



"Mio fedele compagno,

Il mastro orologiaio è venuto a parlarmi stamattina per rivelarmi un favoloso segreto: possiamo viaggiare nel tempo! Non sogneremo il nostro avvenire, come fa il mio astrologo, ma potremo costruirlo. Ti rendi conto? Esiste, sembra, dei tempi dove il potere delle nostre muraglie non era niente comparato al potere della Fede, e di altri tempi ancora dove il popolo è sovrano! Il mastro orologiaio me lo promette, il nostro potere non avrà più di limite, le nostre terre ed i nostri domini ci apparterranno per sempre.

Mio fedele amico, i miei avversari non hanno aspettato e numerosi signori sono già in marcia. Vieni con me perché in questo giorno, piuttosto che re, mi sento avventuriero... »

Hichmat, Signore delle Terre dell'Ovest

➤ Inizio e Preparazione del gioco

Il gioco si svolge in 7 turni, su 3 tabelloni di gioco che rappresentano una stessa regione in 3 periodi storici successivi:

Il tabellone delle Commende

Il tabellone dei Priorati

Il tabellone delle Confraternite



Ogni giocatore incarna 2 avventurieri che viaggeranno nel tempo al fine di partecipare alla costruzione di edifici militari, religiosi e civili per accumulare la maggior quantità di



ricchezze possibile e risultare il più ricco al termine della partita. Certe costruzioni riportano degli scudi, ciò costituisce una prima possibilità di arricchirsi. Le costruzioni formano dei campi dove solamente un giocatore può stabilire il suo dominio; a seconda del periodo, si tratterà di un dominio militare, religioso o civile. Questo dominio permette, al 4° e 7° turno di aumentare il suo tesoro, ciò costituisce la seconda possibilità di arricchimento. I giocatori possono distruggere anche certi edifici o possono tentare di unire dei campi per rovesciare il dominio di un giocatore su un periodo. A seconda delle dimensioni, certe costruzioni possono essere trasferite da un tabellone all'altro, attraversando così le epoche e permettendo ai giocatori di estendere il loro dominio attraverso il tempo. Attenzione: l'effetto del tempo può creare degli effetti indesiderati; un edificio costruito nel periodo dei Priorati potrebbe sparire e risultare non essere mai esistito, se è sostituito da una costruzione più vecchia... Alla fine del 7° giro, il giocatore che avrà incamerato la fortuna maggiore sarà dichiarato vincitore.

➤ Materiale e Posizionamento

La plancia di gioco è posizionata al centro del tavolo

Conta-turni

La pedina "Conta-turni" è posta sulla casella "1" del tabellone Conta-turni, situato sotto il tabellone delle Commende.

Tessere edificio

Le 155 tessere sono riposte negli scompartimenti della scatola che corrispondono al loro colore:



- **Gli edifici militari di colore arancione, 20 torri di guardia, 24 maschi e 9 castelli.**
- **Gli edifici religiosi di colore fucsia, 20 cappelle, 20 monasteri e 9 abbazie.**
- **Gli edifici civili di colore blu, 20 frazioni, 24 villaggi e 9 città.**



10 frazioni sono disposte già su ciascuno dei tre tabelloni di gioco. Il valore indicato su ogni tessera corrisponde al tempo stesso al costo di costruzione dell'edificio ed al suo valore nel momento in cui verranno effettuate le income al 4° e 7° turno di gioco. Le tessere maschio, castello, monastero ed abbazia dispongono anche di un verso che rappresenta l'edificio in rovina

Pedina Avventuriero

Ogni giocatore prende le 2 pedine Avventuriero dello stesso colore e la posa sull'area loro riservata sul tabellone delle Commende.



Cubi di Controllo

Ogni giocatore prende i 25 cubi di Controllo che corrisponde al colore delle sue pedine Avventuriero.

Scudi

Ogni giocatore inizia la partita con **4 monete che rappresentano 1 scudo**, che può custodire alla luce del sole o nascondere. Gli altri scudi sono sistemati nel quarto scompartimento della scatola. Ci sono in ogni 30 monete di valore 1, 15 monete di valore 5 e 15 monete di valore 10.

Carte Costruzione

Le 33 carte Costruzione vengono mescolate e vanno a formare il pozzo composto da:

11 carte Costruzione militare, arancione,

11 carte Costruzione religiosa (fucsia)

11 carte Costruzione civile, blu.



Ogni giocatore pesca 4 carte che costituiscono la sua mano di partenza, e la custodisce segretamente.

RIASSUNTIVO:

Ogni giocatore esordisce con:

- **2 pedine Avventuriero,**
- **25 cubi di Controllo,**
- **4 scudi,**
- **4 carte Costruzione.**

➤ Turno di Gioco

Il primo giocatore è determinato in modo aleatorio. Il gioco prosegue poi in senso orario. Al proprio turno i giocatori dovranno effettuare le seguenti fasi:

I. Cambiare completamente, o in parte, la sua mano di carte Costruzione.

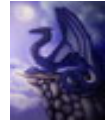
II. Fase di azione:

1. Viaggiare nel tempo.
2. Utilizzare della carte Costruzione per costruire, distruggere, ingrandire, popolare o restaurare un edificio. *A notare: certi edifici riportano un premio in scudi quando vengono costruiti.*

III. Scartare la sua carte Costruzione restanti e pescare 4 nuove carte Costruzione.

IV. Intascare il reddito dei campi (solo 4° e 7° turno).

Quando un giocatore ha terminato il suo turno di gioco, il gioco passa al giocatore alla sua sinistra. Quando il giro ritorna al primo giocatore, questo sposta la pedina posta sul tabellone Conta-Turni.



I – CAMBIARE COMPLETAMENTE, O IN PARTE, LA SUA MANO DI CARTE COSTRUZIONE.

Al suo turno di gioco, se il giocatore non è soddisfatto della sua mano, può scartarla integralmente od in parte e pescare della carte Costruzione per completare nuovamente la sua dotazione iniziale di 4 carte. **Questa azione ha un costo di 2 scudi.** Un giocatore non può cambiare la sua mano che una sola volta per turno.

II – FASE D'AZIONE

Le 2 seguenti azioni (**Viaggiare nel tempo ed Utilizzare la sua carte Costruzione**) sono facoltative e possono essere realizzate in qualsiasi ordine, e parecchie volte.

1. VIAGGIARE NEL TEMPO

Spendendo 1 scudo, un giocatore può utilizzare la macchina a viaggiare nel tempo. Ciò gli permette di spostare una delle sue pedine verso uno degli altri tabelloni. Un giocatore può utilizzare la macchina del tempo tutte le volte che vuole, con lo stesso avventuriero o con entrambi.

Spostarsi verso un tabellone permette:

- Di agire su questo tabellone (*vedere 2*).
- Di intascare i redditi del tabellone alla fine dei turni 4 e 7 (*vedere IV*).

2. UTILIZZARE LE CARTE COSTRUZIONE

Ogni giocatore comincia con 4 carte Costruzione in mano. Non può utilizzare la sua carte Costruzione che su un tabellone dove trovati almeno uno del suo pedina Avventuriero. Alchè si presentano due situazioni:

- 1 - se le 2 pedine Avventuriero si trovano entrambe sullo stesso tabellone, il giocatore utilizza le sue 4 carte su questo tabellone.
- 2 - se le 2 pedina Avventuriero si trovano su due tabelloni differenti, il giocatore utilizza 2 carte su un tabellone e 2 carte sull'altro.

È impossibile costruire su tre tabelloni durante lo stesso turno di gioco ergo non è possibile utilizzare 3 carte su un tabellone e la quarta su un altro. Il giocatore può utilizzare le sue carte Costruzione prima o dopo un viaggio nel tempo. Se il giocatore non desidera utilizzare le sue 4 carte, le carte inutilizzate sono perse e scartate.

Sui tabelloni delle Commende e dei Priorati è possibile utilizzare le carte Costruzione per:

2.1. Costruire un edificio.

2.2. Ingrandire un edificio.

2.3. Distruggere un piccolo edificio.



Queste 3 azioni devono tenere conto:

A - delle regole di costruzione.

B - del trasferimento nel tempo.

C - della trasformazione dei campi.

Sul tabellone delle Confraternite, è possibile utilizzare la sua carte Costruzione per:

2.4. Popolare un edificio civile.

2.5. Restaurare una rovina.

Un giocatore può costruire, ingrandire, distruggere, popolare e restaurare parecchie volte durante il suo turno nel limite della sue carte Costruzione, e rispettando le regole legate ad ogni azione.

2.1. COSTRUIRE UN EDIFICIO (PERIODI DELLE COMMENDE E DEI PRIORATI)

Il giocatore può utilizzare la sua carte Costruzione per costruire un edificio. • non può farlo che su un periodo in cui sia presente almeno una delle sue pedine Avventuriero.

- Per costruire un edificio, bisogna utilizzare della carte Costruzione del colore del tipo dell'edificio scelto e solamente queste. Delle **carte arancioni per gli edifici militari**, delle **carte fucsia per gli edifici religiosi** e delle **carte blu per gli edifici civili**.
- Il numero di carte necessarie alla costruzione è indicato sulla tessera dell'edificio. Un edificio può essere costruito sul tabellone delle Commende o dei Priorati, **ma è vietato costruire sul tabellone delle Confraternite**. Un edificio deve essere costruito su delle capanne libere del tabellone di gioco e devono essere rispettate le costrizioni geografiche, demaniali e gerarchiche di costruzione, (*vedere 3 – regole di costruzione*). Quando un giocatore costruisce un edificio militare o religiosi, pone sulla tegola uno dei suoi cubi di Controllo. Non si pone di pedina di Controllo all'epoca del creazione di un edificio civile, questo ultimo che non appartiene a nessuno.

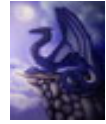
Premio di costruzione

La costruzione di un edificio di taglia 1 (frazione, torre di guardia e cappella), non comporta alcun premio. **La costruzione di un edificio di taglia superiore (villaggio, città, maschio, castello, monastero o abbazia, riportino), al momento della sua costruzione consente di ottenere un'income di 1 scudo sul tabellone delle Commende e 2 scudi su quello dei Priorati.**

2.2. AMPLIARE UN EDIFICIO (TABELLONE DELLE COMMENDE E DEI PRIORATI)

Un giocatore può utilizzare la sua carte Costruzione per ingrandire un edificio religioso o militare **che controlla** od un edificio civile a caso.

- Il numero di carte necessarie all'ingrandimento è la differenza di costo che tra i due edifici.
- Per ingrandire un edificio, bisogna utilizzare della carte Costruzione del colore dell'edificio scelto. Il nuovo edificio deve ricoprire **interamente** lo spazio occupato dall'anziano e deve occupare delle caselle libere del tabellone. L'ingrandimento deve rispettare le stesse regole geografiche, demaniali e gerarchiche che la costruzione (*vedere 3 – regole di costruzione*). Nel caso di un edificio militare o religioso, il



giocatore conserva il controllo del nuovo edificio, lascia il suo cubo di Controllo. È vietato ingrandire un edificio sul tabellone delle Confraternite.

Premio di costruzione

L'ampliamento di una costruzione consente di ottenere un'income di 1 scudo sul tabellone delle Commende e 2 scudi su quello dei Priorati.

2.3. DISTRUGGERE UN PICCOLO EDIFICIO

Un giocatore può utilizzare la sua carte Costruzione per distruggere un edificio qualunque di taglia 1 (frazione, cappella o torre di guardia), anche se non è sotto il suo diretto controllo.

- Per distruggere, il giocatore deve spendere 1 scudo ed una carta Costruzione che deve essere obbligatoriamente dello stesso colore dell'edificio scelto.
- Le frazioni stampate sulla plancia di gioco e gli edifici di taglia superiore a 1 non possono essere distrutte. *Un edificio distrutto può provocare la separazione di un campo (C – Dividere un campo).*

A- LE 3 REGOLE DI COSTRUZIONE

1 - la regola geografica

Il fiume

- È vietato costruire una frazione, di costruire o di ampliare un edificio militare o religioso sul fiume. Solo uno villaggio o una città possono occupare una casella fiume.

La foresta

- A 2 o 3 giocatori, se la costruzione o l'ingrandimento di un edificio ricopre almeno una casella foresta, il giocatore deve spendere 1 carta Costruzione supplementare del colore scelto.
- A 4 o 5 giocatori, la foresta non produce alcun effetto.

La montagna

- A 2 o 3 giocatori, se la costruzione o l'ampliamento di un edificio ricopre almeno una casella di montagna, il giocatore deve spendere 2 carte Costruzione supplementare del colore scelto.
- A 4 giocatori, il giocatore deve spendere una 1 carta Costruzione supplementare.
- A 5 giocatori, la montagna non produce alcun effetto.

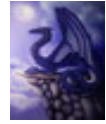
*Nota: Una casella che mischia pianura e foresta è considerata come una foresta.
Una casella che mischia foresta e montagna è considerata come montagna.
Una casella fiume, ovunque si trova, non è considerata come la foresta o la montagna.
È una casella fiume (regola del fiume).*

2 - la regola demaniale

Un campo è un insieme di edifici che sono uniti dai lati (ortogonalmente). Un campo può essere costituito da uno o parecchi edifici.

È vietato costruire o di ingrandire un edificio militare o religioso tale da stabilire una congiunzione tra due campi.

La costruzione o l'ampliamento di edifici civili che comportano la congiunzione di 2 campi è autorizzata (*vedere C – Unire due campi*).



3 - la regola gerarchica

Ogni campo può essere costituito di edifici militari, religiosi o civili di taglie differenti, ma in ogni campo, l'edificio militare più prestigioso (l'edificio dal valore più elevato) deve essere unico. Allo stesso modo, la regola vale anche per gli edifici religiosi.

È vietato costruire od ingrandire un **edificio militare** che raggiungerebbe lo stesso valore dell'edificio militare più prestigioso. L'edificio militare più prestigioso (quello che ha il valore più alto) di ogni campo deve essere unico. È vietato costruire od ingrandire un **edificio religioso** che raggiungerebbe lo stesso valore dell'edificio religioso già presente nel campo. L'edificio religioso più prestigioso (quello che ha il valore più alto) di ogni campo deve essere unico. **La regola gerarchica non si applica agli edifici civili.**

RIASSUNTIVO

- **Solo un edificio civile di valore superiore a 1 può occupare una casella fiume**
- **Con meno di 5 giocatori, le caselle foresta e montagna impongono un costo più elevato per permettere la costruzione.**
- **Solo un edificio civile può collegare due campi.**
- **È vietato, in un stesso campo, costruire un edificio militare di valore pari a quello dell'edificio militare più prestigioso già presente sul campo.**
- **È vietato, in un stesso campo, costruire un edificio religioso di valore pari a quello dell'edificio religioso più prestigioso già presente sul campo.**

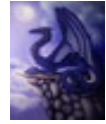
B – TRASFERIMENTO DI UN EDIFICIO NEL FUTURO

Seguendo la sua taglia, un edificio che è appena stato costruito od ingrandito deve essere trasferito sui tabelloni del gioco corrispondente ai periodi futuri:

- Una tessera che rappresenta gli edifici di taglia 1: frazione, torre di guardia o cappella non vengono mai trasferite nel futuro.
- Una tessera che rappresenta un villaggio od una città è trasferita sul tabellone dei Priorati o delle Confraternite.
- Una tessera che rappresenta un maschio, un castello, un monastero o un'abbazia vengono trasferite sul tabellone dei Priorati. Il cubo di Controllo è riportato sul nuovo edificio. L'edificio può anche essere trasferito delle Confraternite, ma la tessera è girata sul lato "rovina." Non si pone alcun cubo di controllo su di una rovina.
- Un edificio creato sul tabellone dei Priorati non è trasferito che sul tabellone delle Confraternite. *Il trasferimento di un edificio civile può comportare una congiunzione di campo su un altro tabellone. Bisogna applicare allora la regola demaniale (vedere A2 - La regola demaniale).*

Il paradosso temporale

Se un edificio costruito od ingrandito o sul tabellone delle Commende, quando viene trasferito sul tabellone dei Priorati, *occupa totalmente o parzialmente lo spazio* di un altro edificio precedentemente costruito sul tabellone dei Priorati (qualunque sia il tipo o la taglia dell'edificio), quest'ultimo viene ritirato del gioco. Quando un maschio è viene ad essere ampliato in castello, questo è trasferito sottoforma di rovina sul tabellone delle Confraternite, anche se il maschio era stato precedentemente restaurato. Parimenti per un'abbazia, nel caso di un monastero restaurato. *(vedi 2 – 5 – Restaurare un edificio).* Non importa quale edificio costruito sul tabellone dei Priorati potrà dunque essere distrutto da un edificio costruito sul tabellone delle Commende e trasferito sul tabellone dei Priorati. Questo non è mai esistito.

**Il trasferimento di un edificio militare o religioso è vietato in due casi:**

- Se il trasferimento di un edificio militare o religioso, costruito sul tabellone delle Commende, **rischia di produrre una violazione della regola demaniale** sul tabellone dei Priorati, l'edificio non viene trasferito.
- Se il trasferimento di un edificio militare o religioso costruito al tempo delle Commende, **rischia di produrre una violazione della regola gerarchica** sul tabellone dei Priorati, l'edificio non viene trasferito.

Nota: Il fatto che un edificio non possa essere trasferito sul tabellone dei Priorati non impedisce la sua costruzione sul tabellone delle Commende. Il trasferimento di un edificio civile nel tempo può condurre all'unione (vedi C-A - Unire due campi), o alla separazione (vedi C - B Dividere un campo), di due campi su un altro tabellone. Ogni trasferimento deve essere soggetto ad una verifica della regola gerarchica da parte del giocatore che realizza il trasferimento.

C – TRASFORMAZIONE DI CAMPO**A – UNIRE DUE CAMPI.**

Quando un edificio civile, all'epoca di una costruzione o di un ingrandimento, collega 2 campi, c'è congiunzione. All'epoca di una congiunzione, **la regola gerarchica deve essere rispettata**: gli edifici militari e religiosi di valore più alto devono essere unici in questo nuovo campo. Se no:

Al tempo delle Commende:

Il giocatore che ha realizzato l'unione calcola il potere militare dei due campi (in pratica la somma dei valori degli edifici militari), qualunque ne sia il proprietario. Se un campo è più potente dell'altro, è l'edificio del campo più debole che deve essere ridotto (vedi *c-f Ridurre un edificio*). Se c'è parità di potere, l'edificio ridotto sarà quello del giocatore che ha realizzato l'unione od uno a sua scelta se non viola la regola gerarchica. Il giocatore procede poi dello stesso modo per gli edifici religiosi se la regola gerarchica non è rispettata.

Al tempo dei Priorati:

La procedura è identica, ma il giocatore che ha realizzato l'unione procederà immediatamente alla verifica della regola gerarchica per gli edifici religiosi ed in seconda battuta per gli edifici militari.

Al tempo delle Confraternite:

La regola gerarchica non si applica. Quando la costruzione di un edificio civile comporta l'unione di 3 o più campi, le regole rimangono identiche. Il potere militare o religioso è calcolato per ogni campo ed il giocatore dovrà sempre, in caso di parità di potere, ridurre i propri edifici.

RIDURRE UN EDIFICIO

La riduzione consiste nel trasformare un edificio militare o religioso in un edificio dello stesso tipo ma di taglia inferiore. L'edificio ridotto deve essere ricollocato integralmente su una parte dell'area del vecchio edificio, a scelta del proprietario dell'edificio, senza altre costruzioni. La riduzione comporta la distruzione degli edifici di taglia 1 (torre di guardia e cappella). *In seguito ad una riduzione è possibile che 2 campi vengano divisi (vedi C-b - Dividere 2 campi).*



Trasferire nel futuro un edificio ridotto

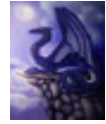
- La riduzione di un maschio o di un monastero comporta immediatamente la distruzione di questo edificio nei periodi futuri.
- Quando un castello o un'abbazia vengono ridotti, il maschio o il monastero che li sostituiscono devono essere trasferiti nei periodi futuri. L'eventuale cubo di Controllo posato sulla rovina al tempo delle Confraternite viene perduto e se l'edificio era stato restaurato, ridiviene una rovina (*vedi 2.5*). Quando un edificio è ridotto sul tabellone delle Commende, il trasferimento dell'edificio ridotto è realizzato solamente se l'edificio presente sul tabellone dei Priorati è identico, sia come tipo che come valore, ed appartiene allo stesso giocatore. Un edificio ridotto può condurre alla separazione di un campo.

B – DIVIDERE UN CAMPO

Quando un edificio è distrutto o deve essere ridotto seguito all'unione di 2 campi, può succedere che un campo venga diviso. Ciascuno dei nuovi campi deve rispettare la regola gerarchica che può comportare la riduzione di un edificio militare e/o religioso. Se la regola gerarchica non è rispettata l'edificio ridotto sarà, in caso di parità, quello del giocatore che ha provocato la separazione o quello a sua scelta se non è interessato dalla violazione della regola gerarchica.

2.4. POPOLARE UN EDIFICIO CIVILE SUL TABELLONE DELLE CONFRATERNITE

È vietato costruire l'edificio civile di minor pregio sul tabellone delle Confraternite. Un giocatore può tuttavia utilizzare le carte Costruzione civili per popolare gli edifici esistenti. Un giocatore può così spendere una o più carte Costruzione civile per porre uno o più cubi di Controllo su un edificio civile. È possibile porre pedine di Controllo di giocatori differenti su uno stesso edificio civile. Il numero massimo di pedina su una tessera corrisponde al valore dell'edificio: 1 pedina al massimo su una frazione, 3 su un villaggio e 5 su una città. Quando un villaggio è ingrandito in città e questa viene trasferita sul tabellone delle Confraternite, le pedine già presenti sul villaggio vengono riportate sulla città.



2.5. RESTAURARE UN EDIFICIO MILITARE O RELIGIOSO SUL TABELLONE DELLE CONFRATERNITE

È vietato costruire l'edificio militare o religioso di minor pregio sul tabellone delle Confraternite. Un giocatore può tuttavia utilizzare la carte Costruzione, militari o religiose, per restaurare gli edifici esistenti. Per far ciò, deve utilizzare le carte costruzione corrispondenti al tipo dell'edificio restaurato, militare o religiosi, che gli permette così di depositare un cubo di Controllo sulla rovina restaurata. È necessario un cubo di Controllo per restaurare un maschio od un monastero. Sono necessari due cubi di Controllo per restaurare un castello o un'abbazia. Quando un edificio è restaurato, i cubi di Controllo sono ritirati immediatamente e la tegola viene girata. Un castello o un'abbazia possono essere restaurati con l'aiuto di cubi di controllo di due giocatori differenti. Restaurare un edificio permette di aumentare il valore del campo al tempo delle Confraternite.

III - INTASCARE I REDDITI DEI CAMPI AL 4° E 7° TURNO

Al 4 giro ed al 7 turno, ogni giocatore intasca il reddito dei campi alla fine del suo turno di gioco. Un giocatore non può intascare questo reddito che sui tabelloni dove è almeno presente 1 delle sue pedine Avventuriero.

- Sul tabellone delle Commende, se il giocatore controlla l'edificio militare più prestigioso di un campo, intasca il valore civile del campo: in pratica la somma dei valori degli edifici civili presenti nel campo. Il giocatore intasca il reddito di tutti i campi che controlla su questo tabellone.
- Sul tabellone delle Commende, se il giocatore controlla l'edificio militare più prestigioso di un campo, intasca il valore civile del campo: in pratica la somma dei valori degli edifici civili presenti nel campo. Il giocatore intasca il reddito di tutti i campi che controlla su questo tabellone.
- Sul tabellone delle Confraternite, se il giocatore possiede la maggioranza di cubi di controllo sugli edifici civili di un campo, intasca il valore militare e religioso del campo: in pratica la somma dei valori degli edifici militari e religiosi presenti nel campo. Il giocatore intasca il reddito di tutti i campi che controlla. Se parecchi giocatori sono in parità come numero di cubi di controllo su un stesso campo, toccano ciascuno, la totalità dei redditi del campo.

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 la regole di gioco, realizzato senza fini di lucro da La Tana dei Goblin

www.goblins.net

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