

# LA STRADA

The game for Crafty Merchants

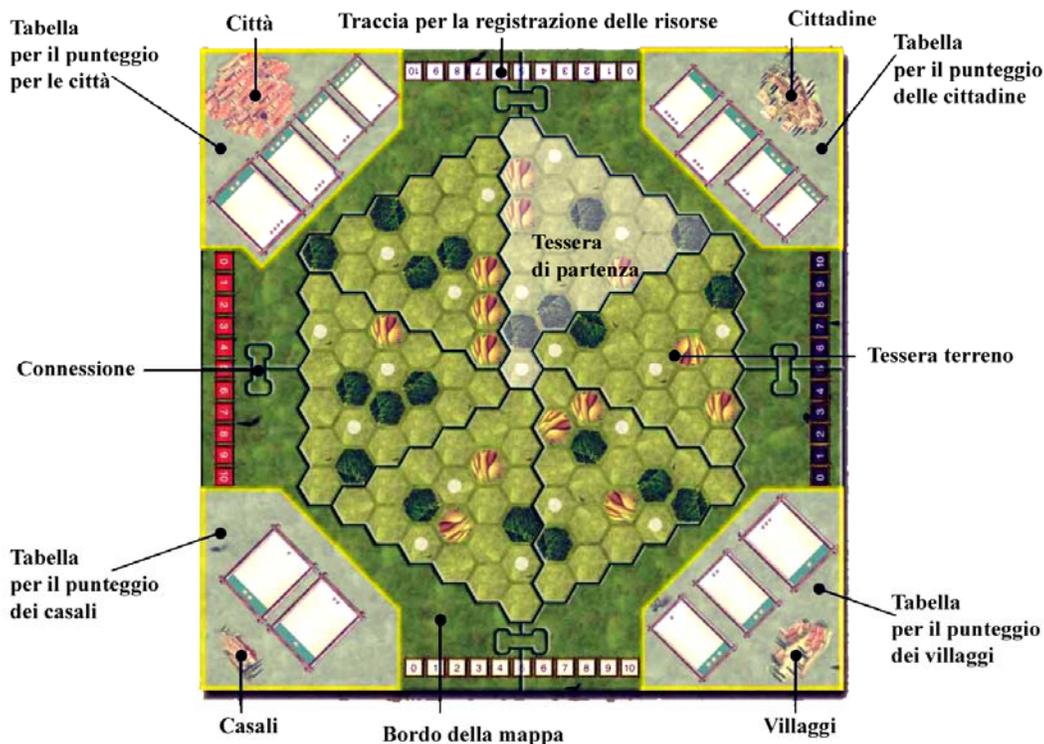
For 2-4 Players  
Ages 10 and up

## Obiettivo del gioco

Siete un mercante italiano ambizioso e pieno di risorse durante i giorni di Gloria del Nord Italia. Cercate nuovi mercati per le vostre merci nelle città e nei villaggi in crescita. Utilizzando nuove strade non ancora scoperte, costruite una rete di commercio con le colonie piccole e grandi. Naturalmente, cercherete di raggiungere i mercati delle grandi città in quanto di maggior valore rispetto a quelli dei piccoli villaggi. Ovviamente nessun affare prospera veramente di fronte ad una competizione pericolosa. Siete saggi a creare mercati nei villaggi con pochi rivali concorrenti. Meno concorrenti ci sono più ricchi saranno i vostri profitti. Dovete quindi bilanciare la vostra strategia tra lo sfruttamento di grandi mercati e incrementare i monopoli. Questi obiettivi vi guideranno ogni volta che costruite una rete di strade commerciali disegnate per rendervi il principe mercante dominante: "Il Re della Strada". Il gioco termina quando un giocatore non può più raggiungere nessun nuovo mercato al proprio turno. In quel momento, il giocatore col maggior quantitativo di oro vince il gioco!

## Componenti

- 1 Mappa formata da 4 settori,
- 4 Connessioni
- 6 tessere terreno
- 124 tessere strada
- 19 tessere colonie
- 8 tessere fabbrica
- 4 Indicatori di risorsa
- 48 cubetti di legno "Mercante"
- Un libretto di regole



## PREPARAZIONE

Alla vostra prima partita rimuovete con cura tutte le componenti dalla fustella.

- Per prima cosa componete la mappa connettendo i 4 settori con le 4 connessioni.
- Secondo, piazzate a caso le 6 tessere terreno, piazzando per primo la tessera di partenza che è più lunga delle altre (ha uno spazio in più alla fine).
- Terzo, mescolate le 19 colonie e piazzatene una coperta su ciascun cerchietto grigio. Poi girateli tutti.

- Quarto, ciascun giocatore sceglie un colore e si siede dal lato della mappa col suo stesso colore.
- Quinto, ciascun giocatore riceve i pezzi del proprio colore :

seconda è usata solo nel gioco a 2)

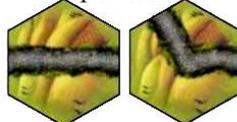
- 1 Fabbrica (la seconda è usata solo nel gioco a 2)
- 5 Tessere collina;
- 8 Tessere foresta;
- 18 Tessere pianura;
- 12 Cubetti mercante.

### Componenti in dettaglio

**124 tessere terreno** (rettilinei sul fronte, curve sul retro)

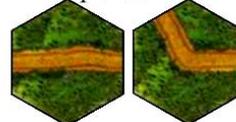
20 tessere collina

5 per colore



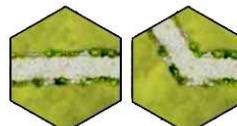
32 tessere foresta

8 per colore



72 tessere pianura

18 per colore



### 19 Tessere colonia

4 Città



5 cittadine



5 villaggi



5 casali



### 8 Tessere fabbrica (2 per colore)



Nero



Grigio



Giallo



Rosso

### 4 Indicatori di risorsa



### 48 cubetti di legno mercante



- Sesto, selezionate un giocatore che inizi il gioco (vi suggeriamo di mischiare le fabbriche extra e sceglierne una a caso). Il primo giocatore esegue il suo turno e si prosegue poi in senso orario. Egli piazza la propria fabbrica su uno spazio vuoto di pianura (non si può piazzare su uno spazio di foresta o collina).

Regole speciali: Non potete piazzare la vostra fabbrica vicino a quella di un altro giocatore, ci deve essere almeno uno spazio libero tra le due fabbriche.

- In ultimo, piazzate il vostro indicatore di risorsa sulla apposita traccia davanti a voi sullo spazio "0". Essa sarà utilizzata per registrare quante risorse avete da spendere.

Ora siete pronti a giocare!

### Il gioco

- Il primo giocatore esegue il suo turno. Gli altri seguono in senso orario.
- Iniziate il gioco senza alcuna risorsa. Ricevete 6 risorse all'inizio di ciascun vostro turno (muovere l'apposito indicatore a destra di 6 spazi lungo la traccia). Al vostro primo turno quindi avete a disposizione 6 risorse.
- Potete usare tante risorse quante ne avete durante il vostro turno.
- Le risorse sono spese per costruire strade piazzando tessere sulla mappa in modo da raggiungere nuovi mercati.
- Non siete costretti ad usare tutte le vostre risorse. Potete conservarne alcune o tutte per il turno successivo, ma non ne potete avere mai più di 10.

- Quando avete finito di spendere risorse, il vostro turno finisce ed inizia quello del prossimo giocatore.

### Giocare le tessere

- Giocare una tessera costa un certo numero di risorse a seconda del tipo di terreno:



Pianura



Foresta



Collina

Pianura = 2 risorse;

Foresta = 3 risorse

Collina = 4 risorse

Il costo non cambia sia che piazziate rettilinei sia curve.

- Potete piazzare soltanto una tessera che corrisponda allo spazio in cui la piazzate, cioè una tessera di foresta su uno spazio di foresta e non su un altro tipo di spazio.
- Non si può piazzare più di una tessera su un dato spazio (mettendole una sull'altra).
- Una volta piazzate tessere che si collegano ad una colonia, quelle tessere non possono essere più mosse.
- Potete solo spendere le risorse che avete sulla traccia, non ci sono crediti !
- Potete costruire in più di una direzione durante il vostro turno. Iniziate dalla vostra fabbrica (o da una qualsiasi colonia che avete già connesso), e piazzate tessere per connettervi a nuove colonie. **Importante:** Ciascuna strada che costruite deve connettere la vostra rete ad una nuova colonia che non avete ancora raggiunto. Non potete piazzare nuove tessere che non connettano verso nuove colonie.
- Dovete piazzare uno dei vostri mercanti (cubetti) su ciascuna colonia a cui vi collegate. Ogni giocatore può avere un proprio cubetto sulla stessa colonia, ma questo diminuirà il valore di quel mercato. (vedere il punteggio più avanti)
- Potete piazzare tessere solo se non connettete colonie su cui avete già un vostro mercante. Non si può piazzare più di un proprio mercante su una colonia.
- Da ciascuna colonia su cui avete un mercante vi potete espandere in qualsiasi direzione vogliate.
- Non vi potete mai connettere ad una fabbrica di un altro giocatore.
- Se non spendete tutte le risorse che avete, potete conservarle per i turni successivi, ma non potete mai averne più di 10. L'eventuale eccesso viene perso.

### Fine del gioco

Il gioco termina quando un qualsiasi giocatore all'inizio del proprio turno, scopre che non può più connettersi ad alcuna colonia. Ciò accade se:

- Tutte le colonie che può raggiungere hanno già tutte un suo mercante, o
- Se non ha più cubetti da piazzare.
- Se non ha la tessera giusta da piazzare.

## Punteggio

Alla fine del gioco, spostare tutti i mercanti sulla mappa agli appositi spazi per il punteggio agli angoli. Spostare i mercanti da una colonia alla volta e piazzarli nello spazio corrispondente.

Casale:

- Se c'è un mercante in un casale, piazzarlo nel box corrispondente con una sola pietra. Quel mercante guadagna 2 punti oro.
- Se ci sono 2 mercanti in un casale, piazzarli entrambi nel box corrispondente con 2 pietre. Ciascuno guadagna 1 punto oro.
- Se ci sono 3 o 4 mercanti in un casale, metterli da parte. Essi non guadagnano nulla. Piazzate quindi un mercante in un casale dove ci sono già due mercanti avversari, se e solo se la vostra mossa ha un senso, come ad esempio negare la ricompensa agli altri due.

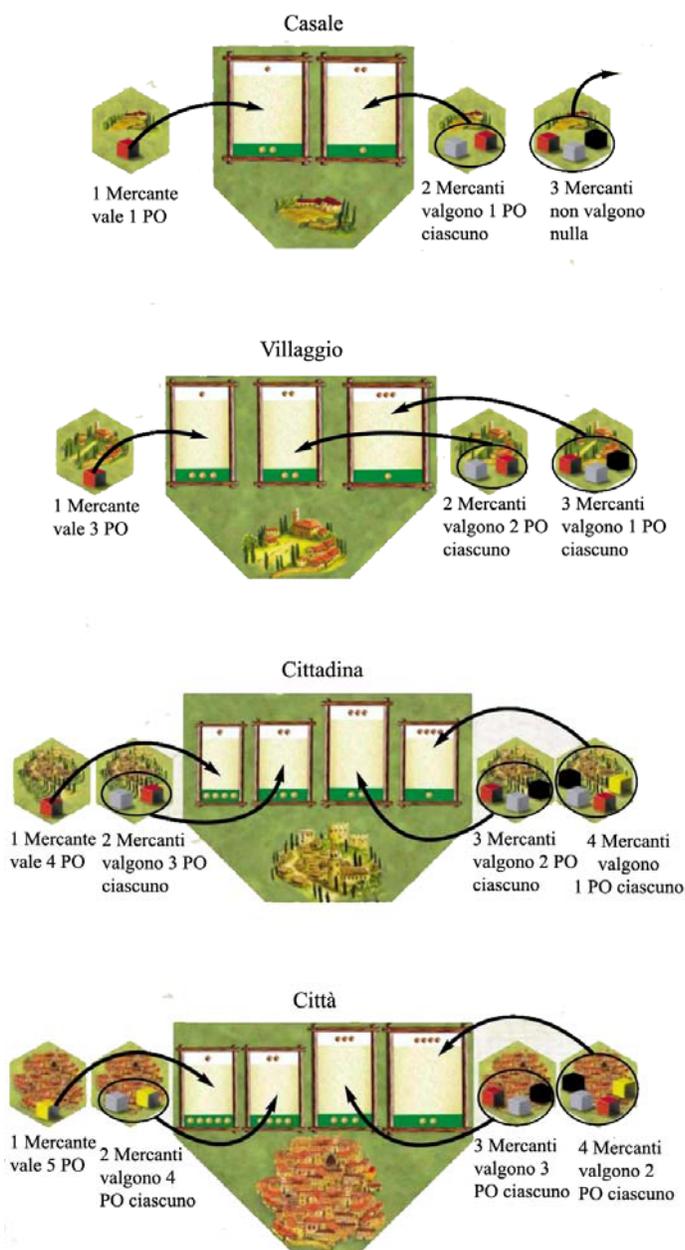
Villaggio:

- Se c'è un mercante in un villaggio, piazzarlo nel box corrispondente con una pietra. Egli guadagna 3 punti oro.
- Se ci sono 2 mercanti in un villaggio, piazzarli entrambi nel box corrispondente con 2 pietre.
- Ciascuno di essi guadagna 2 punti oro.
- Se ci sono 3 mercanti in un villaggio, piazzarli entrambi nel box corrispondente con 3 pietre.

Ciascuno guadagna 1 punto oro.

- Se ci sono 4 mercanti in un villaggio, metterli da parte. Essi non guadagnano nulla.

## Esempio di punteggio



Utilizzate lo stesso metodo per cittadine e città.

Una volta piazzati tutti i mercanti nei relativi box i giocatori possono determinare quanto oro hanno guadagnato. Il giocatore col maggior punteggio vince il gioco! In caso di parità, il giocatore col maggior numero di risorse rimaste è il vincitore.

## Un dettagliato esempio di gioco



### Primo turno

Il giocatore grigio vuole connettere le due colonie di maggior valore vicino la sua fabbrica: la Città e la Cittadina! Egli piazza una tessera collina con un rettilineo ed una tessera pianura con una curva.

Il sentiero sulla collina costa 4 risorse così il giocatore grigio sposta il proprio indicatore indietro di 4 spazi mostrando 2 risorse. Quindi il grigio piazza un proprio mercante del suo colore sulla cittadina. Ora il grigio si connette alla città attraverso la pianura e questo gli costa altre 2 risorse per cui l'indicatore si sposterà sullo "0". Egli piazza quindi un mercante anche sulla città.

### Secondo turno

Il giocatore grigio cerca di raggiungere un'altra città di valore che è piuttosto lontana. Il giocatore nero è già in quella città per cui se riuscirà a rimanerci da solo, guadagnerà 5 PO. Sfortunatamente il grigio non ha sufficienti risorse per arrivarci in questo turno, così il grigio piazza 3 tessere per raggiungere i casali alla sinistra della sua fabbrica vicino alla città. Egli usa 2 suoi mercanti e spende tutte le 6 risorse. I casali gli faranno comunque guadagnare 1 PO per ciascun giocatore.



### Terzo turno

Ora il grigio può raggiungere la città occupata dal nero. Egli può usare la tessera foresta che gli costa 3 risorse, ma egli preferisce ostacolare il nero a raggiungere le colonie vicino la sua fabbrica, così egli usa tutte le sue risorse e gioca 3 tessere pianura. Questa mossa blocca il nero dal poter costruire lungo il bordo della mappa costringendolo a costruire attraverso le strade grige connettendosi al villaggio (indicato da una freccia). Ora che il grigio ha raggiunto la città vi guadagnerà 4 PO alla fine del gioco. Il giocatore nero ha perso 1 PO perché non è più solo in quel mercato.

## Regole per 2 giocatori

Usare tutte le regole eccetto quelle scritte qui sotto:

- Usate i colori che corrispondono alle tracce delle risorse che sono ai lati opposti della mappa.
- Ciascun giocatore usa entrambe le fabbriche relative ai colori scelti.
- Dopo che le colonie sono state piazzate, piazzate le fabbriche cominciando dal primo giocatore che piazza la sua prima fabbrica, poi il secondo che piazza la sua prima fabbrica, il primo piazza la sua seconda fabbrica ed il secondo lo stesso. Il secondo giocatore inizia il suo primo turno.
- Ciascuna colonia può avere un solo mercante, ma potete comunque connettervi ad una colonia che ha già un mercante avversario senza porvi il vostro mercante per espandere la vostra rete da lì.
- Il gioco termina quando tutte le colonie hanno un mercante.
- Piazzare i cubetti nei relativi box nei riquadri col maggior valore per quel tipo di colonia, per cui un mercante in una città vale 5 Po, in una cittadina vale 4 Po, in un villaggio vale 3 Po ed in un casale ne vale 2.
- In caso di parità, vince il giocatore col maggior numero di risorse rimaste.

*Traduzione di Guido Aprea*

*Versione 1.0 – Giugno 2004*



*<http://www.gamesbusters.com>  
e-mail: [info@gamesbusters.com](mailto:info@gamesbusters.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 e le carte.*

*Tutti i diritti sul gioco "La Strada" sono detenuti dal legittimo proprietario.*