

MUNDUS NOVUS v. 1.1 COMPONENTI

- 1 gettone Mastro commerciante;
- 90 Gettoni dobloni: 30 gettoni di valore 10, 30 gettoni di valore 5 e 30 gettoni di valore 1,
- 120 Carte risorsa: 16 cacao (1), 16 granturco (2), 16 tabacco (3), 12 caffè (4), 12 cotone (5),
- 12 canna da zucchero (6), 8 patate (7), 8 indaco (8), 8 vaniglia (9), 12 manufatti Inca,
- 44 carte Sviluppo,
- 6 gettoni evento,
- Istruzioni e player aid,
- 9 carte Territori.

SCOPO DEL GIOCO

Ci sono 4 modi di vincere:

- Possedere 75 dobloni alla fine del round;
- Raggiungere una combinazione di 10 risorse differenti (1-2-3-4-5-6-7-8-9-Manufatto Inca)
- Possedere più dobloni quando non si possono più rimettere le carte sviluppo nella catena.
- Possedere alla fine del round tre carte Territorio.

PREPARAZIONE

Mettere le carte risorse al centro del tavolo, dopo averle ben mischiate, a formare un mazzo coperto da cui pescare. Girare 3 carte per formare il mercato.

Rimuovere dal mazzo Sviluppo tutte le carte il cui numero in basso sia maggiore del numero dei giocatori.

Mischiare poi le carte restanti e formare un mazzo coperto da cui pescare. Scoprire le prime 5 carte e formare sul tavolo una catena.

Mescolare il mazzo delle carte Territori e pescarne 3. Poi metterle di lato al mazzo, scoperte (al di sopra della Carte sviluppo).

Fare una pila con i gettoni evento, posizionando 'nessun evento' in cima alla pila.

Il giocatore più giovane prende il gettone Mastro commerciante.



GIOCARE LA PARTITA

Una partita è composta in un certo numero di round, ciascuno diviso in 4 fasi:

- Evento;

- Approvvigionamento;
- Commercio;
- Progresso.

EVENTO

All'inizio di ogni turno, controllare se una icona evento si trova sulla prima carta Sviluppo della catena.

Se è così, questa icona determina la natura dell'evento che si applica a tutti in questo turno:

- **Aiuto del re:** durante la fase progresso, i giocatori possono acquisire più carte sviluppo.
- **Indigeni:** durante la fase progresso, le combinazioni di carte risorse diverse faranno guadagnare solo un doblone per carta invece del valore normale.
- **Tempesta:** durante la fase progresso, le combinazioni di carte uguali, a prescindere dalla loro natura, consentono l'accesso alla sola prima carta nella catena di sviluppo.
- **Incendio:** alla fine di questo round, tutte i magazzini dei giocatori sono inutilizzabili.
- **Pirati:** subito dopo la fase approvvigionamento, tutti i giocatori scartano una carta risorsa a loro scelta per ogni flotta di due o più caravelle in loro possesso (singole caravelle sono al sicuro da pirati).

In caso contrario, non ci sono eventi in questo round.

Per ricordare la natura dell'evento per questo round, posizionare in cima alla pila il gettone dell'evento corrispondente (se non c'è evento, inserire un gettone "Nessun evento" cima alla pila).

Attenzione, a prescindere dalla carta sviluppo in posizione 1, non ci sono eventi nel primo round.

APPROVIGIONAMENTO

Distribuire cinque carte risorse coperte a ciascun giocatore (si consiglia una alla volta).

Se un giocatore possiede un Territorio ed il Conquistatore corrispondente (indicato sulla carta Territorio) riceve una ulteriore carta risorsa (si potranno ricevere più carte se si possiedono diverse coppie di carte Territorio + Conquistatore).

Poi porre scoperte al centro del tavolo una carta risorsa dal mazzo per ogni caravella posseduta da tutti i giocatori insieme.

Nota: nel primo turno, i giocatori ricevono solo cinque carte coperte e ciò continuerà finché un giocatore possiede una caravella.

Per determinare l'ordine in cui sceglieranno le risorse scoperte i giocatori, devono prima calcolare il **valore delle loro flotte**: il valore è pari alla somma dei valori delle Caravelle che formano la flotta. Poi, a partire dal più basso valore di flotta, ogni giocatore sceglie una carta per ogni caravella nella sua flotta. In caso di parità, la flotta con la caravella dal valore più basso prende per prima.

COMMERCIO

Il Mastro commerciante annuncia il numero di risorse disponibili per essere scambiate da ogni giocatore. Queste devono essere **2, 3 o 4 risorse**.

Ogni giocatore sceglie le carte segretamente e le mette coperte davanti a lui. Quando tutti hanno scelto, i giocatori simultaneamente rivelano le loro carte.

Sommare il valore delle carte offerte da ogni giocatore per lo scambio: quello col totale **più alto** diviene il nuovo Mastro commerciante (e riceve il relativo gettone). Ai fini di questo calcolo, i manufatti inca sono considerati di valore 10. In caso di parità, l'attuale Mastro commerciante mantiene il titolo di Mastro, se è uno di quelli col totale più alto, altrimenti egli sceglierà il nuovo Mastro commerciante (tra quelli con il totale più alto, ovviamente).

Può iniziare il commercio.

Il nuovo Mastro prende una carta da un altro giocatore (fra quelle offerte per il commercio). Egli ha la possibilità di:

- Prendete la carta direttamente in mano, o

- Metterla nel mercato, e aggiungere una carta del mercato alla sua mano.

Il giocatore la cui carta è stata scelta deve a sua volta scegliere una carta scoperta rimanente degli altri giocatori compreso quello che ha preso da lui. Anche lui, allora ha la scelta di prenderla in mano o scambiarla al mercato.

... Questo continua finché tutti i giocatori hanno preso tante carte quante ne avevano offerte.

Importante: Non ci possono essere più di due operazioni successive tra gli stessi giocatori: se A prende da B che poi da A, A non può prendere immediatamente un'altra carta da B, deve scegliere una carta da un altro giocatore (**eccezione quando si gioca con solo due giocatori, in questo caso questa regola viene ignorata**).

Al termine delle contrattazioni, due casi sono possibili:

1. L'ultima carta è presa dal Mastro commerciante: non ci sono aggiustamenti particolari da fare poiché tutti i giocatori hanno ricevuto tante carte quante ne avevano offerte in commercio.
2. L'ultima carta è presa da un giocatore che non è Mastro commerciante: in questo caso quel giocatore ha preso una carta di meno rispetto al Mastro commerciante. Il Mastro commerciante gli darà allora segretamente una carta dalla propria mano (anche non proveniente dal commercio).

Caso speciale: può capitare che un giocatore (per esempio un giocatore ritenuto pericoloso e che quindi è stato escluso dalle negoziazioni) abbia ancora carte scoperte quando tutte le altre carte degli avversari sono state scambiate. In questo caso, quel giocatore riprende le carte in mano. Se questo giocatore è il Mastro commerciante, lo scambio è equo. Altrimenti, gli manca una carta, e il Mastro Commerciantе gli darà una carta dalla sua mano.

PROGRESSO

Il Mastro commerciante sceglie il primo giocatore in questa fase (e gli altri giocatori seguiranno in senso orario).

Durante questa fase, i giocatori devono scartare combinazioni di carte per eseguire le seguenti azioni:

1. Esplorare e conquistare un Territorio
2. Attaccare un altro giocatore e deprearlo
3. Ottenere nuovi sviluppi
4. Ottenere dobloni

• *Esplorare e conquistare un Territorio:* un giocatore che ha una combinazione di **quattro 7, quattro 8 o quattro 9** può scegliere una carta Territorio tra le tre disponibili. Pesca poi immediatamente una nuova carta Territorio per rimpiazzarla.

• *Attaccare un altro giocatore:* un giocatore che ha una combinazione di **cinque 7, cinque 8 o cinque 9** può prendere una carta Territorio o una carta Sviluppo ad un giocatore a sua scelta.

• *Ottenere nuovi sviluppi:* un giocatore può effettuare solo una combinazione di risorse identiche in un singolo turno (a meno che l'evento 'aiuto del re' sia attivo).

Promemoria: i manufatti Inca possono essere utilizzati come jolly per queste combinazioni. Una combinazione consentirà di prendere solo una singola carta sviluppo scoperta della catena, ma il numero di carte (3, 4 o 5) della combinazione e la scarsità delle risorse utilizzate può fornire una scelta più ampia: prendere la prima carta, scegliere fra le prime 3 o persino fra tutte le carte scoperte.

		Risorse	
	Comuni	Non comuni	Rare
	1, 2 o 3	4, 5 o 6	7, 8 o 9
3 carte	1° carta sviluppo dell fila	scegliere una carta sviluppo tra le prime tre	qualunque carta sviluppo
4 carte	scegliere una carta sviluppo tra le prime tre	qualunque carta sviluppo	
5 carte	qualunque carta sviluppo		

Quando una carta sviluppo è scelta, viene immediatamente sostituita come segue:

- Far scorrere le carte in coda avanti per colmare il posto vuoto,
- C'è quindi uno posto vuoto in posizione 5,
- Prendere la prima carta dal mazzo e metterla scoperta nello spazio 5.
- *Ottenere dobloni*: un giocatore può effettuare solo una combinazione di risorse differenti (no Manufatti Inca) nello stesso turno.

4 carte	5 dobloni
5 carte	7 dobloni
6 carte	10 dobloni
7 carte	15 dobloni
8 carte	20 dobloni
9 carte	25 dobloni

Nota, i manufatti Inca hanno un ruolo piuttosto speciale.

Posso essere usati:

- O come jolly nelle combinazioni di risorse uguali,
- O da soli per ottenere dobloni.

1 Manufatti Inca	3 dobloni
2 Manufatti Inca	7 dobloni
3 Manufatti Inca	12 dobloni
4 Manufatti Inca	18 dobloni
5 Manufatti Inca	25 dobloni

Al termine di questa fase, i giocatori devono scartare tutte le carte non utilizzate (a meno non siano collocate in un magazzino). I giocatori devono ottenere le migliori combinazioni con le loro carte per ottenere il massimo di dobloni, i migliori sviluppi e le carte territorio, mentre cercano di ridurre al minimo lo spreco di carte.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina alla fine di un round se:

- un giocatore ha almeno 75 dobloni (se più giocatori superano questo limite, il più ricco vince)
- un giocatore ha tre carte Territorio. Vince immediatamente la partita.
- un giocatore mostra la perfetta combinazione: 9 diverse risorse + 1 manufatto Inca. Automaticamente vince la partita.
- Non ci sono abbastanza carte Sviluppo per formare la catena di cinque carte. In questo caso, il giocatore con più dobloni vince.

Nota:

1. possono essere necessari uno o più carte mercanti per realizzare questa combinazione perfetta.
2. se (improbabile) più giocatori realizzano una perfetta combinazione nello stesso round, vince il più ricco.

3. se uno o più avversari hanno almeno 75 dobloni nello stesso turno in cui la combinazione perfetta è completata, il giocatore che la realizza vince.
4. se un giocatore termina la partita con una combinazione perfetta (9 diverse risorse + 1 reliquia Inca) nello stesso turno in cui un altro ottiene la terza carta Territorio, o se più giocatori hanno tre carte Territorio alla fine di un turno, il più ricco di loro vince la partita

PRESENTAZIONE DEI VARI SVILUPPI

Con il progredire del gioco, grazie alle combinazioni di risorse identiche, i giocatori saranno in grado di reclutare commercianti, costruire magazzini, cantieri o caravelle, e ricorrere ai servizi di famosi personaggi.

Nota: gli sviluppi che fanno guadagnare dobloni ogni round lo fanno dal momento che vengono giocati.

MERCANTI

Una volta per turno, durante la fase progresso, un mercante può trasformare una merce di qualsiasi valore in una merce di tipo 1, 2 o 3, o 4, 5 o 6 o 7, 8 o 9 a seconda del tipo di mercante.

Alcuni mercanti forniscono anche 1 o 2 dobloni ogni round.

Grazie al mercante qui sotto, un giocatore può, per esempio, prendere una carta Sviluppo tra le prime tre carte della catena usando una combinazione di 5, 5, 1 (Il mercante converte 1 in 5). Egli inoltre fa guadagnare ogni round 1 doblone.

MAGAZZINI

I magazzini sono preziosi perché possono stoccare le merci non utilizzate alla fine di un round.

Alcuni magazzini permettono di stoccare due carte. Altri, solo una carta, ma poi danno un doblone ogni round.

CANTIERE NAVALE

Alla fine della fase progresso, per ogni cantiere navale posseduto, la banca ti dà un Doblone per ogni avversario con più caravelle di te. I cantieri sono più potenti con un maggior numero di giocatori!

CARAVELLA

Ogni caravella consente al proprietario di ottenere una ulteriore risorsa in ogni fase approvvigionamento.

BASE COMMERCIALE

Si guadagna un doblone per ogni mercante e magazzino.

BARTOLOME' DEL LA CASAS

Con lui si guadagna 1 doblone ogni round. Con lui puoi ignorare le disposizioni del Mastro commerciante. Puoi quindi commerciare un numero di carte da 0 al numero indicato dal Mastro commerciante. Se il Mastro commerciante è Bartolomé stesso, può annunciare, per esempio, '4 carte' ma non è vincolato alle proprie disposizioni.

BURON EL CATALAN

Con lui si guadagna 1 doblone per ogni personaggio posseduto (tra cui lui stesso, ma non comprendendo i commercianti).

DIEGO DE ALMAGRO

Con lui si guadagnano 2 dobloni ogni round. Quando si vince una carta sviluppo, invece di prendere quella assegnata dal tipo di combinazione completata, è possibile prendere invece la prima carta coperta dal mazzo.

ESTEFANO GUANTE

Con lui si guadagnano 3 dobloni nella fase progresso se sei il Mastro commerciante.

FRANCISCO DE ORELLANA

Durante la fase commercio, ogni volta che si cambia una carta presa da un avversario con una carta dal mercato, immediatamente si guadagnano due dobloni se lo scambio dà

come risultato nel mercato tre risorse identiche o 3 risorse con numeri in sequenza. Questo potere può essere applicato più volte durante lo stesso turno. Si applica anche se si scambia una risorsa di un avversario con una risorsa dello stesso tipo già presenti nel mercato.

FRANCISCO DE CORONADO

All'inizio di ogni turno, se la carta di sviluppo in testa alla catena non ha alcun simbolo evento, Francisco de Coronado può pagare 2 dobloni per attivare un evento a sua scelta.

GONZALO PIZARRO

La caravella di valore più alto del giocatore con Gonzalo Pizarro è considerata di valore 0.

HERNAN CORTES

Con lui si guadagnano 3 dobloni ogni round.

JUAN DE LA COSA

Con lui si guadagna 1 doblone ogni round. Con lui non si è soggetti agli eventi. Ciò purtroppo si applica anche in caso di eventi positivi (aiuto del re)...

JUAN PONCE DE LEON

Juan Ponce de Leon consente al giocatore di separare le sue caravelle in due flotte. Ogni flotta è considerato in modo indipendente in termini di ordine di scelta delle carte supplementari, e per l'evento Pirati.

PEDRO DE VALDIVIA

Con lui si guadagna 1 doblone ogni round. Durante la fase commercio quando si somma il valore delle carte risorsa offerte da ogni giocatore per la negoziazione, il giocatore con Pedro de Valdivia guadagna un bonus di 3 punti.

SERGIO DE LAGIO

Al termine della fase di approvvigionamento (dopo le caravelle), Sergio pagando 2 dobloni può prendere una delle tre risorse dal mercato. Questa risorsa è immediatamente sostituita dalla prima carta del mazzo.

VICENTE DE LA RAYA

Vicente è in grado di convertire risorse identiche nel numero di dobloni indicati sotto invece di prendere una carta sviluppo:

3 carte dello stesso valore 1, 2 o 3	3 dobloni
3 carte dello stesso valore 4, 5 o 6	4 dobloni
3 carte dello stesso valore 7, 8 o 9	5 dobloni