

# COLORADO COUNTY

Traduzione: Sargon

## Contenuto

- Tabellone
- 6 laghi
- 4 paraventi (1 per giocatore)
- 66 gettoni cow-boy (numerati da 1 a 66)
- 4 segnapunti in legno (1 per ciascun colore: arancione, marrone, rosso, nero)
- 160 cubi colorati (40 per ciascun colore: arancione, marrone, rosso, nero)
- 16 gettoni « For Sale » (per vendere)
- 48 carte
- 12 marcatori bandiera (3 rossi, 3 verdi, 3 arancioni, 3 blu)
- 1 sacchetto
- regole

## Presentazione

- Il tabellone è costituito da 15 x 10 caselle.
- Quando un cubo di un vostro colore viene posizionato su una casella voi possedete quel terreno. Una casella non può contenere più di un cubo.
- Si chiama "**Bordo**" una casella che si trova lungo il bordo del tabellone.  
I 2 giocatori che possiedono più bordi alla fine di ciascuna manche segneranno i loro punti vittoria:  
alla fine della 1° manche il 1° giocatore: **6 punti** 2° giocatore: **2 punti**  
alla fine della 2° manche il 1° giocatore: **9 punti** 2° giocatore: **3 punti**  
alla fine della 3° manche il 1° giocatore: **4 punti** 2° giocatore: **2 punti**  
alla fine della 4° manche il 1° giocatore: **2 punti** 2° giocatore: **1 punto**  
Per 1° giocatore si intende chi ha il maggiore numero di caselle nel bordo tra tutti i giocatori, per 2° giocatore si intende chi ha per secondo il maggior numero di spazi sul bordo occupati.
- Si chiama "**Doppio**" un insieme di due caselle adiacenti per un lato (orizzontalmente o verticalmente).  
Tutti i giocatori che possiedono dei doppi alla fine di una manche segneranno i loro punti vittoria:  
alla fine della 1° manche ogni doppio: **2 punti**  
alla fine della 2° manche ogni doppio: **3 punti**  
alla fine della 3° manche ogni doppio: **2 punti**  
alla fine della 4° manche ogni doppio: **1 punto**
- Si chiama "**Grande dominio**" un insieme di 3 caselle o più adiacenti per un lato (orizzontalmente o verticalmente).  
Il giocatore che possiede il più grande dominio alla fine delle ultime 3 manche e poi anche il secondo giocatore alla fine delle ultime 2 manche segneranno i loro punti vittoria:  
alla fine della 1° manche il 1° giocatore: **0 punti** 2° giocatore: **0**  
alla fine della 2° manche il 1° giocatore: **4 punti** 2° giocatore: **0**  
alla fine della 3° manche il 1° giocatore: **7 punti** 2° giocatore: **2 punti**  
alla fine della 4° manche il 1° giocatore: **11 punti** 2° giocatore: **5 punti**
- I "**Campi dei Laghi**" sono tutte le caselle che contornano un lago (orizzontalmente o verticalmente). Il proprietario di un campo pone un suo cubo sul lago per indicare che il lago è di sua proprietà. Se più giocatori possiedono delle caselle ai bordi del lago, è il giocatore che ha più

caselle che diventa il proprietario. Per prendere possesso di un lago bisogna possedere più caselle ai bordi del lago del momentaneo proprietario.

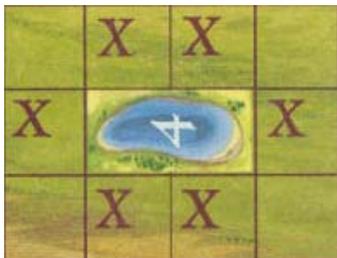
Tutti i giocatori che possiedono un lago alla fine di ciascuna delle 4 manche segneranno i loro punti vittoria:

alla fine della 1° manche ogni lago: **1 punto**

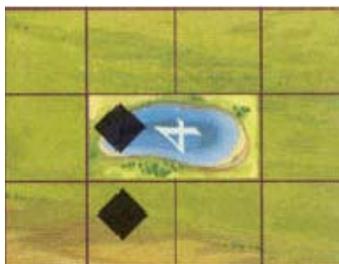
alla fine della 2° manche ogni lago: **2 punti**

alla fine della 3° manche ogni lago: **3 punti**

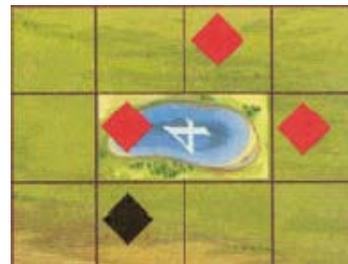
alla fine della 4° manche ogni lago: **il valore proprio del lago (3-8 punti)**



Le caselle con una X sono i Campi del Lago



Il nero ha messo un suo cubo su un campo del lago e ne indica quindi il possesso mettendo un suo cubo sul lago



Il rosso piazza due cubi sul bordo dello stesso lago. Ne quindi possesso e rimpiazza con un suo cubo il cubo nero sul lago

## Preparazione

- Piazzate il tabellone sul tavolo. Ciascun giocatore prende dei laghi e li dispone sul tabellone a caso. Per la prima partita è consigliabile utilizzare il diagramma in figura nelle regole originali. Dovete posizionare tutti i laghi.
- Ciascun giocatore sceglie un paravento.
- Tutti i gettoni cow-boy sono mescolati nel sacchetto, successivamente ne vengono consegnati segretamente 15 a ogni giocatore che li posizionerà dietro il proprio paravento cosicché nessun avversario li possa vedere
- Ciascun giocatore riceve tutti i cubi del suo colore. Il marcatore a forma di cow-boy è il segnapunti. Questi verrà posizionato sullo spazio 0 del conteggio punti che corre lungo tutto il tabellone.
- Ciascun giocatore riceve 5 gettoni « For Sale » (4 se in 4 giocatori). Verranno quindi piazzati davanti al proprio paravento (e non dietro, devono essere sempre visibili). I gettoni non utilizzati verranno rimessi dentro la scatola.
- Mescolate le carte. Ci sono 4 mazzi uno per ogni colore delle bandiere. Dopo aver mescolato singolarmente i 4 mazzi dei colori, posate i mazzi e pescate 3 carte per mazzo. Riunite le 12 carte in un quinto mazzo che dovrete ulteriormente mescolare. Posate il mazzo vicino al tabellone. Sarà questo il mazzo utilizzato durante la manche. Questa procedura di realizzazione del quinto mazzo verrà ripetuta all'inizio di ciascuna delle quattro manche. Dopo la 4° manche il gioco finisce e quindi finiscono anche le carte.
- Piazzate in modo casuale i 12 marcatori bandiera. Ciascun giocatore riceve un numero uguale di marcatori (a caso) e li posiziona coperti sul tabellone su caselle libere. Un solo marcatore per casella e non è permesso posizionare un marcatore bandiera adiacente (orizzontalmente o verticalmente) ad un altro marcatore. L'illustrazione sulle regole originali mostra una possibile disposizione (ATTENZIONE: non è una posizione consigliata è solo una possibile NDT).

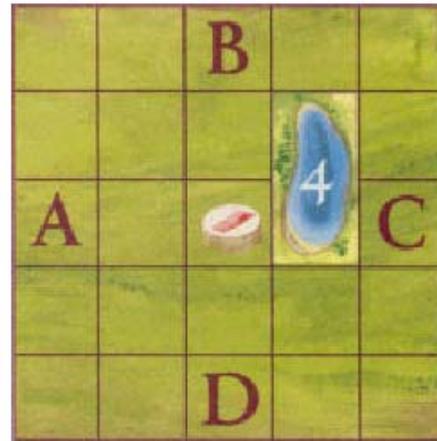
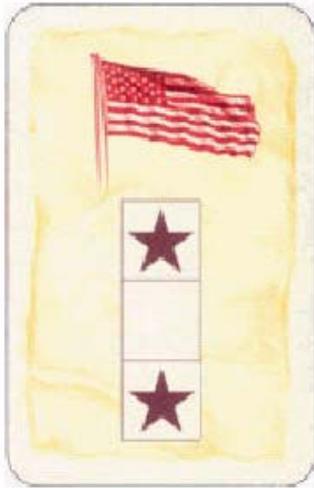
## Svolgimento del gioco

Prendete le prime carte dal quinto mazzo e ponetele sul tavolo scoperte: 2 carte se giocate in 3, o 3 se giocate in 4.

Ciascuno prende dalla sua mano un numero di cow-boy di sua scelta. Tutti i giocatori piazzano la propria mano coi cow-boy sotto il tavolo. Simultaneamente tutti i giocatori aprono le loro mani e fanno vedere la propria offerta. Il giocatore che ha il più alto numero di gettoni cow-boy scegliere la carta per primo, poi il secondo per secondo ed eventualmente il terzo per terzo. In caso di parità di numeri di cowboy si guardano i numeri sui gettoni offerti: il più alto vince.

Tutti i gettoni cow-boy utilizzati per l'asta vengono rigettati nel sacchetto, anche quelli del giocatore che non è riuscito a vincere una carta.

Dopo aver stabilito l'ordine di scelta, il primo comincia e sceglie una carta. La bandiera sulla carta indica quale colore delle bandiere deve essere utilizzato. All'inizio ovviamente il giocatore primo ha la possibilità tra 2 (o 3) carte.



Con la carta a sinistra le possibili combinazioni (dove poter mettere il proprio cubo) sono quelle nello schema: A, B, C, D.

Voi potete immediatamente posizionare due dei vostri cubi su una casella. La stella sulla carta indica la posizione dove poter posare un vostro cubo. Se c'è solo una stella voi dovreste piazzare il vostro cubo su una delle caselle occupate da una bandiera del colore della carta scelta. Se ci sono due stelle (è il caso più frequente) una stella (a vostra scelta) rappresenta la casella dove si trova una bandiera (sempre del colore della carta), mentre l'altra stella indica la posizione dove posizionerete il cubo. Potete girare la carta in qualunque direzione per determinare la posizione del secondo cubo (NDT è possibile mettere un solo cubo o anche nessuno se avete scelto quella carta per toglierla ad altri....). E' ovvio che certe volte alcune posizioni della carta non permetteranno di posizionare un cubo (perché fuori del tabellone o perché le caselle che risultano sono tutte occupate).

Quando il primo giocatore ha posizionato il o i suoi cubi la carta viene scartata e il giocatore seguente nell'ordine definito con l'asta sceglie una delle restanti carte (o l'unica restante) e l'utilizza esattamente come il primo giocatore. Se non ci sono state sufficienti offerte durante l'asta, una o più carte possono non essere utilizzate: semplicemente si scartano.

Quando tutte le carte sono state utilizzate o scartate, il giocatore che aveva fatto l'offerta più bassa prende dal sacchetto 2 gettoni cow-boy. Se più giocatori sono ultimi ex-aequo (in pratica se hanno offerto 0, nessun gettone cow-boy) ciascuno riceve 2 gettoni cow-boy.

Dopo di che si pescano altre carte dl mazzo e via così finché le carte del quinto mazzo non siano finite. Quando questo avviene finisce la manche e si passa al conteggio dei punti. Concluso il conteggio si inizia la successiva manche e si forma un nuovo quinto mazzo esattamente come fatto per la prima manche. La seconda, la terza e la quarta manche si svolgono come la prima. Finita una manche prima di incominciare la successiva si ritirano i marcatori delle bandiere dal tabellone e si riposizionano a caso.

## Tabella dei punti vittoria

<b>1° manche</b>	<b>2° manche</b>	<b>3° manche</b>	<b>4° manche</b>
<b>Bordi :</b> 1° giocatore: <b>6 punti</b> 2° giocatore: <b>2 punti</b>	<b>Bordi :</b> 1° giocatore: <b>9 punti</b> 2° giocatore: <b>3 punti</b>	<b>Bordi :</b> 1° giocatore: <b>4 punti</b> 2° giocatore: <b>2 punti</b>	<b>Bordi :</b> 1° giocatore: <b>2 punti</b> 2° giocatore: <b>1 punto</b>
<b>Laghi :</b> Ogni lago fa guadagnare <b>1 punto</b>	<b>Laghi :</b> Ogni lago fa guadagnare <b>2 punti</b>	<b>Laghi :</b> Ogni lago fa guadagnare <b>3 punti</b>	<b>Laghi :</b> Ogni lago fa guadagnare <b>il valore del lago</b>
<b>Doppi:</b> Ogni doppio fa guadagnare <b>2 punti</b>	<b>Doppi:</b> Ogni doppio fa guadagnare <b>3 punti</b>	<b>Doppi:</b> Ogni doppio fa guadagnare <b>2 punti</b>	<b>Doppi :</b> Ogni doppio fa guadagnare <b>1 punto</b>
<b>Grande dominio :</b> 1° giocatore: <b>0</b> 2° giocatore: <b>0</b>	<b>Grande dominio:</b> 1° giocatore: <b>4 punti</b> 2° giocatore: <b>0</b>	<b>Grande dominio:</b> 1° giocatore: <b>7 punti</b> 2° giocatore: <b>2 punti</b>	<b>Grande dominio:</b> 1° giocatore: <b>11 punti</b> 2° giocatore: <b>5 punti</b>

### **I gettoni « For Sale »**

Ciascun giocatore riceve all'inizio della partita 4 gettoni (per 4 giocatori) o 5 gettoni (in 3 giocatori). Nel corso di una manche, un giocatore può utilizzare fino a un massimo di 2 gettoni "For Sale" per acquistare nuovi gettoni cow-boy.

Il giocatore posa sopra un proprio cubo il gettone "For Sale", così facendo il giocatore mette in vendita quel terreno. Qualunque sia la conclusione della vendita:

- Il gettone « For Sale » del venditore viene scartato e rimesso nella scatola (non sarà più utilizzabile),
- Il cubo del ex-proprietario viene ritirato dal tabellone e rimesso nella riserva,
- Il venditore prende 2 cow-boy a caso dal sacchetto.

**Se nessuno è interessato all'acquisto del terreno, quel terreno ritornerà a disposizione in quanto privo di cubo.**

**Se 1 giocatore è interessato allora prende possesso del terreno:**

- piazza un suo cubo sulla casella,
- sceglie uno dei suoi cow-boy e lo cede al venditore (questi prenderà ugualmente i suoi 2 cow-boy dal sacchetto)

**Se 2 giocatori o tre sono interessati, si apre una fase d'asta:**

Ciascun fa una offerta come per le carte (a pugno chiuso e segretamente). Le offerte sono quindi rivelate simultaneamente e acquista il terreno chi ha offerto più cow-boy (in caso di parità vince chi ha offerto il cow-boy con il numero più elevato). Poi:

- Il vincitore piazza il suo cubo sul terreno,
- gli altri giocatori che avevano partecipato all'asta riprendono le loro offerte integralmente,
- il vincitore dona integralmente la propria offerta al venditore che prenderà ugualmente i suoi 2 cow-boy dal sacchetto

Durante la manche le vendite non sono permesse se sono state rivelate le ultime carte del quinto mazzo.

### **Fine della partita**

Dopo l'ultima manche i giocatori calcolano per l'ultima volta i loro punti. Il giocatore che ne ha di più alla fine dell'ultima manche è il vincitore.