

JEFFREY D. ALLERS

NIEUW AMSTERDAM

& THE DUTCH WEST INDIA TRADING COMPANY

Padiglioni: Con 2 giocatori, usa solo gli spazi bianchi. Con 3 giocatori aggiungi anche gli spazi contrassegnati 3+. Con 4 aggiungi ancora i contrassegnati 3+ e 4+. Con 5 giocatori usali tutti.

SET UP



Ogni giocatore pesca due pelliccie

Separa le Carte Navi e quelle Terreno tra blu (1620) e rosse (1630); mischia individualmente i quattro mazzi; costruisci le due pile di carte, mettendo le rosse sul fondo e le blu sopra.



Empori:
2 giocatori: usa solo gli spazi neri.
3 giocatori: usa solo gli spazi bianchi.
4-5 giocatori: usa tutti gli spazi.



In ordine di turno, i giocatori piazzano un primo edificio ciascuno in un distretto a scelta; poi ne piazzano un secondo. I distretti possono contenere anche più edifici, di qualsiasi colore.

RIEPILOGO ROUND

FASE PREPARAZIONE	FASE ASTA	FASE AZIONI	FASE PROVISTE E RENDITE
<p>1 - Svotare e riempire gli spazi nuove Terre e Navi.</p>	<p>4 - I giocatori offrono sulle colonne della Cassa per guadagnare tessere Azione e modificare l'ordine di turno.</p>	<p>5 - Ogni giocatore secondo l'ordine di turno, effettua tutte le azioni Città in base alle tessere possedute, più una eventuale Azione Speciale (nell'ordine che vuole).</p>	<p>8 - Raccogliere il Granturco indicato sulle rispettive carte Terreno disboscate.</p>
<p>2 - Riempire gli spazi pelliccia vuoti dei mercanti Lenape.</p>	<p>5 - ... azioni Terra ...</p>	<p>6 - ... azioni Terra ...</p>	<p>9 - Paga 1 Granturco per ogni Impresa in città</p>
<p>3 - Mescolare le tessere Azione e posizionarle sulla Cassa</p>	<p>6 - ... azioni Terra ...</p>	<p>7 - ... azioni Commercio ...</p>	<p>10 - Raccogliere Merci per ogni carta Nave; immagazzinare su spazi Molo attivi; scartare eccessi se manca spazio.</p>
	<p>Gioco a 2: Il giocatore #1 deve fare offerta su una colonna da 3 tessere. Il giocatore che non vince l'asta poi sceglie una colonna da 2 tessere senza pagare.</p>		<p>11 - Rendita: 1 Moneta per ogni Distretto occupato, più 1 Moneta per ogni Distretto controllato.</p>

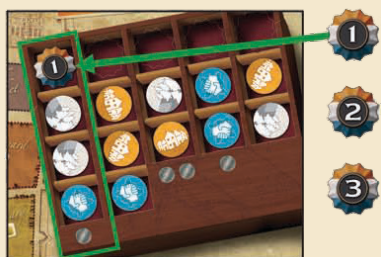
JEFFREY D. ALLERS

NIEUW AMSTERDAM

& THE DUTCH WEST INDIA TRADING COMPANY

FASE ASTA

- Numero di aste uguale al numero di giocatori meno uno.
- Si può usare qualsiasi combinazione di risorse per offrire: Monete, Pellicce, Merci, Legno, Granturco
- Per ogni asta, il giocatore che non ha ancora vinto e che ha la tessera Ordine Turno più bassa sceglie una colonna rimanente e ci mette il suo segnalino Turno. Deve fare offerta, anche 0. Gli altri giocatori rimasti possono rilanciare o passare.
- Se il vincitore non è il giocatore che ha scelto la colonna allora deve dare il segnalino Ordine di Turno in suo possesso al giocatore che aveva scelto la colonna.



L'ultimo giocatore non effettua l'asta ma sceglie una colonna rimasta senza pagare.

Gioco a 2: Il giocatore #1 deve fare offerta su una colonna da 3 tessere. Il giocatore che non vince l'asta poi sceglie una colonna da 2 tessere senza pagare.

FASE AZIONI

- Se non si ha nessuna tessera Azione della fase corrente, si può comunque fare un'Azione Speciale.
- Si può passare una o più Azioni della fase corrente scartando le tessere relative. Ogni tessera scartata fa guadagnare 1 Moneta.
- Si può passare anche l'esecuzione dell'Azione Speciale per la fase corrente; si guadagna 1 Moneta.



1. FASE CITTA'



COSTRUIRE IMPRESE

Piazza 1-3 edifici sui Distretti della città, al costo di un Legno a edificio.

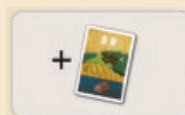


INDIRE ELEZIONI

3 VP per ogni Distretto controllato; 2 VP dove si è in parità.
(gli altri giocatori non fanno punti durante questa Azione)



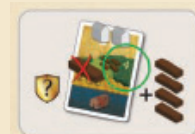
2. FASE TERRENI



AGGIUNGERE TERRENI

+ 1 carta Terreno. Mettere sopra 1 Legno dalla riserva. Spostare 1 Padiglione, quello più a sx. Se non c'è spazio, rimuovilo.

(Se rimane solo l'ultimo Padiglione, non rimuoverlo. E' permanente.)



DISBOSCARE TERRENI

Disboscare un Terreno se tutte le Case sono state costruite. Prendere il Legno. Guadagnare VP per la carta disboscata più a destra.

(Da sx a dx: 1, 3, 6, 10, 15, 21, 28, 36)



3. FASE COMMERCIO



COMMERCIARE PELLICCE CON I LENAPE

Usa le Merci sul tuo Molo per comprare Pellicce da uno dei tre mercanti Lenape.

Costo viaggio: Se non ci sono Padiglioni nel campo dall'altra parte del fiume rispetto al tuo Emporio, paga Granturco come indicato sul fiume. Si paga per ogni singola azione Commercio.



SPEDIRE PELLICCE

Vendere Pellicce ad una Nave. Va bene una qualsiasi combinazione di Pellicce, ma occorre soddisfare l'esatta quantità richiesta.

Quelle del primo tipo, più numerose, valgono ciascuna 3 VP, del secondo 2VP, del terzo 1VP.

Guadagna le Monete indicate sulla carta Nave. Prendi la carta Nave.

FINE DEL GIOCO

1 - Elezioni Finali

Ogni giocatore che controlla un Distretto guadagna 3VP; se due o più giocatori sono in parità, guadagnano tutti 2VP.

2 - Carta Terreno Occupata ma non Disboscata.

Ogni giocatore guadagna i punti relativi alla carta Terreno più a destra occupata completamente, ma che non è stata disboscata, in base alla sua posizione.

3 - Pellicce ed altre Risorse rimaste

1VP per ogni Pelliccia. Somma tutte le altre risorse (Merci + Granturco + Legno + Monete) e guadagna 1VP ogni 3 Risorse. Il resto non è conteggiato.