

Burgen Land

by Wolfgang Lehmann

per 2 giocatori, età 8+

Pubblicato da Schmidt Spiele, © 2008.

Traduzione (v.1) by Antonio Martino (tex-willer)

Idea

Ogni giocatore costruisce tre castelli: uno rosso, uno blu e uno giallo. Ogni castello è costituito da una serie di carte che si ottengono con dei tiri di dadi utilizzati per spostare la 'corona del Re'. I diversi tipi di carte hanno valori diversi.

Per avere successo non vi basterà avere castelli di gran valore, perché questi hanno bisogno di essere valutati al momento giusto. Ogni volta che un colore è valutato, i due castelli dello stesso colore vengono confrontati tra loro e il proprietario del castello più potente è ricompensato con punti vittoria.

contenuto

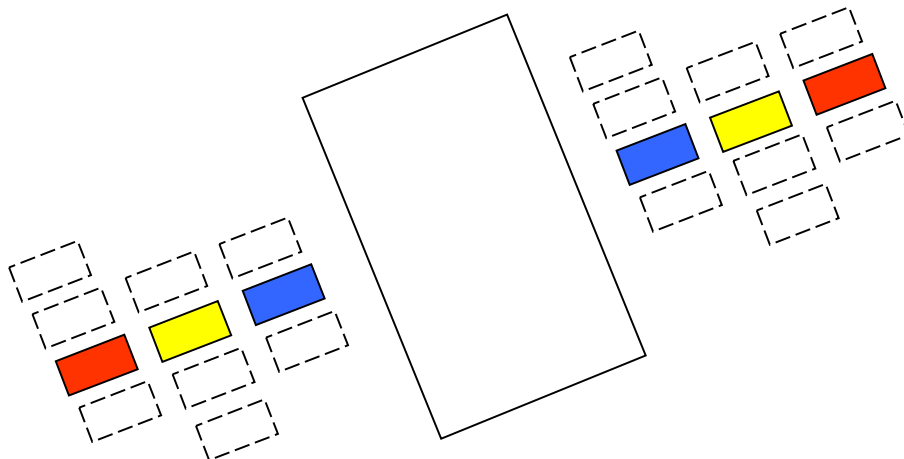
- 1 tabellone
- 1 'corona'
- 2 segnalini (bianco e nero)
- 7 dadi (1 nero, 1 bianchi e 5 rossi)
- 57 carte (in tre colori: ogni colore ha 4 torri coperte (con il tetto), 3 case, 3 torri senza tetto e 9 muri)

Preparazione

Posare il tabellone tra i due giocatori. Posizionare la corona su una torre coperta di uno dei tre colori. Posizionare i segnalini in bianco e nero sullo spazio zero del punteggio-track.

Ordinare le carte per colore e tipo e disporle accanto al tabellone in dodici pile a faccia in su di muri ed edifici. Mettete i cinque dadi rossi sul grande spazio corona che sta al centro della parete.

Ogni giocatore prende il dado corrispondente al colore della sua figura. Inoltre ogni giocatore prende un muro rosso, uno giallo e uno blu e li mette di fronte a se in modo che ulteriori parti del castello possono essere aggiunti su entrambi i lati (vedi foto).



La partita inizia dal giocatore il cui nome suona più arcaico.

Giocare la partita

Al vostro turno , tirate il vostro dado e spostate la corona in senso orario per il numero ottenuto. Lo spazio su cui la corona termina il suo movimento indica quale carta o quanti dadi rossi puoi prendere .

Se la corona termina il suo movimento su uno spazio muro , si può prendere una carta muro dello stesso colore e aggiungerlo al tuo castello di quel colore . **In alternativa** , si può prendere 1 dado rosso , che è il **numero corrispondente al valore della carta** (una carta muro vale infatti 1).

Se la corona termina il suo movimento in uno spazio di costruzione (torre o casa) , è possibile aggiungere l'edificio corrispondente al tuo castello dello stesso colore - fintanto che questo è conforme alle regole di costruzione (vedi paragrafo successivo) . **In alternativa** , potete prendere dadi rossi , in numero pari al valore della carta : 2 per una torre senza tetto, 3 per una casa e 5 per una torre coperta (con tetto).

Regole di costruzione : La prima carta da aggiungere al pezzo di muro iniziale in un castello può essere qualsiasi carta di quel colore . I Castelli possono essere ingranditi solo alle estremità sinistra e destra (tranne quando si riempie in un buco , ma questo può accadere solo più avanti nel gioco e viene spiegato più avanti) . Una carta edificio può essere messa **soltanto** vicino ad una carta muro e non accanto a un altro edificio . Carte muro possono sempre essere collocate . Non si può prendere una carta che non può essere collocata immediatamente.

Dadi rossi : Invece di aggiungere una carta al tuo castello , si può scegliere di prendere dadi rossi , in numero pari al valore del fabbricato o muro che sarebbe stato preso (cioè 1 dado invece di un muro , 3 dadi invece di una casa , ecc.) Se non ci sono abbastanza dadi sul tabellone , si possono prendere i dadi mancanti per raggiungere la quantità spettante dal giocatore avversario. Se l'altro giocatore non ha nessun dado, non si può prendere più nessun dado.

Quando si tira il dado è possibile scegliere di tirare in aggiunta uno o più dei vostri dadi rossi, tutti i dadi vanno tirati insieme (il proprio più eventuali dadi rossi). Si sceglie quindi **uno** dei numeri risultanti da utilizzare per spostare la corona . Dopo che viene tirato un dado rosso, questo torna sul tabellone , indipendentemente dal fatto che si è utilizzato il suo numero oppure no .

Su due degli spazi per ogni colore ci sono raffigurate delle corone . Se la corona termina il suo movimento su uno di questi , un punteggio può , o dovrà , avere luogo . In uno spazio che è esclusivamente uno **spazio corona** , il punteggio è obbligatorio , ma in uno **spazio muro/corona** chi ha mosso decide se ci sarà un punteggio, in alternativa può prendere una parete o un dado rosso. Quando è il momento del punteggio, i due castelli del colore sul quale è la corona , vengono confrontati tra loro . Il valore complessivo di ciascun castello è calcolato e il giocatore con il punteggio castello più alto prende tanti punti quant'è la

differenza tra il valore del suo castello e quello del suo avversario. Questo giocatore muove la sua pedina in avanti del numero di punti totalizzati nella tabella segnapunti.

Nota : Se si sceglie di effettuare un punteggio su uno spazio muro/ corona, non si può prendere una parete o un dado rosso.

Andamento di un turno

Nel tuo turno, tu :

- tiri il dado; e, se lo si desidera, tiri uno o più dei tuoi dadi rossi, tutti contemporaneamente
- sposti la corona in senso orario per il numero ottenuto
- prendi la carta appropriata o dei dadi rossi , o calcoli il punteggio .

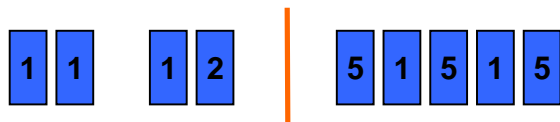
È possibile scegliere di tirare il dado e spostare la corona più di una volta durante il tuo turno .Devi eseguire l'azione appropriata dopo ogni mossa .

Ma attenzione: è possibile eseguire azioni **solo** in una **zona di un colore** durante un turno! Così , per esempio, se la corona viene spostato in uno spazio blu **dopo il primo tiro di dado** è necessario che rimanga nella zona blu dopo ulteriori rotoli . Spetta a te valutare correttamente il rischio e giudicare quando smettere di tirare il dado o quando portare i vostri dadi rossi in gioco . Se la corona si muove nell'area del colore successivo (es. giallo), Tu devi **rimuovere la più preziosa** (quella con il valore più alto) delle due carte esterne (lateralmente) del tuo castello blu e rimetterlo **nella riserva generale** ! (Se non si hanno carte rimaste nel castello di quel colore , non si deve scartare nulla) . Se si sposta la corona oltre l'area del colore in cui si stanno portando avanti azioni di questo turno , le normali azioni dello spazio in cui la corona termina il suo movimento **non** vengono effettuate . Quindi , non si può prendere una carta o dadi, e non ci può essere alcun punteggio. Il tuo turno è quindi terminato .

Prima o poi , alcuni dei mazzi di carte verranno terminati. Se un tiro di dado ti consente di ricevere una carta che non è più disponibile nella riserva generale , puoi prenderla dal castello **del tuo avversario** e aggiungerla al tuo. Se questo non è possibile , cioè se sei tu ad avere già tutte le carte di quel tipo nel tuo castello, dovrai prendere dadi rossi.

Prelevando così una carta dal tuo avversario si può creare **un buco** nel suo castello . Fino a che questo buco non è stato riempito con una carta appena ottenuta, solo la parte (quindi o la destra o la sinistra) più preziosa (con il punteggio più alto) del castello viene considerata quando si conta il punteggio !

Esempio : *Se i castelli azzurri vengono valutati ora , il castello sulla destra varrebbe 17 punti , mentre il castello sulla sinistra, varrebbe solo 3. Quindi Il giocatore che possiede il castello di destra totalizzerebbe 14 punti (17-3 = 14) andando così avanti di 14 spazi sul tabellone conta punteggio.*



Fine del Gioco

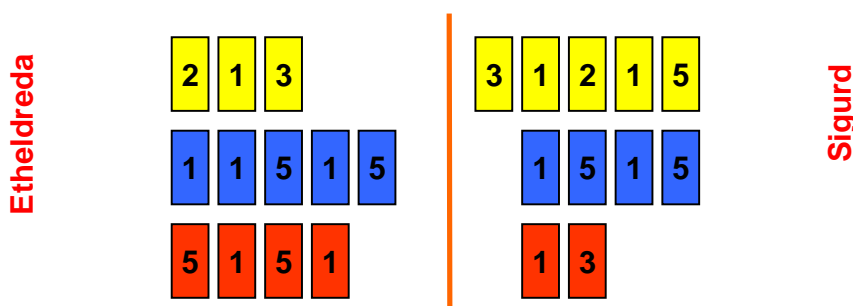
Il gioco finisce quando uno dei giocatori ha raggiunto il re, avendo totalizzato 30 o più punti. Questo giocatore è il vincitore.

Un consiglio tattico

Ci sono momenti in cui è meglio spostare la corona solo di pochi passi anche se non ci sarebbero rischi a tirare nuovamente. In questo modo è possibile influenzare il colore che il tuo avversario userà nel suo prossimo turno (si veda anche l'esempio seguente).

Esempio di un Turno durante il gioco

La corona è attualmente nella zona blu; i cinque dadi rossi sono tutti nella riserva. I Castelli dei giocatori appaiono così:



È il turno di Etheldreda. Lei tira un 3 - la corona si sposta sul secondo spazio muro giallo. Dal momento che lei ha un potente castello rosso, vorrebbe innescare un calcolo punteggio sui castelli rossi il più presto possibile. Prende quindi un dado rosso e decide di terminare il suo turno.

Sigurd è ora costretto ad effettuare anche le sue azioni nella zona gialla durante il suo turno. Tira un 5 - la corona si muove ora verso la casa gialla. Questo è sfortuna! Non può al momento aggiungere qualsiasi edificio al suo castello giallo! Invece, prende tre dadi rossi e decide di non tirare ancora. Ora è il turno di Etheldreda di nuovo.

Lei tira il dado insieme con il dado rosso che ha. ottiene un 4 e un 6 ...! Successo! muove la corona sullo spazio corona rossa e così i castelli rossi sono conteggiati. Il Castello rosso di Etheldreda vale 8 punti più di quello di Sigurd, così Lei muove la sua pedina in avanti di 8 spazi sul segna punti. Lei rimette il dado rosso di nuovo nella riserva comune. Lei ora tira il dado di nuovo e tira un 3. Aggiunge una torre rossa senza tetto al suo castello. Ha poi concluso il suo turno, dal momento che ritiene che è troppo alto il rischio di perdere la sua torre coperta (con il tetto) che sta esterna nel castello.

Ora è nuovamente il turno di Sigurd. Tira - prima solo con il proprio dado - e tira un 4, Prende un quarto dado rosso al posto del muro azzurro, e poi tira tutti e cinque i dadi insieme. Il 6 che sperava è uscito! muove la corona sulla torre coperta blu. Tutte e quattro le carte di questo edificio sono già state costruite nei castelli e così si può prendere una carta di questo tipo dalla metà del castello di Etheldreda. Sigurd ne potrà raccogliere i frutti la prossima volta che i castelli blu saranno conteggiati!

' **Se** verranno conteggiati!' Esclama Etheldreda acidamente, mentre prende il suo dado. ...