

KEN FOLLETT

MONDO SENZA FINE

REGOLAMENTO

Per 2-4 giocatori dai 12 anni

Inghilterra negli anni dal 1337 al 1361. I fatidici eventi del tardo Medioevo inglese condizionano la vita degli abitanti di Kingsbridge, il luogo dove circa 200 anni prima il priore Philip aveva coronato il suo sogno di costruire i "Pilastrini della Terra", la più bella cattedrale del paese. Come agricoltori, commercianti di lana o mastri costruttori i giocatori si adopereranno laboriosamente per la loro prosperità e reputazione. Incontreranno inoltre i discendenti dei personaggi protagonisti de "I Pilastrini della Terra", ognuno con la propria differente personalità. Verranno coinvolti nei difficili rapporti tra il priorato e i commercianti della città e soprattutto dovranno adattarsi ai turbolenti eventi di quel periodo. Lo stile di vita devoto e leale sarà ricompensato con punti vittoria così come la partecipazione alla realizzazione di grandi progetti costruttivi. I giocatori che sfrutteranno le conoscenze mediche acquisite per l'assistenza ai pazienti durante le pestilenze vedranno incrementata la loro reputazione. Prima che a cercare fama e onore bisognerà però provvedere al proprio sostentamento poiché cibo e denaro erano scarsi in quei tempi duri e spesso il re emanava nuove tasse per finanziare le proprie guerre. A volte rimarrà inoltre poco denaro di quello guadagnato al mercato della lana. Occorrerà infine ingraziarsi i favori di importanti personaggi per ambire al successo finale.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Scopo del gioco è raggiungere il maggior numero di punti vittoria. Chi avrà più punti vittoria alla fine del gioco verrà dichiarato vincitore. I punti vittoria si accumulano partecipando ai progetti di costruzione ed assistendo la popolazione malata.

MATERIALE E PREPARAZIONE DEL GIOCO (vedi foglio allegato)

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

- La partita è suddivisa in 4 capitoli (da I a IV) ciascuno composto da 6 turni. Per ogni capitolo ci sono 6 eventi (1 per turno).
- Ogni Capitolo riflette un periodo di alcuni anni durante i quali i giocatori vengono coinvolti nella costruzione di edifici e possono conquistare punti vittoria.
- Alla fine di ogni capitolo i giocatori devono rispettare alcune consegne o subire perdite di punti vittoria e punizioni.
- Dopo il capitolo II gli abitanti si ammaleranno di peste e i giocatori potranno guadagnare punti vittoria anche portando loro assistenza.
- Dopo il capitolo IV il giocatore che avrà più punti vittoria sarà il vincitore della partita.

SVOLGIMENTO DI UN TURNO DI GIOCO

Ogni turno di gioco è composto sempre dalle seguenti azioni:

1. Si rivela l'evento in cima alla pila applicandone immediatamente gli effetti
2. Si posiziona la carta evento
3. Tutti i giocatori ricevono le rendite
4. Si sposta la Pietra del Favore
5. Ogni giocatore gioca una carta azione considerando gli eventi permanenti

1. Si rivela l'evento in cima alla pila applicandone immediatamente gli effetti

- Il giocatore in possesso dello stemma del primo giocatore (giocatore attivo) scopre la prima carta in cima alla pila delle carte evento e ne legge il testo ad alta voce. Oltre a un testo referente al libro viene descritto l'evento i cui effetti si applicano immediatamente e tutti i giocatori devono rispettare. Le modalità di applicazione variano a seconda del colore dello sfondo della carta. Le carte con sfondo beige comportano un evento **immediato** che richiede una scelta da parte dei giocatori. Partendo dal **giocatore attivo** e seguendo in ordine orario, i giocatori sono chiamati ad esprimere la propria decisione. *Esempio: con la carta mostrata a lato, i giocatori devono decidere se vogliono scambiare 1 lana per 3 monete.*



- Gli eventi con **sfondo di colore blu** sono permanenti e gli effetti possono essere applicati fino al **termine** di un Capitolo. Possono influenzare sia gli effetti delle carte azione che l'effetto di **successive** carte evento.



2. Si posiziona la carta evento

- La carta scoperta in precedenza viene messa dal giocatore attivo sulla plancia di gioco, in corrispondenza del **Concilio**, determinando quali **redditi** spettano ad **ogni giocatore** per questo turno. Determina inoltre cosa spetterà come **favore** al giocatore attivo per questo turno (vedi "Lo spostamento della pietra del Favore").



- Il giocatore attivo deve allineare la carta agli angoli scegliendo una delle quattro possibili soluzioni, determinando cosa spetta ad ogni giocatore e di quanti spazi si dovrà muovere la pietra del Favore.

3. Tutti i giocatori ricevono le rendite

- Ogni giocatore riceve come **rendita** quanto mostrato nello spigolo in corrispondenza della propria posizione (per questo è importante sedersi ai quattro lati del tavolo e non affiancati).

Nota: Il termine rendita non va inteso nel senso convenzionale del termine, ma piuttosto come "ricompensa" per gli impegni presi nel corso del turno. Chi si preoccupa ad esempio di curare i malati o legge gli appropriati testi di medicina, otterrà "conoscenza mediche", chi condurrà una vita pia riceverà riconoscimenti dalla società e sarà premiato con "lealtà".

1 Pietra dalla cava



1 Legno dalla foresta



1 Grano dal campo



1 Devozione dalla cattedrale



1 Lana dalla riserva



1 Lealtà dalla riserva



1 Conoscenze Mediche dalla riserva



1 e/o 2 Monete dalla riserva



1 Punto Vittoria



Esempio: In base all'allineamento della carta evento qui a fianco, i giocatori ricevono: rosso 1 Pietra, verde 1 Grano, giallo 1 Moneta e blu un punto vittoria.

- I giocatori mettono i loro redditi dietro ai propri **schermi**. I punti vittoria sono invece segnati mediante lo spostamento del proprio segnalino sull'apposito tracciato. Più segnalini possono sostare nello stesso spazio ed in questo caso vengono impilati.



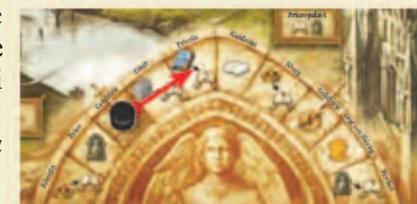
Importante: se un giocatore deve prendere come reddito una risorsa non più disponibile nella riserva, in sostituzione riceve 1 punto vittoria.

4. Si muove la Pietra del Favore

- Sopra ogni carta evento è stampata in un lato una **freccia** rossa. In base all'allineamento determinato dal giocatore attivo sullo spazio del Concilio, questa freccia indicherà un numero pari a 0, 1, 2 o 3.



- Dopo che i giocatori hanno preso le proprie rendite, la **pietra del Favore** avanza sull'**Arco dei Favori** di tanti spazi quanto indicato dal numero. *Esempio: la freccia mostra un 2 e la pietra del Favore avanza di 2 spazi.*



- Il giocatore attivo acquisisce quindi i vantaggi indicati nel campo corrispondente.

Nota: Se la freccia sull'evento indica il numero "0", non succede nulla. Il favore si ottiene solamente se la pietra del Favore si sposta su un nuovo spazio.

I Favori

- **Regina (Königin):** Il giocatore ottiene **2 punti vittoria** se possiede almeno **1 Lealtà**.
- **Priore (Prior):** Il giocatore riceve **1 Devozione** dalla cattedrale.
- **Corporazione (Zunft):** Il giocatore riceve **1 punto vittoria** per ogni **casa** di proprietà presente sul tabellone di gioco (vedi a pag. 4 la Carta Azione: "Costruzione Case").
- **Badessa (Priorin):** il giocatore riceve **2 punti vittoria** se possiede almeno **1 Conoscenze Mediche**.
- **Mercanti (Kaufleute):** il giocatore riceve **1 Lana** dalla riserva.
- **Re (König):** il giocatore riceve **1 punto vittoria** per ogni **Lealtà** in suo possesso.
- **Conte di Shiring (Graf von Shiring):** il giocatore riceve **1 Grano** dal campo.
- **Vescovo (Bischof):** il giocatore riceve **1 punto vittoria** per ogni **Devozione** in suo possesso.

- **Fuorilegge (Geächtete):** il giocatore deve **restituire 1 Moneta** alla riserva. Se non può farlo non potrà nemmeno posizionare la Carta Evento allineata in questo modo.

Importante: Lealtà, Devozione e Conoscenza Mediche vengono solo mostrate come riferimento, non consegnate.

- Quando la Pietra del Favore raggiunge l'ultimo spazio (Vescovo) ritorna sul primo spazio dalla parte opposta dell'arco (Regina).
- Se al giocatore attivo spetta qualcosa che non è più disponibile, non prende nulla. Contrariamente a quanto avviene per i redditi delle carte evento **non** gli spetta alcun punto vittoria.

Nota: Se alcune caselle vengono escluse a causa degli effetti di una Carta Evento, queste non devono essere conteggiate nello spostamento della Pietra del Favore.

5. Ogni giocatore gioca una Carta Azione tenendo conto degli eventi permanenti.

- Ogni giocatore, partendo da quello attivo, gioca una carta dalla propria mano e svolge l'azione corrispondente. Gli altri giocatori seguono in senso orario.
- La Carta Azione deve essere giocata scoperta di fronte al giocatore.
- Se una Carta Evento **permanente** (sfondo blu) è stata rivelata all'inizio del turno, se ne devono tenere in considerazione gli effetti. Se sulla plancia di gioco sono presenti altre Carte Evento permanenti di turni precedenti, gli effetti vanno considerati in questa fase.



Le Carte Azione

- **Grano:** il giocatore riceve **1 Grano** dal campo.
- **Devozione:** il giocatore riceve **1 Devozione** dalla cattedrale.
- **Materiali da costruzione:** il giocatore riceve **1 Pietra** dalla cava o **1 Legno** dalla foresta.
- **Progetto di costruzione:** il giocatore può utilizzare **fino a 2 materiali** in un edificio non completato presente sul tabellone. Riceve **3 punti vittoria** per ogni materiale utilizzato. **Non** è possibile suddividere i 2 materiali in due differenti edifici. Sono invece consentiti 2 materiali diversi (legno e pietra) sullo stesso edificio. Molti degli edifici entrano in costruzione mediante le **Carte Evento**. La costruzione del **Ponte** (Brücke) è disponibile già all'inizio della partita. La **Torre** (Turm) entra in costruzione dopo il capitolo II (vedi pagina 5 "gli edifici in costruzione").
- **Vendita di lana e tessuti:** il giocatore può vendere **quante Lana desidera** ed **1 Tessuto** al mercato. Per ogni Lana riceve **2 monete** e per il Tessuto **4 monete**. E' possibile vendere anche solo **1 Tessuto** o solo Lana. La lana e i tessuti venduti sono rimessi nella riserva.
- **Privilegio:** il giocatore può utilizzare la Carta Azione precedentemente giocata una seconda volta.

Nota: Svolgere l'azione è **opzionale**, pertanto un giocatore può giocare questa carta, senza svolgere l'azione. Se l'azione **non** può essere svolta, essa viene semplicemente **ignorata**.

Esempio: un giocatore sceglie l'azione "Grano" e non ci sono più grani sul campo.

Nota per la prima partita: Dopo che i giocatori hanno imparato ad utilizzare nel capitolo I le 6 carte azione contrassegnate con una stella, possono adoperare **dal capitolo II** le altre 6 carte azione messe da parte. Ovviamente possono continuare ad utilizzarne solo 6 per il resto della partita anche dopo la possibilità di scelta di tutte e 12. Questa regola e la spiegazione delle Carte Azione devono essere lette prima di cominciare il primo Capitolo.

Il gioco con tutte e 12 le Carte Azione

- Quando il giocatore gioca **una** Carta Azione a faccia scoperta di fronte a se, contemporaneamente deve scartare **una** Carta Azione a faccia coperta di fianco, in modo da formare un mazzo di scarto.
- In ogni capitolo, un giocatore può utilizzare solo **6** delle 12 carte azione a propria disposizione. Ogni volta che gioca una carta azione, ne scarta una.
- In questo modo si formeranno due pile per giocatore, una di carte giocate (scoperte) ed una di carte scartate (coperte). All'inizio di un nuovo Capitolo, ogni giocatore recupera i due mazzi e riparte con tutte e 12 le carte a propria disposizione.



Le ulteriori 6 carte azione

- **Costruzione Case:** Il giocatore spende **1 materiale da costruzione** (Legno o Pietra) e **1 Moneta** per piazzare una propria abitazione in uno dei 14 spazi costruzione disponibili, nell'angolo in basso a sinistra del tabellone. La richiesta di legno o pietra dipende da quanto stampato sul sito di costruzione. Tramite la costruzione dell'edificio, il giocatore acquisisce la rendita mostrata sempre sul sito di costruzione. **Importante: un giocatore non può occupare due siti di costruzione che attribuiscono la stessa rendita.**
- **Affitti:** Il giocatore prende la **rendita** indicata su **massimo due** delle proprie **case** già edificate. Se ha edificato più di 2 case deve decidere da **quali** ricevere la rendita. La rendita è indicata sul sito di costruzione. Siccome la **Devozione** e il **Grano** sono risorse limitate, se le riserve sono vuote non sarà possibile ricevere tali rendite.
- **Donazione:** Il giocatore offre un contributo **per un edificio in fase di edificazione non ancora ultimato**, presente sul tabellone. Il giocatore paga **1 Moneta** alla riserva e mette un **Sigillo Donazione** sull'edificio in oggetto (vedi pag. 5 "Progetti di costruzione"). **Nota:** a causa di una Carta Evento potrebbe non essere più possibile ampliare o effettuare donazioni in favore di un Progetto di costruzione.
- **Tessitore:** Il giocatore può convertire **1 o 2 Lana** nella stessa quantità di **Tessuto**.
- **Medicina:** Il giocatore riceve **1 Moneta** e **1 Punto vittoria** (per piccoli interventi medici) o può aiutare **dal Capitolo III** uno o più abitanti colpiti dalla peste. Riceverà **2 Punti vittoria** e un vantaggio **aggiuntivo** (vedi pag. 6 "la Peste").
- **Favore:** Il giocatore muove in avanti di **1 spazio** la Pietra del Favore. In base alla casella di arrivo il giocatore riceve il corrispondente vantaggio (vedi pag. 3 "I Favori").



Fine del Turno

- Se viene rivelato un'evento permanente durante il turno, questo viene posizionato nell'apposita prima casella nella parte alta del tabellone. Se vi è già presente una carta allora l'ulteriore evento permanente viene posto nella seconda casella. In ogni capitolo possono essere presenti solamente **due** eventi permanenti **contemporaneamente**. Un'ulteriore evento permanente blu farà scartare l'evento presente da più tempo.



Nota: in ogni capitolo sono presenti al massimo 3 eventi permanenti.

- Il **giocatore iniziale** passa lo stemma del primo giocatore all'avversario alla sua **sinistra** che diventa così il giocatore attivo.
- Il giocatore attivo comincerà il nuovo turno **rivelando** il prossimo evento che produrrà immediatamente gli effetti e dovrà essere posizionato nella sala del Concilio. I giocatori riceveranno le rendite e il giocatore attivo utilizzerà eventualmente il **favore**. I giocatori poi sceglieranno una carta azione scartandone un'altra fino al loro esaurimento. In questo modo verranno giocati 6 turni, ponendo termine al capitolo.

Fine di un Capitolo

Dopo aver giocato 6 turni finisce un Capitolo. Un giocatore legge il testo sulla fine del capitolo e tutti i giocatori devono seguire le indicazioni:

- Per ciascun Progetto di costruzione non ancora terminato sul tabellone di gioco aggiungete **un** materiale da costruzione per rappresentarne i progressi nella costruzione. Se sono liberi entrambi gli spazi della Pietra e del Legno allora verrà utilizzato per primo quello della Pietra.
- Se sono presenti sul tabellone dei segnalini "Non disponibile" posizionati a causa di eventi devono essere rimossi, anche nel caso di quelli che coprono gli spazi del mercato e dei tessuti durante il primo Capitolo.
- Tutti gli eventi permanenti vengono rimossi dal tabellone di gioco poiché **non** avranno effetti nel nuovo Capitolo. Anche le carte Evento immediato devono essere eliminate dalla sede del Concilio.
- A questo punto tutti i giocatori dovranno far fronte ai loro **Doveri** di cittadini (vedi sotto). Se un giocatore non riesce ad ottemperare alle richieste perderà punti vittoria e sarà punito all'inizio del Capitolo successivo.
- I segnalini Devozione, Grano e Moneta rimasti dopo aver fatto fronte ai doveri verranno conservati dai giocatori per il Capitolo seguente.
- Il giocatore attivo passa lo Stemma al giocatore alla sua sinistra.
- Se si è iniziato il Capitolo I con solo le 6 Carte Azione base si ricevono ora le altre 6 e si utilizzano le regole complete. (Pag. 3 "Il gioco con tutte e 12 le Carte Azione").
- **Dopo il Capitolo II** il progetto di costruzione "**Torre**" (Turm) e gli 11 segnalini **Peste** vengono posizionati sul tabellone di gioco.

I Doveri

- **Devozione:** I giocatori devono provare che stanno conducendo una esistenza pia e timorata consegnando **2 segnalini Devozione** alla cattedrale. Se questo non fosse possibile il giocatore perde **3 punti vittoria per segnalino mancante** e dovrà fare **Penitenza** all'inizio del nuovo turno. 
- **Grano:** I giocatori devono anche dimostrare che sono preoccupati del proprio **sostentamento** restituendo quindi **2 Grano** alla riserva nel campo. Se questo non fosse possibile il giocatore perderà **2 punti vittoria per Grano mancante** e dovrà chiedere l'**Elemosina** all'inizio del turno successivo. 
- **Monete:** Alla fine i giocatori devono pagare le **tasse** al Re. L'ammontare viene determinato tramite il risultato del **Dado delle Tasse** lanciato dal giocatore attivo. La cifra varierà quindi tra **2 e 5 Monete**. Se un giocatore non possiede abbastanza Monete deve restituire tutte quelle in suo possesso poi perdere **1 punto vittoria per ogni Moneta** che **non** è riuscito a pagare. Coloro che **non** sono riusciti a pagare pienamente le tasse si troveranno all'inizio del prossimo capitolo dinnanzi alla **Corte Reale**. 

Le Punizioni

- **Penitenza:** Se un giocatore deve fare penitenza per mancanza di Devozione alla fine del Capitolo precedente allora come azione del primo round del nuovo capitolo scarterà a caso dalla mano una delle proprie Carte Azione. Per la prima Azione che sceglierà nel nuovo Capitolo non sarà costretto a scartare una carta.
- **Elemosina:** Se un giocatore deve chiedere l'elemosina per mancanza di Grano alla fine del Capitolo precedente allora questi dovrà rinunciare alle rendite derivanti dalla Carta Evento al primo round del Capitolo successivo.
- **Corte Reale:** Se un giocatore deve presentarsi alla Corte Reale per non aver pagato interamente le tasse alla fine del Capitolo precedente allora potrà eseguire solo 5 azioni invece di 6 nel Capitolo seguente. **All'inizio del Capitolo seguente** giocherà quindi una Carta Azione scoperta ed una coperta come al solito ma questa azione non verrà effettuata.

Eccezione: Se la Carta Evento "Re Edward III scende in guerra contro la Francia" è la prima pescata all'inizio del Capitolo II, il giocatore al cospetto della Corte Reale non sarà costretto a scartare altre 2 Carte Azione.

Regola speciale dopo il Capitolo IV: Un giocatore che non ha rispettato i propri impegni alla fine del gioco non subirà punizioni nella forma di penitenza, elemosina o Corte Reale ma perderà il **doppio di punti vittoria** per ogni Grano, Devozione o Moneta mancante.

Esempio: Un giocatore a cui mancano 1 Grano e 2 Monete non perderà solo 4 punti vittoria (2 per il Grano e 2 per le Monete) ma ne perderà complessivamente 8.

Protezione contro le Punizioni

Se un giocatore scarta un segnalino **Lealtà** può evitare una punizione alla fine di ogni Capitolo indipendentemente da quante unità risultano mancanti.

Importante: I punti vittoria verranno comunque persi.

Un giocatore può evitare altre punizioni pagando 1 segnalino Lealtà per ogni punizione.

Esempio: Un giocatore a cui mancano 2 Grano e 1 Devozione può pagare 2 Lealtà per evitare le punizioni Elemosina e Penitenza. Egli può comunque scartarne una ed essere esentato soltanto da una delle due punizioni.

Nota: Le indicazioni sulle contribuzioni obbligatorie di fine Capitolo sono indicate sullo schermo del giocatore. Le regole per Elemosina, Penitenza e Corte Reale sono riassunte nella carta sommario.

I Progetti di Costruzione

- Cinque Progetti di Costruzione entrano in gioco tramite **Carte Evento**. Visto che non tutte le Carte Evento sono comprese in una partita può succedere che alcuni progetti non vengano costruiti. Eccezione: il **Ponte** (Brücke) e la **Torre** (Turm) **non** sono accoppiate a Carte Evento. La Torre può comunque essere costruita soltanto a partire dal Capitolo III piazzandola sull'apposito spazio nel tabellone di gioco dopo la fine del Capitolo II.
- Se un Progetto di Costruzione entra in gioco la corrispondente tessera viene posta sul tabellone di gioco nello **spazio designato**. La Carta Evento mostra l'immagine del Progetto mentre il nome si trova sul tabellone di gioco nell'apposito riquadro.

Esempio: Il Mulino per la follatura (Walkmühle) è in costruzione.



- Tramite la carta azione **Progetti di Costruzione** il giocatore può partecipare alla costruzione di un edificio aggiungendo 1 o 2 materiali da costruzione di sua proprietà negli **appositi spazi** sul progetto. Negli spazi grigi vanno poste le Pietre mentre in quelli marroni deve essere messo il Legno.
- Per ogni Pietra o Legno che posiziona il giocatore riceve **3 punti vittoria**.
- Durante la costruzione del progetto il materiale può essere aggiunto in qualsiasi ordine.



Esempio: il giocatore utilizza 1 Pietra e 1 Legno ottenendo 6 punti vittoria.



- Per la casella azzurra sul Progetto di Costruzione "Torre" esiste una regola speciale (vedi pag. 6 "La Torre").

Le Donazioni

- Tramite la carta azione **Donazione** un giocatore può contribuire ad un progetto **non ancora terminato** (vedi pag. 3) pagando 1 Moneta e mettendo un **Sigillo Donazione** di sua proprietà sul progetto.



- Quando il progetto viene completato -tutti gli spazi sono riempiti da materiali da costruzione- **ogni** donatore riceve il bonus indicato dal riquadro vicino al corrispondente progetto di costruzione. Solitamente si tratta di 1 punto vittoria più un'ulteriore vantaggio.

Nota: Se il materiale in premio non dovesse essere disponibile nelle scorte nessun donatore riceverà il vantaggio aggiuntivo.

- Per lo stesso Progetto di Costruzione **più** giocatori possono effettuare una donazione ma un giocatore **non** può donare più di una volta per lo **stesso** progetto.
Esempio: i giocatori rosso e verde ricevono entrambi 1 punto vittoria e un tessuto.

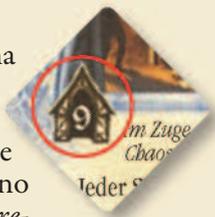


- Dopo il completamento di un Progetto di Costruzione i donatori riprendono i propri **Sigilli Donazione**.
- Per la "Torre" e la "Cappella Mariana" (Marienkapelle) vengono elargiti 2 punti vittoria ma nessun beneficio aggiuntivo.
- Tramite l'"Ospedale" (Hospital) i donatori possono prendersi immediatamente cura di un cittadino malato se hanno abbastanza conoscenze mediche. Se ci sono più donatori, partendo dal giocatore attivo tutti a turno possono prendersi cura dei cittadini.



La Peste

- Con l'inizio del Capitolo III la peste fa il suo ingresso in Kingsbridge. In ognuno dei 6 turni dei capitoli III e IV ci sarà una possibilità di contagio. Alla fine del Capitolo II distribuite casualmente gli **11 segnalini Peste** con il **numero nascosto** tra gli 11 luoghi numerati sparsi sul tabellone di gioco: 10 case e 1 nascondiglio nel bosco protetto da un fuorilegge (Nr. 11).
- Il luogo nel quale un cittadino verrà contagiato dipende da una corrispondente **Carta Evento**. In tutte le carte evento dei capitoli III e IV è infatti stampata una casa con un numero variabile da 1 a 11. **Prima di leggere il testo della carta** controllate in quale luogo sta soffrendo una persona. A quel punto girate il segnalino Peste posto sul quel riquadro. **Esempio:** nella casa numero 9 è presente un caso di contagio.
- Il numero rivelato indica quante **Conoscenze Mediche** sono necessarie a curare la persona contagiata. Il valore varia da 1 a 5. **Esempio:** per curare il paziente nella casa numero 9 servono almeno 3 conoscenze mediche.
- Per prendersi cura di una persona malata occorre giocare la **Carta Azione "Medicina"** e possedere il numero sufficiente di Conoscenze Mediche richiesto. Il giocatore mostra le proprie "Conoscenze Mediche" e indica in quale luogo vuole prestare soccorso ad un contagiato.
- Come ricompensa riceve **2 punti vittoria** e un vantaggio addizionale che dipende dal luogo. I benefici sono rappresentati simbolicamente sulle 11 locazioni e possono riguardare punti vittoria, monete, lealtà, tessuti, ecc. **Esempio:** Per la casa numero 9 il giocatore riceve 2 punti vittoria e può piazzare immediatamente sul tabellone di gioco una delle sue case senza pagare 1 moneta e 1 materiale da costruzione.
- Nel nascondiglio dei fuorilegge nel bosco (11) **non** ci sono vantaggi aggiuntivi oltre ai 2 punti vittoria.
- Il segnalino peste presente sul luogo del contagio viene rimosso dal gioco e il giocatore rimette dietro lo schermo i propri segnalini Conoscenze Mediche in quanto **non** devono essere restituiti.
- Se il giocatore possiede abbastanza Conoscenze Mediche è possibile curare tramite la Carta Azione "Medicina" **più di una persona**. E' necessario possedere almeno la **somma** di tutte le Conoscenze Mediche necessarie a prendersi cura delle varie persone. Naturalmente si riceveranno 2 punti vittoria e i relativi vantaggi per ogni cittadino curato.
- Durante il Capitolo IV è possibile che il numero indicato dalla Carta Evento riguardi luoghi dove si è già sviluppato il contagio (segnalino Peste rivelato nel Capitolo III) o dove questo è già stato debellato (segnalino Peste rimosso dal gioco). In entrambe le ipotesi **non** si svilupperanno **nuovi** casi di peste in quanto la malattia non viene contratta due volte.



La Torre

- La costruzione della Torre della cattedrale segue un regolamento particolare. Dopo aver riempito gli 8 spazi di costruzione (6 grigi e 2 marroni) la torre deve essere completata con la **guglia**, rappresentata da una casella **azzurra**. L'edificio più alto d'Inghilterra verrà in tal modo terminato.



- Il Re ricompensa il giocatore con il **maggior** numero di segnalini **Lealtà** con il materiale da costruzione "**Metallo**" estratto dalle miniere reali. Il giocatore posiziona questo materiale sulla casella azzurra nella Torre e riceve **3 punti vittoria**. Se più giocatori hanno il maggior numero di segnalini Lealtà allora il metallo viene comunque piazzato sulla casella azzurra e questi giocatori ricevono 1 punto vittoria ciascuno.



Nota: in base ad una Carta Evento la Torre potrebbe venire completata immediatamente. Gli spazi costruzione vuoti vengono riempiti con le Pietre dalla miniera e i Legni dal bosco necessari. Anche in questo caso il Metallo sarà quindi consegnato al giocatore con il maggior numero di segnalini Lealtà.

- Durante alcune partite è possibile che la Torre non venga completata entro la fine della partita. Il Metallo non verrà quindi assegnato.

FINE DEL GIOCO

- Il gioco termina dopo il Capitolo IV. Dopo aver fatto fronte ai propri Doveri ed eventualmente aver subito la perdita dei doppi punti vittoria ogni giocatore conta il **materiale da costruzione** presente nella propria riserva. Per ogni **Pietra o Legno** riceve **1 punto vittoria**. Ogni **Moneta** vale **mezzo punto vittoria** quindi i giocatori sommeranno le loro monete poi avanzeranno sul nastro dei punti vittoria del risultato diviso per 2. Tutto il resto non vale **niente**. Chi a questo punto ha più punti vittoria è il vincitore della partita. I giocatori conservano anche il mezzo punto vittoria derivante dalla divisione.
- In caso di pareggio vince chi possiede più segnalini **Devozione**. In caso di ulteriore pareggio contano i segnalini Lealtà poi i segnalini Conoscenze Mediche.



Regole aggiuntive

- La pila delle Carte Azione e quella degli Scarti di solito crescono uniformemente. Se un giocatore volontariamente o forzatamente (es. Corte Reale) non porta a termine la propria azione deve comunque porre una Carta Azione nell'apposita pila e scartarne un'altra nella pila degli scarti. L'azione della carta scoperta non verrà comunque eseguita.
- Se qualcosa viene restituito deve essere immediatamente riposizionato nel corrispondente spazio sul tabellone di gioco o nella riserva comune.
- Il Grano e la Devozione vengono mantenuti deliberatamente scarsi quindi i giocatori ne dovranno tener conto, specialmente nel gioco a quattro, al momento di far fronte ai propri Doveri.
- Ci sono alcuni eventi immediati i quali effetti possono riguardare più di un turno (es. i Progetti di Costruzione e l'indisponibilità delle caselle Favore).
- Se un giocatore desidera commerciare qualcosa in base ad una Carta Evento immediata lo può fare solo una volta. Per le Carte Evento permanenti questo è permesso una volta per turno.
- I segnalini "Non disponibile" servono a coprire delle aree sul tabellone di gioco. Possono essere posizionati sull'Arco dei Favori, sul Mercato e sui Progetti di Costruzione dove specifiche Carte Evento hanno proibito ulteriori ampliamenti.
- Diversamente dalla Lealtà e dalla Devozione, le Conoscenze Mediche non possono essere perse né scartate.
- Se un giocatore non riesce a far fronte ai propri doveri alla fine del Capitolo IV, può pagare segnalini Lealtà per evitare di perdere doppi punti vittoria. Perderà tuttavia i normali punti vittoria come indicato sulle carte sommario.
- Se il nastro dei punti vittoria alla fine non dovesse essere sufficiente semplicemente ricominciate da 1 aggiungendo 60 al computo finale. Un giocatore non può avere meno di "0" punti vittoria, ulteriori perdite non devono essere tenute in considerazione.

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. TUTTI I DIRITTI SUL GIOCO E SULLE IMMAGINI SONO DETENUTI DAL LEGGITTIMO PROPRIETARIO.

Die Autoren: Michael Rieneck, Jahrgang 1966, lebt in Norddeutschland und beschäftigt sich leidenschaftlich gerne mit Spielen jeder Art. Besonders angetan haben es ihm Spiele, die auf einer literarischen Vorlage basieren wie z. B. „In 80 Tagen um die Welt“ und das weltweit erfolgreiche „Die Säulen der Erde“. Stefan Stadler, Jahrgang 1973, lebt in Karlsruhe. Der gelernte Buchhändler beschäftigt sich in vielfacher Weise mit der Entwicklung von Gesellschaftsspielen. Nach „Die Säulen der Erde“ ist dies die dritte gemeinsame Zusammenarbeit.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Michael Menzel

Grafik: Pohl & Rick



Traduzione: Gekki e polloviparo



Autoren und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.
Art.-Nr. 690809

© 2009 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

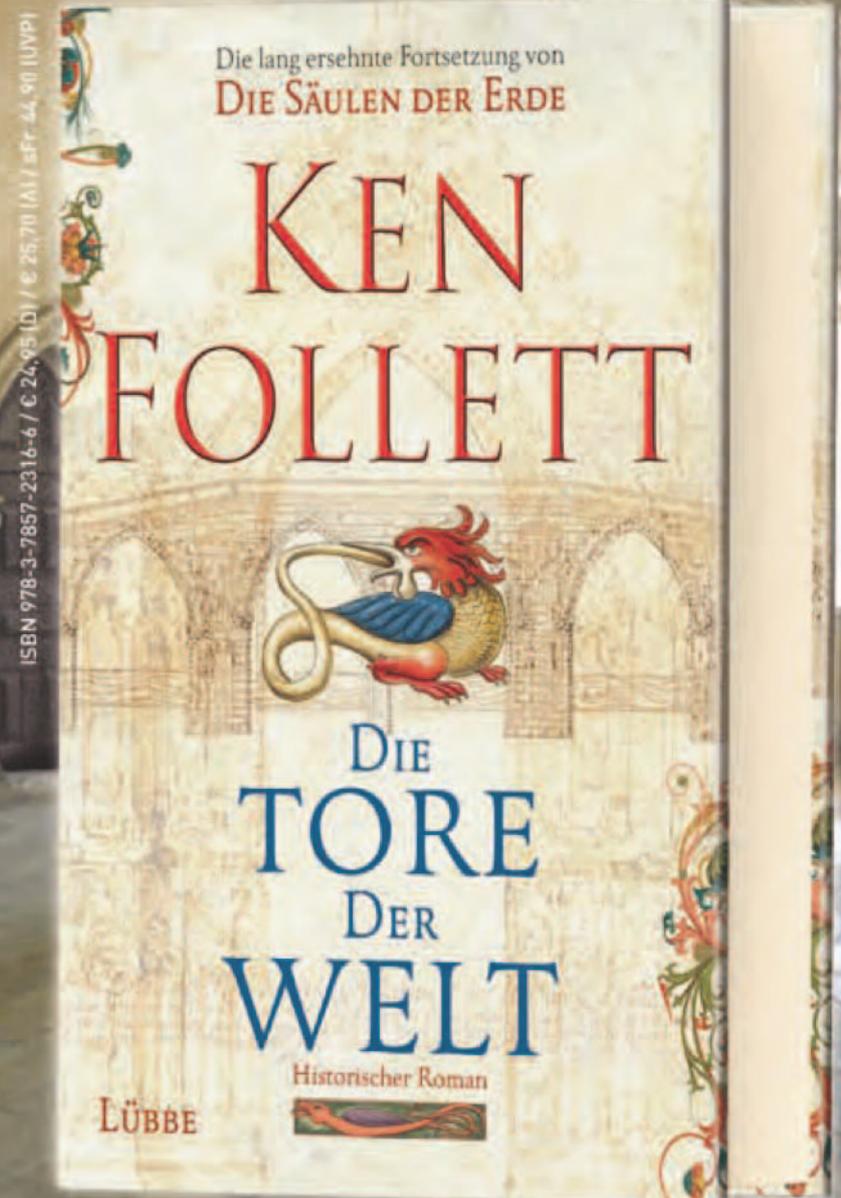
© 2009 Ken Follett
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

KOSMOS

DER WELTBESTSELLER



VERLAGSGRUPPE
LÜBBE
www.luebbe.de



Perchè il lavoro.. (Weil die Arbeiten...)
 Come promemoria potete usare una moneta per coprire il 2 al mercato. Dovreste comunque poter vendere tessuti in quanto non influenzati dall'abbassamento dei prezzi.



A Kingsbridge... (In Kingsbridge...)
 Rimuovete la casa dallo spazio di costruzione e riponetela nella vostra riserva. Sarà comunque possibile costruire negli spazi liberati in questo modo.



Dopo l'accusa... (Nach der Anklage...)
 Gioca una Carta Azione scoperta e scartane un'altra coperta. Non puoi effettuare nessuna delle due.



Ralph Fitzgerald...
 Nel raro caso in cui non doveste avere nessuna delle risorse richieste, siete stati fortunati e non perdetes nulla.



Re Edward III... (König Edward III...)
 Se questa è la prima Carta Evento pescata nel Capitolo II non ha effetto sui giocatori che si sono presentati alla Corte Reale alla fine del Capitolo I. Quei giocatori sono stati fortunati e non devono scartare due Carte Azione.



Durante l'epidemia... (Im Zuge der Pest...)
 Per prima cosa giocate la Carta Azione come al solito poi fate pescare da un giocatore una carta a caso dalla vostra mano e scartatela. Vi è consentito guardare la carta da scartare.



Con l'aiuto di Godwyns... (Mit Godwyns Hilfe...)
 Copri tutti gli altri Progetti di Costruzione sul tabellone di gioco con i segnalini "Non disponibile". Non sarà possibile quindi aiutare nella costruzione né effettuare donazioni per questi edifici. Alla fine del capitolo aggiungete una risorsa solo al Palazzo del Priore.



Il sogno di Merthin... (Merthin hat seinen Traum...)
 Se le risorse nella riserva non dovessero essere sufficienti utilizzate qualsiasi tipo di segnalino sostitutivo (monetine, parti di altri giochi, ecc..). Quando questa carta entra in gioco la torre viene completata e il Metallo e i punti vittoria vengono conferiti dal Re (vedi pag. 6).