

Pergamon

di Stefan Dorra e Ralf zur Linde

Descrizione del gioco

Nel 1878, il Museo Reale di Berlino commissionò gli scavi a Pergamo, un sito archeologico nell'attuale Turchia. La città conobbe il suo periodo di massimo splendore intorno a 200 AC, quando era il porto più importante della provincia romana dell'Asia Minore. Come archeologi il vostro obiettivo è quello di ottenere i fondi per finanziare gli scavi a Pergamo e trovare reperti come vasi antichi, anfore, bracciali e maschere d'oro. A seconda della profondità del vostro scavo, sarà possibile ritrovare resti dei primi cinque secoli AC. Mettendo insieme i reperti scavati, si costituiscono collezioni che verranno esposte al Pergamon Museum. Il giocatore che esibisce le collezioni più preziose e guadagna il maggior riconoscimento da parte dei visitatori del museo (sotto forma di biglietti acquistati per visitare il museo) vince la partita.

Componenti del gioco

1 plancia di gioco
4 pedine in differenti colori
24 carte fondi ricerca (3x 1-8 monete ciascuno)
40 monete
36 biglietti di ingresso (12 da 1, 2 e 5 punti vittoria ciascuno)
1 pedina tomb raider (Per il gioco a 2 giocatori)
4 carte aiuto giocatore (per le collezioni da esibire)
12 gettoni rotondi per le collezioni (4 set di I, II, III ciascuno)
12 gettoni angolari per le collezioni (4 set di I, II, III ciascuno)
60 tessere quadrate reperti

Preparare una partita

1. Collocare la plancia di gioco al centro del tavolo. Sul margine superiore è possibile vedere i 13 spazi per la ricerca. Sulla sinistra vi è il sito di scavo con 5 gallerie (livelli). In ogni galleria ci possono essere un massimo di 4 reperti disposti uno accanto all'altro. Al centro della plancia c'è il calendario che mostra i 12 turni di gioco. Sulla destra si trova il Pergamon Museum, con il piano di esposizione (Spazi 1-24).

2. Mischiate le 24 carte fondi ricerca e formate un mazzo che verrà posto a faccia in giù accanto alla plancia di gioco.

3. Mischiate le 60 tessere reperti e disponetele a faccia in giù in pile di 5 tessere ciascuno sui 12 posti del calendario.

4. Mettete le monete vicino alla plancia. Disponete i punti vittoria (biglietti di ingresso) negli appositi spazi sotto il calendario.

5. Ogni giocatore sceglie un colore e prende la pedina relativa, 3 gettoni circolari e 3 gettoni angolari per le collezioni. Inoltre ogni giocatore riceve una carta aiuto per ricordare i passi necessari da compiere durante la fase mostra (che sono facilmente dimenticabili).
Il giocatore più anziano diventa il primo giocatore.

La pedina Tomb Raider è necessaria solo in una partita con 2 giocatori (Vedi pagina 7).

Svolgimento del turno

La partita dura 12 turni. Ogni turno è composto dalle seguenti fasi:

- 1. Piazzamento dei reperti**
- 2. Distribuzione dei fondi per la ricerca**
- 3. Scavo, esposizione, deposito dei reperti**
- 4. Valutazioni (solo nelle fasi 5, 7, 9, e 12)**

C'è una piccola modifica alle regole per una partita con 2 giocatori, che sarà illustrata a pagina 7.

1. Piazzamento dei reperti

Durante questa fase, il primo giocatore piazza i nuovi reperti sul sito di scavo.

Prendere la prima pila di 5 reperti presenti nel calendario e girate le tessere a faccia in su. Ordinare questi reperti secondo la loro età, dal più recente al più antico: il numero grande (1-5) in basso a destra mostra i reperti secondo il secolo.

1 - AC è più recente di 3 - AC.

Se ci sono numerosi reperti del secolo stesso, ordinarli in base al numero a due cifre a sinistra.

-50 AC è più recente di -57 AC.

Piazzare le 5 tessere, una sotto l'altra, a faccia in su nelle gallerie del sito di scavo. Posizionare il reperto più recente nella galleria I, il secondo più recente nella galleria II, e così via.

Se durante il gioco, una galleria contiene già 4 reperti, non vengono aggiunte tessere supplementari. In tal caso, pescate solo le tessere necessarie per riempire le gallerie con spazi disponibili. Rimettete i reperti rimanenti non più necessari nella scatola (senza guardarli).

Esempio: Vengono pescati reperti dell'età 1, 2, 4, 4, e 4. Mettete il reperto con il numero 1 sulla galleria I, il reperto con il numero 2 nella galleria II. Le tre tessere con il numero 4 a seguire secondo il loro ordine 14, 36, e 85.

2. Distribuzione dei fondi per la ricerca

Durante questa fase, si ricevono nuovi fondi per la ricerca. Pescate 2 carte fondi per la ricerca dal mazzo e mettetele a faccia in giù accanto alla plancia di gioco. Il retro di ogni carta indica se essa distribuisce 1-4 monete (borsa di denaro) o 5-8 monete (cassa), e la somma di entrambe le schede entrerà in gioco. In questo modo, è possibile stimare più o meno i fondi di ricerca disponibili per il turno.

A partire dal primo giocatore e poi a seguire in senso orario piazzate le vostra pedina in uno spazio di ricerca a vostra scelta. Su ogni spazio ci può essere una sola pedina. Ogni spazio indica quante monete si desidera e anche in quali gallerie si potrà scavare nella fase 3.

Ti piacerebbe avere 3 monete e scavare nella galleria I o II.

Ora, girate le due carte a faccia in su e mettetevi il corrispondente numero di monete accanto alla plancia di gioco.

Esempio: Le due carte mostrano 7 e 4 monete, così 11 monete sono disposte. Il giocatore che è posizionato più a destra sugli spazi fondi di ricerca riceve il numero di monete indicate sullo spazio. Successivamente in ordine da destra a sinistra, i giocatori restanti ricevono tante monete come indicato sugli spazi che occupano, fino a quando le monete rimangono disponibili.

L'ultimo giocatore incamera sempre i restanti fondi di ricerca. A volte questi possono risultare inferiori e a volte il giocatore può incamerarne di più. Se si rischia troppo, l'ultimo giocatore potrebbe anche ricevere nulla.

3. Scavo, Esposizione, Deposito reperti

Durante questa fase, I giocatori scavano i reperti uno dopo l'altro e dovranno presentarli al museo o immagazzinarli.

Il giocatore che è posizionato nello spazio di ricerca più a destra comincia. Poi gli altri giocatori seguono in ordine da destra a sinistra. Essi prima finiranno tutte le azioni che intendono svolgere, dopodichè si passa al prossimo giocatore.

a) Scavare i reperti:

Come prima azione si possono scavare in tutti i reperti una galleria. La galleria che si può scegliere per lo scavo è indicata sullo spazio che il giocatore occupa.

Si può scavare in una delle gallerie I a V.

Occorre pagare per lo scavo. I lavori di scavo nella galleria I costano 1 moneta, nella galleria II i costi salgono a 2 monete, e così via. I costi sono indipendenti dal numero di reperti scavati.

Porre i nuovi reperti scavati a faccia in su in davanti a sè. Se si posseggono già dei reperti scavati nei turni precedenti, è sufficiente aggiungerli ai nuovi.

Esempio: si sceglie la galleria III e vengono pagate 3 monete. Prendete i due reperti e poneteli davanti a voi.

b) Esporre i reperti:

Ora si può presentare una o più collezioni al museo. Per assemblare una collezione, si devono mettere in corrispondenza i reperti per formare oggetti completi (Maschere, bracciali, anfore, o vasi). Più antichi sono questi oggetti più preziosa sarà la vostra collezione. Un reperto del 5 ° secolo AC vale 5 punti, uno del 4 ° secolo AC 4 punti, e così via. Finché non avrete esposto il vostro reperto presso il museo questo può essere riorganizzato a piacere. Una volta che la collezione è esposta al museo, tuttavia, non può più essere modificata.

Quando si espone la raccolta si può aumentare il valore con la "lucidatura". Per ogni moneta pagata per la lucidatura il valore della vostra collezione aumenterà di 1 punto. Si può aumentare il valore della collezione fino a massimo di 3 punti. Tuttavia, durante il turno finale si potrà lucidare una nuova collezione a piacere.

Al fine di esporre una collezione al museo, ponete un indicatore angolare (I, II o III) di fronte ai reperti e prendete l'indicatore circolare corrispondente e mettetelo al Pergamon Museum, sullo spazio espositivo che corrisponde al valore della vostra collezione. Se la vostra collezione ha un valore di oltre 24 punti, il gettone circolare viene messo sullo spazio "24". Riceverete immediatamente 1 punto vittoria per ogni nuova raccolta esposta.

Su ogni spazio del museo può stare solo 1 gettone allo stesso tempo. Quando una nuova collezione è esposta al museo, l'interesse per tutte le collezioni già esistenti dello stesso valore o inferiori si riduce. Spostare ogni gettone che ha lo stesso valore o inferiore alla nuova collezione esposta di uno spazio verso il basso.

La carta aiuto mostra ciò che occorre fare quando si espone una collezione. Se un giocatore dovesse spostare uno dei gettoni fuori dal museo, il gettone verrà restituito al giocatore. Egli dovrà smembrare la collezione e mettere i reperti nella scatola.

Esempio: La collezione consiste nei 3 reperti Bracciale (5 ° secolo.), vaso (3 sec.), maschera (4 sec.) e vale 12 punti. Si posiziona il gettone sullo spazio 12 del museo. (Se prima "lucidi" la tua raccolta e paghi 2 monete, il valore sale a 14.)

Ci sono già 3 collezioni su spazi 9, 12, e 16. I due gettoni negli spazi di 9 e 12 sono spostati negli spazi 8 e 11 rispettivamente. Se hai già tre raccolte nel il museo (tutti i tre gettoni angolari sono posti sulle collezioni e i 3 gettoni circolari sono nel Museo) e si desidera mostrare una ulteriore raccolta al museo, si possono smembrare una o più collezioni esposte (Prendere il gettone circolare del museo e riporre nella scatola i reperti relativi). Si possono ora utilizzare i gettoni liberi per esibire una nuova raccolta.

c) Deposito reperti:

Alla fine del proprio turno è necessario immagazzinare i reperti che non si vuole o si è ancora in grado di esibire. È possibile immagazzinare gratuitamente fino a 3 reperti. Per ogni ulteriori 3 reperti occorre pagare 1 moneta in tasse di stoccaggio. Se il giocatore non avesse i soldi o non volesse pagare le tariffe di stoccaggio, potrà anche scartare alcuni dei reperti e riporli nella scatola. Non occorre pagare il canone di stoccaggio per i reperti scartati.

Esempio: Per i cinque reperti si deve pagare 1 moneta.

4. Valutazione

Come indicato sul calendario, una valutazione in cui si ricevono punti vittoria per le collezioni esposte avviene dopo i turni 5, 7, 9, e 12 rispettivamente. Si ricevono tanti punti vittoria come indicato dagli spazi dove sono posti i propri gettoni circolari. Per ogni collezione dunque, si ricevono da 1 a un massimo di 6 punti vittoria. Si riceveranno i punti vittoria sotto forma di biglietti d'ingresso che potranno essere tenuti nascosti agli altri giocatori.

Come indicato sul calendario, ad ogni valutazione un ulteriore premio viene assegnato per una particolare mostra. Alla prima valutazione (turno 5) il giocatore che possiede il vaso più antico riceve 2 Punti Vittoria. I vasi, naturalmente devono essere esposti al museo!

Esempio: Nel corso della valutazione alla fine del turno 5, il giocatore con IL vaso più antico esposto riceve 2 punti.

Alla seconda valutazione, alla terza e quarta chi possiederà l'anfora più antica esposta (turno 7), la maschera più antica (turno 9) ed il bracciale più antico (turno 12) riceverà 2 punti vittoria, rispettivamente. Per determinare l'età di un reperto, viene presa in considerazione l'intera data (il numero secolo a sinistra e le due cifre a destra).

Esempio: Questa maschera è datata al 463 AC.

Dopo ogni valutazione i visitatori del museo perdono interesse per le vecchie collezioni, così tutti gli indicatori nel Museo sono spostati verso il basso da diversi spazi. Nel turno 5 vengono spostati di 3 spazi, nel turno 7 di 4 spazi, e, nel turno 9 di 5 spazi. Come promemoria, le frecce sul calendario indicano il numero di spazi. (Ricordate di smembrare le collezioni che escono dal museo).

Nuovo turno

Prima di giocare un nuovo turno eseguite le seguenti operazioni: riponete nella scatola le due carte fondi di ricerca e prendete le vostre pedine dagli spazi di ricerca. Il giocatore che è posizionato più a sinistra sugli spazi di ricerca diventerà il nuovo primo giocatore. Questi sceglierà i nuovi ritrovamenti nella fase 1 e sarà il primo a scegliere lo spazio di ricerca nella fase 2. I giocatori rimanenti sceglieranno i loro spazi successivamente in senso orario.

Fine del gioco e valutazione finale

Il gioco termina dopo il turno 12. Dopo aver ricevuto i punti vittoria per le proprie collezioni e assegnato il premio per il bracciale più antico, c'è un bonus speciale alla fine del turno. Il giocatore che possiederà l'oggetto più antico esposto al museo riceverà 3 punti vittoria. Il secondo e terzo reperto più antico otterranno 2 punti e 1 vittoria, rispettivamente.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria avrà richiamato la maggiore attenzione del pubblico con le proprie collezioni e vincerà la partita. In caso di parità, vincerà il giocatore la cui collezione comprenderà l'oggetto più antico.

Tomb Raider (partita con 2 giocatori)

In una partita con 2 giocatori, il Tomb Raider (razziatore di tombe) entra in gioco. Questi blocca uno degli spazi di ricerca ad ogni turno e, inoltre, saccheggia reperti e monete.

Di seguito, tutte le modifiche al regolamento necessarie per giocare con il Tomb Raider.

Fase 2: Distribuzione di fondi per la ricerca

Dopo aver pescato le due carte fondi ricerca, piazzare il Tomb Raider su uno spazio fondi ricerca. Se ci sono 2 carte con i sacchetti soldi sul dorso, mettere il Tomb Raider sullo spazio che mostra 2 sacchetti di denaro (il quinto spazio da destra). Se si ha 1 carta che mostra una borsa di soldi e 1 carta che mostra una cassa, mettere il Tomb Raider sullo spazio che mostra 1 borsa di denaro e 1 cassa.

Se si pescano 2 carte con casse sul loro dorso, mettere il Tomb Raider sullo spazio che mostra 2 casse. Dopo che i giocatori hanno anche messo le loro pedine sugli spazi fondi di ricerca, il Tomb Raider e i giocatori raccolgono le monete in base alle loro posizioni (da destra a sinistra).

Fase 3: Scavo, Esposizione, Deposito reperti

I giocatori e il Tomb Raider svolgono le loro azioni a seconda della loro posizione occupata (da destra a sinistra). Quando è il turno del Tomb Raider egli scava nella galleria più cara che può esplorare e in cui potrà effettuare uno scavo secondo i fondi a disposizione. Rimettere le monete utilizzate e i reperti saccheggiati dal Tomb Raider nella scatola. Se non ci sono reperti in quella galleria, dovrà scavare nella prima galleria superiore che abbia reperti. Se il Tomb Raider non ha utilizzato tutte le sue monete, egli tiene le monete rimanenti che potrà utilizzare nel corso del suo prossimo turno.

***Esempio:** il Tomb Raider è sullo spazio fondi ricerca 7 e riceve 3 monete. Secondo il suo spazio, la galleria più profonda che può scavare è la galleria III, così egli saccheggia i reperti in quella galleria, dopo aver pagato tre monete. I reperti saccheggiati vengono rimossi dal gioco e riposti nella scatola.*

Nuovo turno

Dei due giocatori, quello che è stato l'ultimo a svolgere un'azione nel turno precedente, sarà il primo giocatore del nuovo turno. Ancora una volta, il Tomb Raider viene messo per primo nello spazio di ricerca fondi, e solo dopo il primo giocatore metterà la sua pedina.

Varianti per una maggiore profondità tattica

Se si desidera che il gioco sia un po' più tattico, provate una o entrambe le seguenti varianti.

Variante 1: Ordine dei giocatori (per 3 e 4 giocatori)

Il turno attuale è finito. Restituite le due carte fondi di ricerca nella scatola. Spostate le vostre pedine nei quattro spazi sul lato destro del tabellone. Collocare la figura più a sinistra sullo spazio 1, il prossimo ad esso sullo spazio 2 e così via.

Il giocatore che ha scavato dei reperti per ultimo e la cui pedina è sullo spazio I è il nuovo primo giocatore. Essi stabiliscono i nuovi ritrovamenti nella fase 1 e sono i primi a scegliere un nuovo spazio fondi ricerca nella fase 2. I giocatori restanti scelgono i loro spazi in seguito secondo l'ordine indicato dallo spazio sulla plancia.

Variante 2: Ordinamento reperti

Quando durante la fase 1 il primo giocatore dispone le 5 tessere, nelle gallerie del sito di scavo. Queste sono ancora disposte in ordine secondo la datazione del secolo (1-5). Ma se ci sono numerosi reperti dello stesso secolo, il giocatore iniziale può scegliere tra questi l'ordine in cui distribuirli nelle gallerie (indipendentemente dal numero a due cifre su ogni tessera).

Consigli degli autori

Domanda di fondi per la ricerca

Un giocatore che chiede solo una piccola quantità di fondi per la ricerca (1 o 2 monete) può essere relativamente sicuro di ricevere quei soldi, avere una buona priorità e, quindi, una vasta gamma di reperti tra cui scegliere. I giocatori che vogliono richiedere ingenti somme di denaro (5 o 6 monete) svolgeranno il loro turno successivamente. Vi è anche il rischio che, non bastando fondi per la ricerca, i giocatori non ricevano soldi o meno di quelli richiesti.

Se ci sono pochi reperti o di basso valore (del I o II secolo) sul sito, può essere utile risparmiare i fondi ricevuti per la ricerca e utilizzarli nei turni successivi.

Utilizzare i fondi per la ricerca

I giocatori devono cercare di guadagnare più denaro possibile per la ricerca e usarlo in modo intelligente. Avete bisogno di fondi per finanziare gli scavi, per immagazzinare i reperti e per “lucidare” collezioni. Troppa “lucidatura”, tuttavia, vi lascia con troppo poco denaro per finanziare gli scavi in maniera redditizia.

Credits

Designer: Stefan Dorra & Ralf zur Linde

Illustrazione e Layout: Franz Klemens

3D-Shot: Andreas Resch

Editore: Henning Kröpke

Traduzione: Fausto “Faustoxx” Berutti

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG, Amburgo

www.eggertspiele.de

www.freddistribution.com

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.