



Traduzione: Sargon

COMPONENTI

4 contadi
1 tabellone città
Seganlini risorsa in 5 colori
56 tasselli campo
14 tasselli evento
4 schermi
6 lavoratori di città
24 lavoratori divisi in 4 colori
4 mercati
4 aiuti di gioco
Sacchetto

PREPARAZIONE

Piazzare il tabellone città nel centro del tavolo.

Ogni giocatore riceve uno schermo, un tabellino vendite, una carta aiuto di gioco e i 6 tasselli contadino tutto del proprio colore, riceve, inoltre, uno dei tabelloni di gioco, ossia il contado. I giocatori posizionano il primo aiuto di gioco vicino a se, lo schermo davanti a se e il contado davanti allo schermo il più possibile vicino al tabellone città, quindi i 6 tasselli contadino vicino al contado in modo che siano accessibili al giocatore e che possano essere visti da tutti gli avversari. Solo le risorse verranno nascoste dietro lo schermo.

Ogni giocatore prende un bene del suo stesso colore di gioco e lo mette dentro il sacchetto. Il giocatore alla sinistra del giocatore che sta leggendo le regole pesca dal sacchetto un bene a caso. Il colore così estratto sarà il colore del giocatore che inizierà la partita.

Piazzare i 6 tasselli paesani negli appropriati spazi nel tabellone città.

Ci sono 4 tasselli campo che hanno il codice alfanumerico colorato. Piazzatene uno per coppia dentro il sacchetto. Ogni giocatore pesca un tassello dal sacchetto, prende il secondo tassello della coppia lasciato da parte e li posiziona entrambi nel proprio contado, nello spazio di riferimento indicato sui tasselli.

In 2 giocatori mettere da parte 6 beni, 1 per tipo di risorsa e un sesto che raddoppia una risorsa a caso. Ogni giocatore ne prende a caso e segretamente 3 più uno a testa della risorsa che è stata raddoppiata. In 3 giocatori mettere da parte 9 beni, 2 beni di soli 4 risorse (scelte a caso) e 1 solo della quinta risorsa. Ogni giocatore ne prende a caso e segretamente 3. In 4 giocatori mettere da parte 12 beni, 3 beni di 2 risorse (scelte a caso) e 2 beni delle restanti 3 risorse. Ogni giocatore ne prende a caso e segretamente 3.

Le restanti risorse vengono divise per colore e posizionate vicino al tabellone città in modo da essere visibili e accessibili a tutti. Questa sarà la riserva dei beni.

Inserire i tasselli campo nel sacchetto. Un giocatore ne prende a caso 6 e li sistema con il lato con la risorsa grande visibile negli appositi spazi in basso nel tabellone città.

In 2 giocatori sistemare nel sacchetto tutti i 14 eventi. In 3 o 4 giocatori rimuoverne 2 a caso che verranno riposizionati nella scatola senza essere visti: questi non verranno utilizzati durante la partita. Quindi in 3 o 4 giocatori sistemare nel sacchetto 12 eventi.

Ricordarsi di dare una bella mescolata ai tasselli dentro il sacchetto prima di iniziare.

Preparare una zona di gioco dove scartare eventuali tasselli durante la partita (campo e/o evento). Questa zona deve essere visibile a tutti, i giocatori devono sapere sempre quali sono i tasselli non più in gioco (campo o evento).

A questo punto siete pronti per giocare.

IL GIOCO

Il gioco comincia con il giocatore iniziale e continua in senso antiorario. Nel proprio turno un giocatore può effettuare fino a due azioni tra le seguenti 4:

- a) Raccogliere il raccolto
- b) Giocare o rimuovere un lavoratore
- c) Trasferire un tassello campo dal proprio mercato al proprio contado
- d) Trasferire un tassello campo dal tabellone città al proprio mercato

Ogni azione può essere effettuata una sola volta. Non c'è un ordine prestabilito, eccezion fatta per l'azione c) che non può essere effettuata dopo una azione d)

Dopo aver effettuato il proprio turno il giocatore passa il sacchetto (e il suo contenuto) al giocatore di sinistra che effettuerà il suo turno.

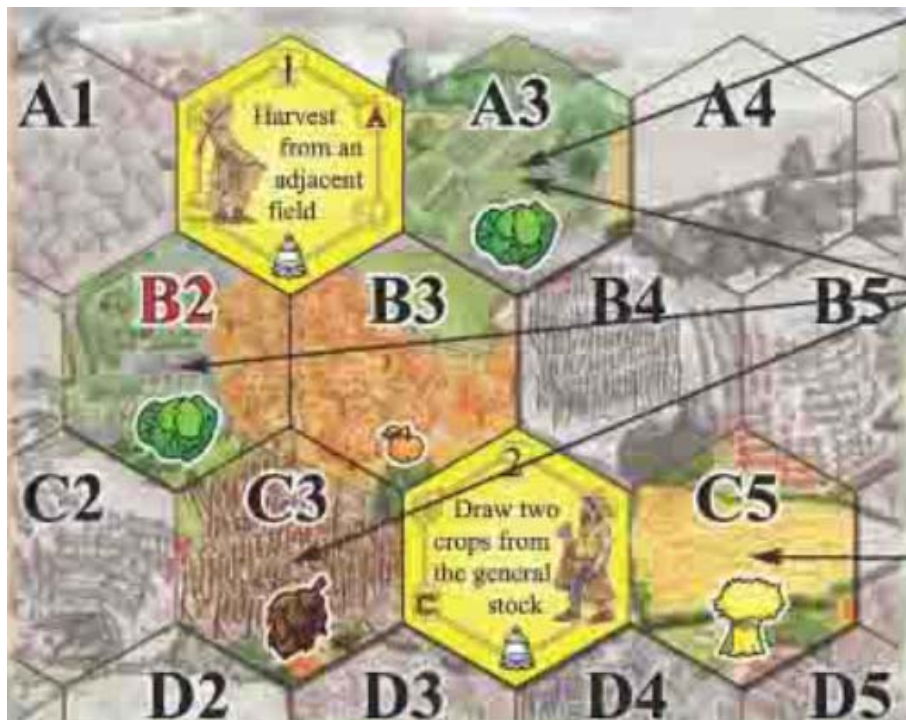
Le azioni verranno di seguito spiegate.

Azione a) – Raccogliere il raccolto

Quando un tassello campo viene posizionato nel contado (azione d)), il tassello viene posizionato con il lato in cui la risorsa è disegnata più grande visibile. Nell'altro lato del tassello c'è invece la risorsa più piccola. Quando una risorsa è grande può essere raccolta, quando è piccola significa che è stata già raccolta. Quando un campo produce e quindi il giocatore raccoglie la risorsa, gira il tassello sul lato con risorsa piccola, così da ricordarsi che ha già raccolto su quel campo.

Un giocatore può raccogliere da un numero qualunque di campi connessi tra loro presenti sul proprio contado. Non è importante se il gruppo include o meno dei campi in cui si è già raccolto, ma ovviamente il giocatore non potrà prendere risorse ulteriori da questi tasselli. I tasselli campo di un gruppo non devono essere forzatamente connessi tutti gli altri, bensì solo connessi.

Ricordarsi che un tassello lavoratore non connette due campi.



Questo campo è connesso con gli altri anche se è collegato solo attraverso un campo in cui si è già raccolto.

Questi tasselli campo possono essere raccolti con un'unica azione raccolto, visto che sono tutti appartenenti ad un gruppo.

Questo tassello campo non è connesso col resto del gruppo, visto che a loro collegato solo con un tassello lavoratore.

Quando un giocatore raccoglie le risorse, gira i campi da cui prende le risorse e quindi prende i relativi segnalini dalla riserva generale. Se una data risorsa non è più disponibile, il giocatore può sceglierne un'altra se disponibile, in questo caso, comunque, il tassello campo viene girato ugualmente. I giocatori devono tenere i propri segnalini risorsa dietro il loro schermo, al riparo dalla vista degli avversari.

Un giocatore può scegliere quali risorse raccogliere e quali non raccogliere da un stesso gruppo di tasselli campo, quelli da cui raccoglie verranno girati, gli altri resteranno disponibili per future azioni.

Azione b) – Giocare o rimuovere un lavoratore

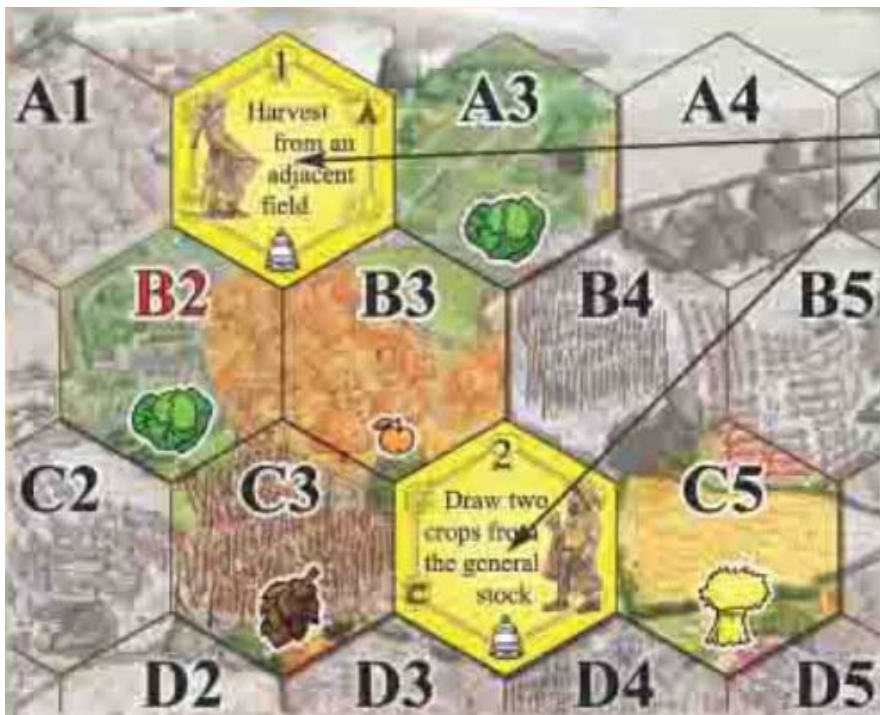
Un giocatore può giocare un tassello lavatore o rimuoverlo dal proprio contado. Il lavatore può essere o uno di quelli propri del giocatore, oppure uno di quelli disponibili in città.

Quando un giocatore gioca un lavoratore, deve piazzarlo nel proprio contado in modo che il tassello lavoratore che si inserisce abbia un numero di tasselli campo (e solo campo) pari o superiore al numero che il lavatore ha stampato in alto. Un lavoratore non può MAI essere adiacente ad un altro lavoratore.

Quando un giocatore toglie dal proprio contado un lavoratore, dovrà riporlo nella sua riserva se si tratta di un proprio lavoratore, a disposizione di tutti nel tabellone della città se è un lavoratore della città.

Un giocatore non può giocare e rimuovere un lavoratore nella stesso turno, questo perché giocare e rimuovere sono la stessa azione (b) e non si può mai effettuare due volte una stessa azione in un turno.

Un lavoratore può essere piazzato sia in uno spazio vuoto (rispettando le regole di piazzamento) che in uno spazio già occupato da un altro lavoratore purché il lavoratore che si sostituisce sia di rango inferiore (il rango è il numero del lavoratore in alto) rispetto a quello che viene piazzato (restano comunque valide tutte le regole di piazzamento). Il lavoratore rimpiazzato torna nella riserva del giocatore o in città secondo le regole sopra esposte. Un lavoratore rimpiazzato torna disponibile immediatamente a prescindere che sia un lavoratore del giocatore o della città. Un lavoratore rimpiazzato non può essere riposizionato subito nel contado.



Questo lavoratore di rango 3 può essere piazzato rimpiazzando sia il lavoratore di rango 1 che quello di rango 2.

Azione c) – Trasferire un tassello campo dal proprio mercato al proprio contado

Un giocatore può prendere 1 o 2 tasselli campo da un mercato di un qualunque giocatore e piazzarli nel proprio contado. I tasselli, quindi, possono provenire o dal proprio mercato o da quello di un qualunque altro giocatore. Se un giocatore prende 2 tasselli può prelevarli da due differenti mercati.

Se un giocatore prende un tassello dal proprio mercato, allora deve scartare ogni risorsa abbinata al tassello nella riserva generale.

Se un giocatore prende un tassello dal mercato di un altro giocatore, allora deve pagare le risorse abbinata al tassello al giocatore proprietario del mercato. Il giocatore che prende il tassello deve pagare il numero e il tipo di risorse che sono state abbinata al tassello che vuole acquistare dal giocatore possessore del

mercato. Il giocatore possessore del mercato prende le risorse del giocatore acquirente e riprende ANCHE quelle che aveva abbinato al tassello: tutte queste risorse vengono poste dietro lo schermo.

Se un giocatore acquista un tassello campo che deve essere posizionato in uno spazio dove il giocatore aveva piazzato un lavoratore, il giocatore deve scartare il lavoratore (secondo le regole già espote) e piazzare il tassello campo. Se lo desidera e può farlo, un giocatore può, invece che scartare il lavoratore rimpiazzato dal tassello campo, riposizionarlo secondo le regole già espote e beneficiare ancora una volta del vantaggio che quel lavoratore procura. Questo riposizionamento, in queste circostanze, non è considerato azione.

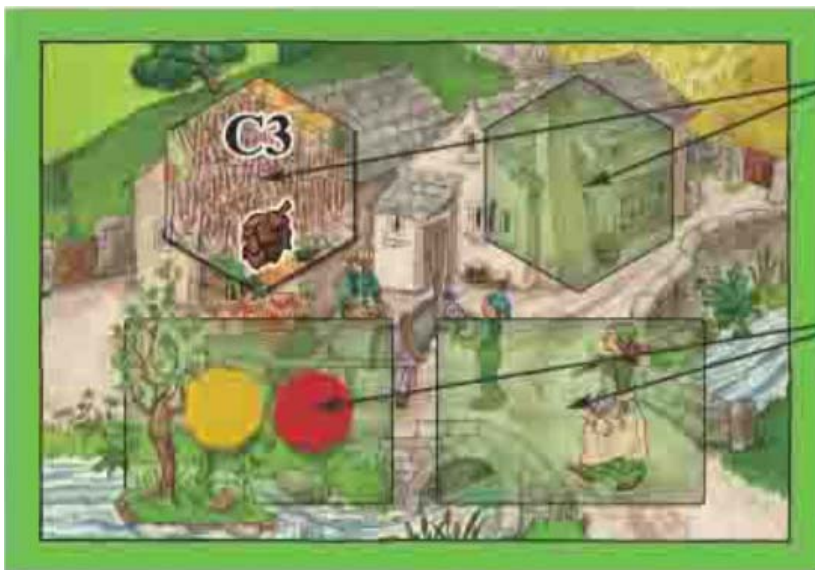
Azione d) – Trasferire un tassello campo dal tabellone città al proprio mercato

Se c'è uno spazio vuoto nel proprio mercato, un giocatore può prendere 1 o 2 tasselli campo dal tabellone città e porli nel proprio mercato. Un giocatore non può mai avere più di 2 tasselli campo in vendita nel proprio mercato.

Il giocatore pone un tassello campo alla volta dal tabellone della città nel suo mercato. Dopo che lo ha posto nel proprio mercato deve abbinargli un prezzo, deve effettuare una sorta di offerta. L'offerta consiste in 1 o più risorse. Una volta che questa offerta viene abbinata al tassello campo, non può più essere cambiata. Quindi un giocatore non può ridistribuire le due offerte sul suo mercato, aggiungere o rimuovere risorse di una offerta già fatta.

Un giocatore può voler mettere un tassello campo nel proprio mercato o per poterlo inserire nel proprio contado nel turno seguente oppure per costringere un avversario a comprarlo da lui.

L'offerta per i tasselli campo non ha limiti, è a discrezione del giocatore che piazza l'offerta. L'importante è che consti di almeno 1 risorsa.



Piazzare i tasselli campo in uno di questi 2 spazi.

L'offerta abbinata al tassello campo, va inserita qui.

Un tassello campo in un mercato non può essere scartato, dovrà rimanere nel campo finché qualche giocatore non lo vorrà acquistare (o fino alla fine del gioco).

Appena un giocatore ha preso un tassello campo dal tabellone città, lo ha messo nel proprio mercato e ci ha abbinato un'offerta, viene immediatamente pescato un nuovo tassello campo dal sacchetto. Se il tassello pescato è un campo, questo verrà posizionato nello spazio resosi libero e il giocatore di turno (se ha preso 1 solo tassello) potrà decidere se prendere un secondo tassello campo (incluso, quindi, quello appena pescato) o terminare la sua azione d). se pesca il suo secondo tassello reintegrare immediatamente pescando dal sacchetto.

In qualunque caso se il tassello pescato è un evento, questo dovrà essere immediatamente risolto, prima di pescare un nuovo tassello dal sacchetto. Un evento risolto deve essere posizionato nell'appropriato spazio nel tabellone della città.

Ai giocatori è interdetto di guardare dentro il sacchetto, ma devono poter verificare quanti tasselli sono rimasti nel sacchetto.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando 10 eventi sono stati pescati e risolti. Attenzione: questo vuol dire che anche il 10 evento deve essere risolto.

Un giocatore che pesca il decimo evento finisce il proprio turno. I giocatori avranno ancora 2 turni di gioco e quando il gioco passerà al giocatore che ha pescato il decimo evento per la seconda volta, il gioco finirà. Attenzione: il giocatore che ha pescato il decimo evento non effettua il suo secondo turno.

Durante questi turni finali, i tasselli campo vengono pescati come regole e nulla cambia. Mentre qualunque altro evento dopo il decimo pescato, verrà ignorato.

PUNTEGGIO

Ogni giocatore prende una risorsa del suo stesso colore e la pone nello spazio 0 della tabella dei punteggi che corre intorno al tabellone città.

Ogni giocatore mette da parte i propri lavoratori non presenti sul proprio contado per non confonderli.

I punti sono guadagnati nel seguente modo e registrati nella tabella dei punteggi:

Lavoratori: i giocatori rimuovono i lavoratori presenti nel contado e prendono tanti punti quanta è la somma dei ranghi dei lavoratori rimossi.

Il più vasto gruppo di campi connessi: ogni giocatore guadagna 1 punto per ogni tassello campo che faccia parte del gruppo più vasto (con più tasselli campo) nel proprio contado.

Il secondo più vasto gruppo di campi connessi: ogni giocatore guadagna 2 punto per ogni tassello campo che faccia parte del secondo gruppo più vasto nel proprio contado.

Risorse: per ognuno dei 5 colori, il giocatore che ha più segnalini di una risorsa, guadagna 1 punto. Ci sono, quindi, 5 punti totali. Se c'è un pareggio, nessuno prende punti. Valgono solo le risorse dietro il proprio schermo, non quelle ancora presenti nel mercato come offerta. Non valgono neanche i campi non raccolti.

Il giocatore con più punti vince.

Se due o più giocatori sono in parità, vince tra quelli in parità:

- il giocatore che più tasselli campo

e in caso di ulteriore parità:

- il giocatore con più risorse dietro il proprio schermo.

Se la parità persiste rigiocate una partita per decretare il vincitore...

TASSELLI CAMPO

Ciascuno dei 56 tasselli campo rappresenta una porzione di contado unica. Ogni tassello ha un codice alfa-numerico che lo posiziona esattamente e precisamente nel tabellone contado dei giocatori. Il simbolo disegnato indica cosa produce quel tassello. Ogni tassello è double-face da una parte ha un disegno di risorsa grande e dall'altra piccolo. Se il tassello mostra il disegno piccolo indica che il tassello campo è stato raccolto, mentre se il tassello mostra il disegno grande indica che ancora deve essere raccolto. Quando si raccoglie da un tassello campo, si ricordi di girare il tassello stesso.

Alcuni tasselli campo hanno il codice alfa-numerico colorato e non in nero, questo indica che quel tassello fa parte di una coppia (ogni coppia ha un colore differente) che deve essere consegnata ad inizio partita ai giocatori, durante la preparazione al gioco.

Tasselli campo non adiacenti sono quei tasselli campo che non sono connessi a nessuno altro tassello campo, sono quindi isolati. I tasselli lavoratori non connettono mai i tasselli campo. Un gruppo di campi connessi è quindi formato da minimo 2 campi adiacenti.

Quando durante il gioco, si piazza un tassello campo sul contado va sempre posizionato con il disegno della risorsa grande visibile. Questo vale anche quando il tassello era stato precedentemente raccolto: questo può capitare come effetto di eventi o di lavoratori che permettono di spostare tasselli campo da una parte all'altra dello stesso contado o tra i giocatori. Un tassello che viene posizionato o riposizionato per effetto di eventi o lavoratori, va SEMPRE posizionato con il disegno della risorsa grande visibile.

TASSELLI EVENTO

In 2 giocatori ci sono 14 eventi, in 3-4 giocatori solo 12, i due in avanzo vengono scartati random e senza vederli all'inizio della partita. Ogni evento ha una lettera che serve per poterla ritrovare nelle regole.

Durante il gioco, se un giocatore pesca un evento, questo DEVE essere IMMEDIATAMENTE risolto e quindi piazzato nello spazio libero del tabellone città con il numero più basso. Quindi il primo evento verrà piazzato nello spazio con il numero 1, e così via.

Il settimo evento viene piazzato nello spazio con un punto interrogativo. Quando viene pescato il settimo evento, i giocatori devono contare i tasselli campo nei loro contadi. Se uno o più giocatori ha meno di 7 tasselli (campo e/o lavoratori) nel proprio contado, allora gli eventi nello spazio 1 e nello spazio 2 del tabellone città vengono rimessi dentro il sacchetto e gli altri eventi vengono fatti scorrere per poter occupare le posizioni vuote 1 e 2. Il terzo evento, quindi, verrà sistemato nello spazio 1, il quarto nello spazio 2, e così via. Questo controllo viene effettuato ogni volta che si pesca l'evento che andrebbe nel settimo spazio con il punto interrogativo.

L'evento colpisce chiunque non solo chi l'ha pescato. L'effetto dell'evento procede in senso di gioco cominciando dal giocatore che l'ha pescato.

Se, per effetto di un evento, un giocatore pesca dal sacchetto un evento, lo annuncia, lo mette da parte e pesca nuovamente finché non pesca un tassello campo. Quando avrà pescato un tassello campo potrà reinserire tutti eventi così pescati.

Nell'eventuale caso in cui non ci siano più tasselli campo, ma solo tasselli evento nel sacchetto, riempire gli spazi della tabella risolvendo gli eventi per quanto possibile e concludere il gioco come già esposto.

Se dopo un evento ci sono meno di 6 tasselli campo nel tabellone della città, reintegrare immediatamente.

LAVORATORI

Ci sono due tipi differenti di lavoratori: personali dei giocatori del colore del giocatore e della città, color bianco disponibili per tutti.

Ogni giocatore ha gli stessi 6 lavoratori che deve tenere scoperti e visibili agli altri giocatori.

I lavoratori sono messi in gioco o rimossi con l'azione b). I giocatori dispongono liberamente dei lavoratori della città, ma una volta che questi vengono presi da un giocatore non sono più disponibili, finché non tornano nel tabellone città (o per effetto di un evento).

I lavoratori hanno un numero che serve a:

- 1) quando un lavoratore viene piazzato nel contado deve avere adiacenti almeno un numero pari a quel numero di campi (raccolti o meno). Solo quando viene piazzato, occorre rispettare questa regola, non importa se durante il gioco, una volta piazzato, i campi intorno al lavoratore vengono rimossi o spostati. I campi utili per poter posizionare un lavoratore non devono essere forzatamente connessi tra loro o appartenenti ad un gruppo. Un lavoratore non può essere MAI adiacente ad un altro lavoratore.

Un lavoratore può essere piazzato sia in uno spazio vuoto (rispettando le regole di piazzamento) che in uno spazio già occupato da un altro lavoratore purché il lavoratore che si sostituisce sia di rango inferiore (il rango è il numero del lavoratore in alto) rispetto a quello che viene piazzato (restano comunque valide tutte le regole di piazzamento). Il lavoratore rimpiazzato torna nella riserva del giocatore o in città secondo le regole sopra esposte. Un lavoratore rimpiazzato torna disponibile immediatamente a prescindere che sia un lavoratore del giocatore o della città. Un lavoratore rimpiazzato non può essere riposizionato subito nel contado, deve essere riposto nella riserva appropriata.

- 2) Indica quanti punti vittoria fa guadagnare quel dato lavoratore.

Ogni lavoratore ha un potere che, per lo più, DEVE essere risolto appena viene piazzato.

Se un giocatore acquista un tassello campo che deve essere posizionato in uno spazio dove il giocatore aveva piazzato un lavoratore, il giocatore deve scartare il lavoratore (secondo le regole già esposte) e piazzare il tassello campo. Se lo desidera e può farlo, un giocatore può, invece che scartare il lavoratore rimpiazzato dal tassello campo, riposizionarlo secondo le regole già esposte e beneficiare ancora una volta del vantaggio che quel lavoratore procura. Questo riposizionamento, in queste circostanze, non è considerato azione. Se il giocatore non può riposizionare il lavoratore secondo le regole, questo deve essere riposto nella riserva appropriata.

Un lavoratore non viene mai considerato come un tassello non connesso, anche se è isolato. Solo i tasselli campo possono essere definiti non connessi.

I lavoratori non contano per la connessione tra campi, in nessun caso.

I lavoratori rinnovano il loro potere solo quando vengono riposizionati o piazzati, non è sufficiente aggiungere campo adiacenti ai lavoratori già giocati, o togliere e risistemare campi in modo da rinnovare la richiesta di numero di campi adiacenti.

I lavoratori hanno o una campana o una pergamena disegnata vicino. La campana indica che il potere di quel lavoratore è OPZIONALE, la pergamena indica che è OBBLIGATORIA.