibili a tutti.

In più, assicuratevi che ogni giocatore riceva **2 dadi**, **2 pedine** (per i tracciati dei punti vittoria e dell'ordine di turno) e le **tessere punti vittoria** del loro colore. Questi materiali verranno usati come di consueto dai singoli giocatori.

Per il primo round, mettete le pedine sul tracciato dell'ordine di turno seguendo questa sequenza: A1, B1, A2, B2. I round successivi verranno giocati secondo le normali regole in base alla posizione dei pezzi sul ponte.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Usate le regole base, salvo che ogni squadra ha 2 spazi chiave (per la raccolta delle tessere esagonali) condivisi (in basso, al centro della plancia di squadra) e 2 personali (nei due angoli destro e sinistro della plancia di squadra).

Tutte le risorse che non siano tessere esagonali private sono condivise dalla squadra (lavoratori, monete d'argento, merci, tessere esagonali condivise) e possono essere usate indistintamente da entrambi i membri della squadra.

Non puoi usare i dadi o le tessere esagonali private del tuo compagno di squadra. Le tessere esagonali non possono essere spostate da uno spazio di raccolta a un altro.

Note:

- *A parte gli spazi di raccolta privati, i membri di una squadra possono interagire con l'altra metà della plancia liberamente, non sono obbligati a restare sulla loro metà*

- *Siccome è possibile per un solo giocatore posizionare più di 6 navi, se la tua pedina ha già raggiunto l'ultimo spazio sul ponte, giochi comunque una nave e se la tua pedina si trova sotto a una pila di altre pedine, portala in cima*

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

Somma tra loro i punti di entrambi i membri della squadra. La squadra che ha totalizzato più punti vince la partita. In caso di pareggio, la squadra con più spazi vuoti nel suo ducato vince la partita.

(Un ringraziamento speciale a Matthias Nagy di "Frosted Games" per il design e lo sviluppo di questa idea.)

MODALITÀ SOLITARIO

Si applicano tutte le regole del gioco base, con le seguenti eccezioni e aggiunte:

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Inizi la partita con 1 moneta d'argento, 2 lavoratori e 3 tessere merci casuali (tieni tutto accanto alla tua plancia). Prendi un castello e giocalo su qualsiasi spazio verde scuro nel tuo ducato (*il lato 13A è per i principianti, il lato 13B è per i giocatori esperti*). Nella modalità solitario non ci sono restrizioni per il numero diverso di tipi (= colori) di merce che puoi raccogliere. In aggiunta ai dadi e ai pezzi del tuo colore, prendi anche il dado bianco. Piazza una delle tue pedine sulla casella iniziale del tracciato dei punti vittoria (funge da "contatore dei punti vittoria") e l'altra sullo spazio 50 del tracciato dei punti vittoria (funge da "segnalino dei punti vittoria obiettivo"). Segui le regole per le partite a 2 giocatori per terminare la preparazione del gioco, quindi gioca con il lato apposito del tabellone di gioco (con 12+4 tessere esagonali).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocherai 25 round. All'inizio di ogni round, tira tutti e 3 i dadi:

- Prima di tutto, prendi la prima merce e piazzala sul deposito indicato dal *dado bianco*.

- Poi, rimuovi dal gioco una tessera esagonale da quel deposito, seguendo un ordine dall'alto al basso (depositi 2, 3, 5 e 6) oppure da sinistra a destra (depositi 1 e 4). Se un deposito è vuoto, rimuovi una tessera esagonale dal deposito successivo in senso orario, ecc. Dopodiché, svolgi le tue normali azioni con i dadi. Il punteggio funziona come per il gioco base, solo che vanno applicate le seguenti modifiche:

- Puoi espanderti nelle altre regioni solamente attraverso i fiumi.

- Ogni volta che giochi una *nave*, prendi tutte le merci da un deposito a tua scelta, poi rimuovi dal gioco immediatamente *tutte* le altre merci da tutti gli altri depositi. In più, ora (*e solo ora!*) hai l'opzione di scambiare 5 qualsiasi tra le tue merci con una qualsiasi tessera esagonale all'interno del deposito nero (le 5 tessere merce vanno rimosse dal gioco). Posiziona quella tessera *a faccia in giù* (= con il dorso nero visibile) su uno dei tuoi tre spazi chiave. Una "tessera esagonale nera" può essere giocata su uno spazio di *qualsiasi* colore all'interno del tuo ducato, fintanto che le regole base del gioco vengono rispettate. Giocare una tessera nera ti può aiutare a completare una regione (☛ per ottenere punti vittoria, il bonus di un colore e per eventualmente vincere la partita), ma *non ha altri effetti* (!). *Per esempio, una "miniera nera" non ti darà una moneta d'argento alla fine della fase. Giocare una "nave nera" non ti darà la possibilità di prendere merci o di spenderne 5 per prendere un'altra tessera esagonale nera.*

- I punti vittoria di un monastero si ottengono *immediatamente* dopo averlo giocato (*invece che alla fine della partita*). (*Quando giochi il monastero #26, fai avanzare immediatamente il contatore dei punti vittoria di 3 punti per ogni colore che hai completato fino a quel momento*).

- *Non ottieni* punti vittoria bonus quando completi un colore. Al suo posto, scegli una tessera esagonale dal deposito nero e giocala direttamente *nel tuo ducato* (!), seguendo le regole base per giocare tessere e applicandone l'effetto. Se così facendo completi un altro colore, puoi prendere un'altra tessera dal deposito nero (se disponibile) e piazzarla nel tuo ducato, ecc.

- Quando ottieni punti vittoria, muovi il tuo contatore dei punti vittoria di altrettanti spazi (come nel gioco base). Quando lo fai, puoi *comprare* punti vittoria addizionali. Ogni punto costa 1 moneta d'argento. Quando raggiungi il segnalino dei punti vittoria obiettivo, rimetti il contatore sulla casella di partenza (i punti vittoria in eccesso vengono persi), poi muovi il segnalino punti vittoria obiettivo indietro di 5 spazi (*per esempio da 50 a 45, la volta successiva da 45 a 40, e così via*). *Immediatamente dopo* aver resettato il contatore dei punti vittoria, puoi svolgere un'azione aggiuntiva, come se avessi un dado a tua scelta a disposizione (*esattamente come se avessi giocato un castello nel tuo ducato*).

Nota: Scegli tu l'ordine con cui svolgere una qualsiasi (anche parziale) azione durante il gioco.

FINE DELLA PARTITA

Vinci se riesci a riempire tutti e 37 gli spazi vuoti all'interno del tuo ducato entro i 25 round di gioco.

* *Se trovi troppo difficile vincere, inizia la partita con il segnalino dei punti vittoria obiettivo posizionato più indietro dei 50: 49, 48 ... 45 (molto più facile!). Se il gioco è troppo facile, fai il contrario: 51, 52 ... 55 (molto più difficile!). Ogni volta che resett i punti vittoria porta comunque indietro di 5 passi il segnalino dei punti vittoria obiettivo.*



GLI SCUDI

Si applicano tutte le regole base del gioco, con le seguenti eccezioni e aggiunte:

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolate i 18 scudi a faccia in giù. Posizionateli casualmente sugli spazi delle merci nei sei depositi del tabellone, in base al numero di giocatori (vedi sotto). Una volta fatto, girateli a faccia in su:

2 giocatori:

1 scudo per deposito

3 giocatori:

1 scudo nei depositi 1, 3, 5

2 scudi nei depositi 2, 4, 6

4 giocatori:

2 scudi per deposito

Gli scudi avanzati non sono più necessari. Rimetteteli nella scatola. Questo significa anche che gli scudi non vanno rimpiazzati una volta tolti dai depositi!

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni volta che ottieni dei numeri doppi sui dadi*, invece di svolgere le tue 2 azioni, puoi prendere uno scudo dal deposito corrispondente al numero ottenuto. Quello scudo deve essere piazzato su uno dei castelli nel tuo ducato. Giocalo su una tessera che non ha già uno scudo, oppure sostituisci uno scudo già in tuo possesso (quello vecchio verrà rimosso dal gioco). Da quel momento, lo scudo sarà attivo per te (vedi sotto).

* Come sempre, puoi usare i lavoratori per cambiare il risultato dei tuoi dadi, in modo da creare i doppi numeri. Per esempio, puoi pagare 2 lavoratori per cambiare un 3 in un 5 per ottenere due 5 assieme a quello che già avevi.

Importante! Alla fine di ogni fase, prima di ricevere le monete d'argento dalle miniere, devi pagare un tributo per i tuoi scudi! Ogni scudo costa 1 moneta d'argento. Se non puoi o non vuoi pagare, devi scartare altrettanti scudi dalla plancia, rimuovendoli dal gioco!



Non dimenticare

Lista delle abilità degli scudi:



1) Fintanto che questo scudo si trova nel tuo ducato, tutti i pascoli sono considerati collegati, per quanto concerne l'assegnazione dei punti vittoria delle tessere bestiame. *Alla fine della partita, se questo scudo si trova nel tuo ducato, ottieni 12 punti vittoria aggiuntivi.*

2) Fintanto che questo scudo si trova nel tuo ducato, ogni volta che un altro giocatore ottiene un lavoratore, ottieni anche tu un lavoratore dalla riserva. (+12 punti vittoria).



3) Fintanto che questo scudo si trova nel tuo ducato, puoi pagare il tributo per i tuoi scudi con i lavoratori invece che con le monete d'argento alla fine di ogni fase. Una qualsiasi combinazione di monete e di lavoratori è consentita. (+12 punti vittoria).

4) Fintanto che questo scudo si trova nel tuo ducato, hai un numero illimitato di spazi di raccolta per le tessere esagonali (invece che solo 3). (+12 punti vittoria).



5) Fintanto che questo scudo si trova nel tuo ducato, ogni volta che giochi una nave, puoi scegliere un tipo di merce. Prendi tutte le tessere merce di quel tipo, da qualsiasi deposito, in aggiunta alle merci presenti nel deposito scelto. (+12 punti vittoria).

6) Dopo aver preso lo scudo, in qualsiasi momento della partita, scegli un giocatore. Qualsiasi tessera monastero di quel giocatore conta come se fosse anche nel tuo ducato. Quando quel giocatore gioca un nuovo monastero, anche tu ne trai beneficio. Ottieni anche punti per qualsiasi monastero che conferisca punti presente nel ducato di quel giocatore, se hai ancora questo scudo alla fine della partita. (+12 punti vittoria).



7) Fintanto che questo scudo si trova nel tuo ducato, le tue tessere bonus conferiscono il doppio dei punti. (+ 8 punti vittoria).

8) Fintanto che questo scudo si trova nel tuo ducato, raddoppia gli introiti delle tue miniere. (+ 8 punti vittoria).



9) Fintanto che questo scudo si trova nel tuo ducato, ottieni 1 moneta d'argento per ogni tessera merce che vendi (invece di 1 moneta per ogni tipo di merce che vendi). (+ 8 punti vittoria).



10) Se questo scudo è nel tuo ducato durante il punteggio di fine partita, le tessere monastero conferiscono il doppio dei punti. (+8 punti vittoria).



11) Fintanto che questo scudo si trova nel tuo ducato, ogni volta che giochi un castello, hai la possibilità di prendere uno scudo come azione addizionale. (+8 punti vittoria).



12) Fintanto che questo scudo si trova nel tuo ducato, raddoppia il numero di punti vittoria che ottieni per ogni tessera merce che vendi. (+8 punti vittoria).



13) Se questo scudo è nel tuo ducato durante il punteggio di fine partita, raddoppia il numero di punti vittoria che ottieni per ogni scudo nel tuo ducato (incluso questo scudo). (+4 punti vittoria).



14) Fintanto che questo scudo si trova nel tuo ducato, alla fine di ogni fase, dopo che tutti i giocatori hanno finito le loro due azioni, prendi una tessera esagonale da uno qualsiasi dei sei depositi (se ce ne sono). Giocala direttamente nel tuo ducato e applicane gli effetti. (+4 punti vittoria).

15) Fintanto che questo scudo si trova nel tuo ducato, alla fine di ogni fase, dopo che tutti i giocatori hanno finito le loro due azioni, prendi una tessera esagonale dal deposito nero (se ce ne sono). Giocala direttamente nel tuo ducato e applicane gli effetti. (+4 punti vittoria).



16) Fintanto che questo scudo si trova nel tuo ducato, durante il tuo turno puoi cambiare il risultato di uno dei tuoi dadi in un qualsiasi altro numero (e usarlo di conseguenza). (+4 punti vittoria).

17) Fintanto che questo scudo si trova nel tuo ducato, ogni volta che completi un'area, ottieni i punti come se l'area fosse più grande di uno spazio aggiungere fino a un massimo di 8. (per esempio, un'area di dimensione 3 (6 punti vittoria) conferirà i punti di un'area di dimensione 4 (10 punti vittoria). (+4 punti vittoria).



18) Fintanto che questo scudo si trova nel tuo ducato, ti è concesso di giocare le tessere esagonali in qualsiasi spazio del tuo ducato, non solamente in quelli adiacenti ad altre tessere giocate in precedenza. (+4 punti vittoria).

SE HAI GIÀ FAMILIARITÀ CON IL GIOCO

... ti suggeriamo di seguire questi cambiamenti alla preparazione del gioco: dopo aver fatto tutti gli altri preparativi e aver determinato l'ordine di gioco, ogni giocatore riceve un ducato casuale. Ogni giocatore sceglie poi quale dei due lati utilizzare (fronte o retro) e su quale casella verde scuro piazzare il proprio castello iniziale. I giocatori devono essere tutti d'accordo sul fare o meno questa scelta simultaneamente o seguendo l'ordine di turno.

L'autore e l'editore ringraziano i tanti playtester per il loro impegno e per i tanti suggerimenti, specialmente:

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Cristoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmerman, nonché i gruppi di gioco di Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, Monaco, Offenburg, Reute e Siegsdorf.

Per qualsiasi domanda o feedback, si prega di rivolgersi a:
info.italia@ravensburger.com | www.ravensburger.com

© 2010/2020 Stefan Feld | © 2011/2020

Ravensburger S.r.l. | Via Enrico Fermi, 20 | I-20090 Assago (MI)

