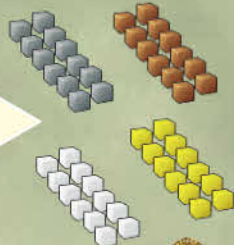


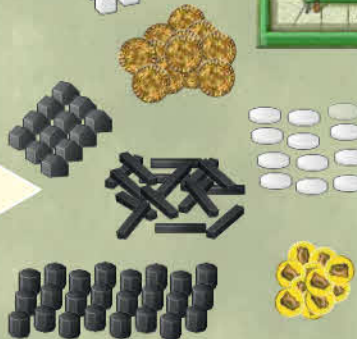
SETUP

1. Mettere il **tabellone** nel centro del tavolo

2. Separare in modo da formare 5 gruppi differenti per tipo di risorsa: pietra, legno, sabbia, grano e soldi



3. Separare in gruppi diversi le case, i pezzi di strada, le pietre miliari, i gettoni mercato e i sacchi di farina



4. Prendere **uno** dei **gettoni mercato** e posizionarlo sulla bancarella bianca che si trova all'inizio del campo di grano sul tabellone di gioco. Questo è il punto di partenza della colonizzazione.

5. Mescolate le **15 tessere bonus** a faccia in giù e mettetene una, **in modo casuale**, per ogni spazio all'interno dei triangoli che riportano un cespuglio nel centro. Messa l'ultima giratele tutte a faccia in su



6. Ogni giocatore prende una **plancia del giocatore**

7. Ogni giocatore sceglie un colore e riceve il corrispettivo **lavoratore** e lo piazza nel castello a sinistra della propria plancia di gioco

11. Mescolare le **35 tessere lavoratori** per formare un mazzo coperto. Scoprire le prime 5 tessere che andranno a formare le tessere **disponibili**

10. Mettere le **20 tessere copertura** vicino alle altre risorse

9. Ogni giocatore prende **1 moneta** come capitale iniziale e la colloca al di sotto della propria plancia di gioco

8. Ogni giocatore prende il **dischetto segnapunti** del proprio colore e lo colloca sullo 0 dello spazio segna punti

12. In base al numero di giocatori scoprire un numero di tessere aggiuntive che andranno a formare un'ulteriore riga:

- **2 giocatori:** 5 tessere
- **3 giocatori:** 7 tessere
- **4 giocatori:** 9 tessere

Queste rappresentano le **tessere di partenza** e di queste ogni giocatore ne riceve 2, nel modo seguente: determinate il primo giocatore. A partire dal giocatore seduto al lato destro del primo giocatore, procedendo **in senso anti orario**, ogni giocatore sceglie 2 tessere. Il primo giocatore sceglierà come ultimo (e avrà solamente 3 tessere rimanenti fra cui scegliere). Quando un giocatore ha scelto le sue 2 tessere, le andrà a posizionare **in 2** degli 8 spazi lavoratori sulla propria plancia di gioco. E' consigliabile mettere quelli con i numeri inferiori a sinistra di quelli con i numeri più alti. Non è importante quanti spazi lavoratori sono lasciati vuoti fra i 2 tasselli, alla loro sinistra e alla loro destra, Mettere le tessere rimanenti nella scatola

Tipo di selezione delle tessere nel prima partita:

Al momento considerare solo il valore in basso sulla tessera. Cercare di scegliere e mettere le tessere in ordine ascendente da sinistra a destra (le tessere uguali in successione sono considerate ascendenti).

Bisogna fare attenzione anche al fatto che le tessere con i numeri bassi dovrebbero essere collocate il più a sinistra possibile così come le tessere con numeri alti dovrebbero essere collocati il più a destra possibile

ESEMPIO:



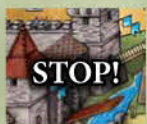
IL GIOCO

Il primo giocatore (colui che è stato l'ultimo a selezionare le tessere di partenza) inizia. Il gioco continua **in senso orario**.

Quando è il proprio turno **bisogna spostare** il lavoratore di **due spazi** sulla plancia (sempre in modo circolare). Ogni movimento deve essere sempre fatto in senso orario e finire su uno spazio di propria scelta. A seconda dello spazio su cui si finisce il movimento si ottengono merci o si possono svolgere certe azioni. E' possibile finire il movimento su una casella e non svolgerne l'azione che ne scaturisce. Dopo il secondo movimento il lavoratore si ferma



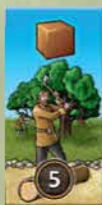
Per tenere il conto di quanti movimenti si è fatto alla fine del primo movimento lasciare il lavoratore in piedi mentre alla fine del secondo movimento sdraiarlo, a dimostrare che è "stanco".



Di solito è possibile muovere il proprio lavoratore di quanti spazi si vuole. C'è una sola eccezione: al castello **bisogna fermarsi sempre!**

Spazi sulla plancia di gioco dei giocatori

GLI SPAZI LAVORATORE

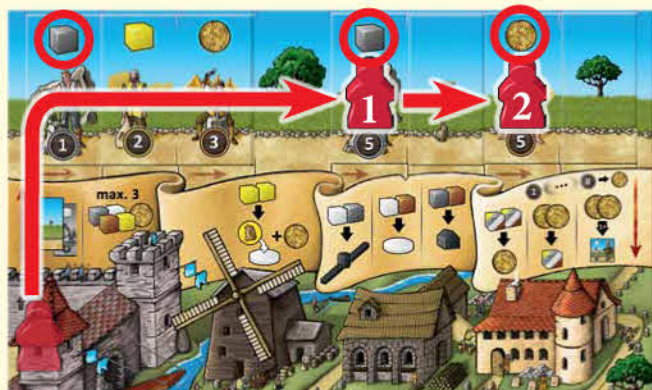


Quando si muove il lavoratore in uno spazio di lavoro, si ottengono merci dalla riserva generale. Per ogni movimento che si fa si può ottenere **una sola merce**. Il tipo di merce dipende dallo spazio lavoro in cui ci si ferma. Di quella merce si ottiene un numero di prodotti pari al numero di lavoratori dello **stesso tipo** che si è visitato durante il proprio turno.

IN questo modo si ottiene **1 merce** per:

- il lavoratore su cui ci si ferma e
- ogni lavoratore **dello stesso tipo** su cui si è passato durante la stessa mossa

Esempio: Come prima mossa Filippo muove il suo lavoratore dal castello alla cava con il **5**. Questo gli permette di ottenere **2 cubetti di pietra** (1 pietra per la cava su cui è passato e 1 pietra per la cava su cui si ferma). Come seconda mossa muove il lavoratore sul coniatore con il numero **5** e ottiene **1 moneta**. (Non prende 1 moneta dal coniatore con il **3**, dal momento che non c'è passato nella stessa mossa ma in quella precedente).

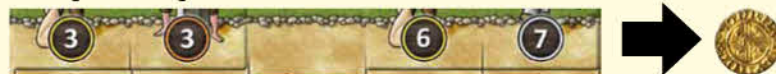


CAMERA DI COMMERCIO



Quando il lavoratore si ferma sulla camera di commercio, per prima cosa si deve verificare se si ottiene un **reddito**: se i numeri delle tessere lavoratori formano una sequenza ascendente da sinistra a destra, si prende **1 moneta** dalla riserva (numeri uguali in successione sono considerati ascendenti). Se i numeri non sono in una sequenza ascendente non si prende niente.

Esempio di sequenza ascendente:



Esempio di sequenza non ascendente:

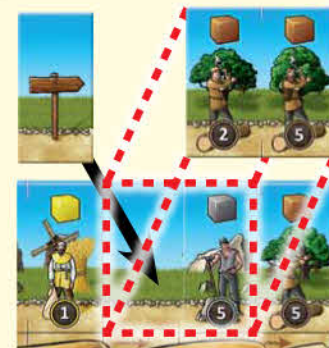


Una volta fatto questo si può fare una o più delle seguenti azioni (a scelta del giocatore):

1 Assumere lavoratori



E' possibile acquistare una delle 5 tessere dalla riga generale. Ogni tessera mostra 2 lavoratori e costa esattamente 2 monete. Rimettere le 2 monete nella riserva e posizionare la tessera acquistata su 2 spazi di lavoro a scelta sulla propria plancia di gioco. Si possono coprire gli altri lavoratori o gli spazi impiego vuoti. (la differenza di altezza può essere colmata usando le tessere di copertura). Non è possibile mettere le tessere a destra o a sinistra degli 8 spazi impiego (non si possono mettere nella fila sottostante). Una volta che la tessera è stata posizionata, non si può più muovere. Dopo aver acquistato la tessera, prenderne una dal mazzo delle tessere e metterla a faccia in su nella riga principale, di modo che ci siano sempre 5 tessere disponibili. Una volta che il mazzo è esaurito, nessun'altra tessera verrà aggiunta alla riga.



Esempio: Filippo paga 2 monete e compra la tessera con il doppio boscaiolo. Decide di posizionarla alla sinistra del boscaiolo che già possiede. Per livellare la differenza di altezza prende una tessera copertura e la posiziona in basso vicino al cavapietre e poi posiziona la nuova tessera sulla tessera copertura e sul cavapietre **5**.

2 Comprare merci



Si possono acquistare quanti cubetti, di ogni merce, si vuole dalla riserva. Ogni cubetto costa 2 monete.

3 Vendere merce



Si possono prendere quante monete si vogliono dalla riserva. Per ogni moneta presa bisogna vendere 2 cubetti merce.

CONSIGLIO DEI LAVORATORI



Quando si sposta il lavoratore sul consiglio dei lavoratori, si possono fare tutte le operazioni di costruzione che si vogliono (la stessa può essere ripetuta più volte). Per ogni costruzione che si decide di effettuare bisogna restituire le materie richieste alla riserva

Ci sono 3 Azioni di tipo Costruzione:

1 Costruzione di una sezione di strada



Pagando 1 cubo di pietra e 1 di sabbia alla riserva è possibile piazzare una sezione di strada. Ogni sezione stradale è composta esattamente da 2 pezzi di strada che vanno piazzati sulle linee rappresentate sulla plancia di gioco, così come 1 pietra miliare viene collocata sullo spazio numerato fra le 2 sezioni di strada. Questo fa guadagnare immediatamente i punti vittoria indicati sulla pietra miliare fra le parti di strada.

Il primo tratto di strada deve necessariamente cominciare dalla piazza del mercato posto sopra il campo di grano. Ogni nuovo tratto di strada deve o continuare la fine di una strada già esistente (il numero fra la strada esistente e la nuova strada costruita rimane vuoto) o iniziarne una nuova da una piazza di mercato (le strade possono partire solo dalle piazze del mercato). Una sezione di strada non può essere costruita, se va a formare un anello di strade. Gli anelli non sono ammessi!!

Esempio: Filippo restituisce un cubetto di pietra e 1 di sabbia alla riserva e costruisce una sezione di strada (quella indicata dai riquadri rossi).

Continua la fine della strada pre-esistente e piazza 2 nuovi pezzi di strada e 1 pietra miliare fra essi. Questo fa guadagnare immediatamente 2 punti vittoria.

Avrebbe potuto cominciare anche un nuovo tratto di strada partendo dal mercato, ma non poteva andare né verso il 2 superiore né verso le pietre miliari pre-esistenti. Anche posizionare le strade a formare un anello non sarebbe stato possibile.



2 Costruire una casa



Pagando 1 cubo di pietra e 1 cubo di legno alla riserva è possibile costruire una casa. Una casa deve sempre essere collocata all'interno di un triangolo libero, con almeno una sezione di strada posizionata su uno dei suoi lati. Ogni triangolo può ospitare massimo 1 casa. Costruire una casa permette di guadagnare immediatamente punti vittoria, pari alla somma dei numeri non coperti negli angoli del triangolo stesso.

È possibile costruire una casa nei triangoli dove è disegnato un cespuglio.

Esempio: Filippo paga 1 cubetto di pietra e 1 cubetto di legno per costruire una casa all'interno del triangolo rosso. Questo gli permette di guadagnare subito i punti vittoria pari alla somma dei 2 numeri scoperti agli angoli del triangolo (2+1=3).

Avrebbe potuto costruire la casa anche all'interno del triangolo blu, ma non avrebbe ottenuto alcun punto vittoria perché non c'erano numeri scoperti.



3 Costruire un mercato



Pagando 1 cubo di legno e 1 di sabbia alla riserva è possibile costruire la piazza un mercato. Un mercato deve sempre essere messo su un numero libero, situato o alla fine di una strada o tra 2 sezioni di strada. Questo fa guadagnare immediatamente punti vittoria, pari al numero riportato nello spazio dove è stata costruita la piazza.

Esempio: Filippo restituisce i cubo di legno e 1 di sabbia alla riserva e costruisce un mercato su il numero libero

fra le 2 sezioni di strada (cerchio rosso). In questo modo ottiene immediatamente 2 punti vittoria. Poteva costruire il mercato anche alla fine della strada (cerchio blu) ma avrebbe guadagnato solo 1 punto vittoria.



Nota: Quando si eseguono più azioni di costruzione è sempre possibile deciderne l'ordine di svolgimento. In questo modo, ad esempio, è possibile cominciare a costruire una casa, e prendere i punti vittoria per i numeri liberi, e coprirli successivamente attraverso la costruzione di mercati o di pietre miliari (e guadagnare ovviamente ancora punti vittoria).

Gettoni bonus



All'interno di alcuni triangoli sono inserite delle tessere bonus. Si possono prendere tali tessere costruendo o all'interno del triangolo stesso o in uno degli angoli.

Per poter prendere una tessera bonus è necessario:

- 1 – La tessera bonus deve essere posizionata su di un lavoratore dello stesso tipo sulla propria tabella di gioco.
- 2 – Su ogni lavoratore può essere presente 1 sola tessera bonus.
- 3 – Se non si dispone di nessun lavoratore libero, dello stesso tipo indicato dalla tessera bonus, la tessera non può essere



Se si soddisfano tutte le condizioni precedenti, è possibile prendere una tessera bonus quando si posiziona o una pietra miliare o un mercato su uno dei 3 angoli del triangolo o quando si costruisce una casa all'interno del triangolo con la tessera bonus.



Importante: se non si soddisfano le condizioni precedenti, non è permesso costruire una casa all'interno di un triangolo con una tessera bonus. Pietre miliari, mercati e strade si possono, tuttavia, costruire ai bordi e agli angoli del triangolo. In questo caso la tessera bonus rimane semplicemente sul tabellone e potrà essere presa durante un'azione di costruzione successiva.

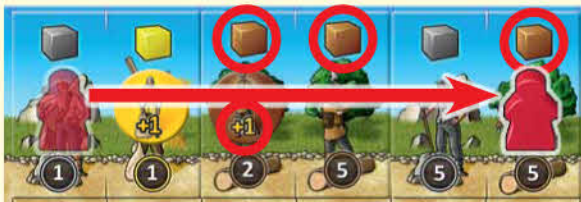
Le tessere bonus danno dei punti vittoria **addizionali** e contano nel **punteggio finale** (non danno mai merci supplementari):

- 1 – Quando si prende una tessera bonus e la si piazza su di un lavoratore sul proprio tabellone si guadagna immediatamente **1 punto vittoria**

2 - Ogni volta che un lavoratore con una tessera bonus produce una merce, riceve la merce e **1 punto vittoria** **addizionale**

Esempio: Filippo muove il suo lavoratore dal Tagliapietre con l' **1** al boscaiolo con il **5**. Questo gli dà come al solito 3 cubetti legno.

Guadagna anche **1 punto vittoria** extra grazie al passaggio del lavoratore sulla tessera bonus posizionata sul taglialegna.



3 - Alla fine del gioco, durante il **conteggio dei punti finali**, vengono assegnati dei punti extra per le diverse categorie di lavoratori (tagliapietre, boscaioli, ecc.). Nel calcolo di questo punteggio, le tessere bonus aumentano il valore del lavoratore sui quali sono posizionate (vedere la sezione "Fine del Gioco").

Importante: se uno spazio lavorativo viene coperto, la tessera bonus presente viene rimossa dal gioco!

IL MULINO



Quando si sposta il lavoratore sul mulino, è possibile alimentare qualsiasi mercato **libero** con un sacco di grano.



Per alimentare un mercato, è necessario restituire **2 cubi di grano** alla riserva. Questo permette di ottenere una **tessera sacco di farina**, che si deve **immediatamente** mettere su una qualsiasi piazza del mercato libera (a propria scelta).

Importante: se sul mercato è già presente un sacco di farina, non è possibile metterne altri per tutto il resto della partita.

Rifornire un mercato da subito, garantisce:

- punti vittoria** pari alla somma di **2 numeri scoperti**, a scelta del giocatore, direttamente adiacenti al mercato fornito
- una moneta** dalla riserva

Esempio: Filippo restituisce 2 cubetti di grano per alimentare un mercato. Poi prende una tessera sacco di farina e lo mette su un qualsiasi mercato libero a sua scelta. Ci sono 4 numeri scoperti, direttamente adiacenti al mercato scelto. Filippo può sceglierne 2 di essi.

Decide di scegliere il '3' e il '4'. Filippo riceve 7 punti vittoria e riceve anche 1 moneta d'oro.

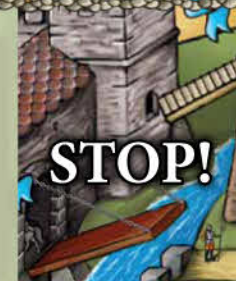


IL CASTELLO



Ti **devi** sempre fermare nel castello.

Se si sono accumulate troppe merci è necessario consegnarne una o più al signore del castello. Inoltre, richiede che uno dei propri lavoratori passi al suo servizio.



Così nel castello ci sono sempre 2 cose da fare:

1 Ridurre le risorse ad un massimo di 3

Se si hanno più di 3 merci (comprese le monete), si **deve** ridurle fino ad averne un **totale di 3** (merce + monete) e restituire l'eccedenza alla riserva.

2 Coprire un lavoratore

Si **deve** coprire uno dei propri spazi lavoratori con una tessera copertura (Deve essere un lavoratore non uno spazio impiego vuoto o un'altra tessera copertura!)

Eccezione: Se si ha in totale solo 2 spazi lavoratori a sinistra, non c'è bisogno di coprirne nessuno.



FINE DEL GIOCO

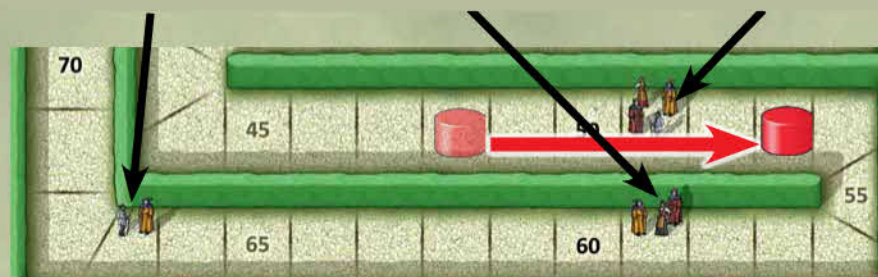
La fine del gioco si raggiunge quando il segno punti di un giocatore raggiunge o supera lo spazio indicato sulla **tabella segna punti**.

Lo spazio richiesto varia a seconda del numero di giocatori:

in 2 giocatori:
fino alla casella 67

in 3 giocatori:
fino alla casella 59

in 4 giocatori:
fino alla casella 51



Il giocatore che ha decretato al fine del gioco deve terminare il suo turno di gioco. Questo è stato il suo ultimo turno di gioco. Ognuno degli altri giocatori ha ancora un turno di gioco (A loro volta, tutti i giocatori **devono** muovere la pedina lavoratore per due volte).

Caso particolare: Quando un giocatore acquista l'ultima tessera lavoratore dalla riga generale, si attiva automaticamente la fine del gioco, come se avesse raggiunto lo spazio indicato.

Una volta che il gioco è finito si **calcola il punteggio finale**.
Per ogni maggioranza nelle **5 categorie di lavoratori** vengono assegnati dei punti vittoria.

Ciascuna delle 5 categorie di lavoratori assegna dei punti separatamente: tagliapietre, boscaioli, cava di sabbia, coltivatori di grano e coniatori.
Per ogni categoria bisogna verificare quale giocatore ha il valore più alto della stessa sulla propria plancia:
ciascun lavoratore di un tipo ha **valore 1**
ciascun lavoratore su cui è posta una tessera bonus ha **valore 2**

Il giocatore con il valore più alto ottiene **5 punti vittoria**. In caso di parità ciascun giocatore guadagna **2 punti vittoria**. Se tutti i giocatori hanno lo stesso valore in una categoria, nessuno ottiene punti vittoria.

Esempio: Calcolo di punti finale per il tagliapietre

Martina ha 1 solo tagliapietre con un gettone bonus, valore=2



Dirk ha 2 tagliapietre, valore=2



Philipp ha 1 tagliapietre, valore=1



Sia Martina che Dirk hanno lo stesso valore per la categoria di lavoratore "tagliapietre", entrambi ottengono 2 punti vittoria.

Le altre categorie di lavoratori si risolvono allo stesso modo.

Dopo il conteggio finale il giocatore con più punti vittoria vince la partita.

In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di merci vince la partita.

In caso di ulteriore pareggio la vittoria è condivisa.

Note generali e casi particolari:

- i 5 tipi di beni (comprese le monete) non sono limitati. Se non ci sono abbastanza merci di un tipo nella riserva, usare altri componenti per sostituirla.
 - Dovendo coprire gli spazi di lavoro, sulle tabelle di ogni giocatore ci saranno diversi strati di tessere lavoratore. Verso la fine del gioco la riserva delle tessere copertura potrebbero esaurirsi. In tal caso bisogna cercare di ridurre i livelli sulle schede dei giocatori, senza modificare la visuale dall'alto. Rimettere le tessere lavoratori coperti direttamente nella scatola.
- Il resto dei componenti è limitato:
- si possono costruire solo sezioni di strada, case e mercati pari a quelli nella riserva
 - non appena tutti e 12 i mercati sono costruiti e riforniti di sacchi di farina, nessun giocatore sarà più in grado di rifornire i mercati per il resto della partita
 - non appena l'ultimo tassello lavoratore viene acquistato dalla riga generale, il gioco finisce (vedere sezione "Fine del gioco").

Crediti

Authors: Stefan Dorra and Ralf zur Linde

Illustrations: Klemens Franz

Rule book and layout: Alfred Viktor Schulz

Rule book revision: Neil Crowley

Box design: Hans-Georg Schneider

Copyright: © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
All rights reserved.
www.eggertspiele.de

Distribution: Pegasus Spiele
Straßheimer Str. 2,
61169 Friedberg, Germany
www.pegasus.de

TRADUZIONE A CURA DI: ALEX PATTORI
ALEX.PATTORI@FASTWEBNET.IT - NICK OLAF78
IMPAGINAZIONE E REVISIONE: GIAN FABIO FIORI
FABIETTO76@GMAIL.COM - NICKFABIETTO76
WWW.GOBLINS.NET



NOTA: LA PRESENTE TRADUZIONE NON SOSTITUISCE IN ALCUN MODO
IL REGOLAMENTO ORIGINALE DEL GIOCO.
IL PRESENTE DOCUMENTO È DA RITENERSI COME UN AIUTO PER I GIOCATORI
DI LINGUA ITALIANA PER COMPRENDERE LE REGOLE DEL GIOCO.
TUTTI I DIRITTI SUL GIOCO E SULLE IMMAGINI SONO DETENUTI DAL LEGITTIMO PROPRIETARIO