



WARRIORS & TRADERS™

REGOLAMENTO

- Addendum -

LE DE FRANCE

[Preparazione del Gioco]	2
Disporre gli eserciti nelle basette	2
[Tecnologie]	2
Tecnologia Militare	2
[Nazioni e Province]	3
Confini tra province	3
Europa dell'Ovest	3
Europa dell'Est.....	4
[Barbari]	5
Regole di ritirata delle armate Barbare	5
Formare un Esercito	5
[Regole facoltative]	5
Ordine di Turno Variabile	5
Varianti di Gioco per 2 e 3 giocatori	6
[FAQ]	7
[Crediti]	8

[Preparazione del Gioco]

Disporre gli Eserciti nelle basette

Vi sono 100 basette in plastica e molti più segnalini che possono esservi disposti. Si raccomanda di disporli come segue:

- 33 armate Barbare
- Tutte le 4 Principesse per ogni colore (24 basette)
- Due unità di fanteria e una di Arcieri per ogni colore (18 basette)

Queste sono le unità più comunemente utilizzate all'inizio del gioco. Al progredire della partita, utilizzare le restanti 25 basette di plastica per disporvi i restanti eserciti, senza alcun bisogno di rimuovere nessun'altro segnalino dalla propria basetta. Lasciare le Fortezze senza basetta, saranno più visibili e non necessitano movimento.

[Tecnologie]

Tecnologia Militare

Lo sviluppo in Tecnologia Militare (Fig 23) garantisce ai giocatori la messa in gioco di eserciti più forti, l'ottenimento di una maggiore quantità di Armi ed un'elevata efficienza in battaglia. Per ogni livello del percorso Militare vi sono sempre indicati due dati fondamentali, il moltiplicatore per le Armi ed il numero di Punti Azione (Action Points) disponibili agli eserciti.

La Tecnologia Militare regola, inoltre, la qualità degli eserciti che un giocatore può formare.

SACCHEGGIO (*Pillaging – Livello VI*) è un'altra abilità passiva del livello VI che sgrava i giocatori dalla necessità di rifornire i propri eserciti durante la Fase Mantenimento.

SIGNORE DELLA GUERRA (*Warlord – Livello VII*) è un'abilità passiva disponibile al livello VII che permette ai giocatori di ottenere un'Azione extra specifica per Dichiarare Guerra ad un altro giocatore. Inoltre, i giocatori che raggiungono tale livello possono formare due (2) eserciti al costo di una (1) sola Azione. Andrà, naturalmente, pagato il costo di entrambi gli eserciti.

[Nazioni e Province]

Confini tra province

Nel seguente elenco è possibile trovare qualsiasi provincia e le rispettive province confinanti.

Europa dell'Ovest

DENMARK

Sjælland – Slesvig, Fyn, Jylland, Pomerania

Fyn – Slesvig, Sjælland, Jylland, Friesland

Slesvig – Sjælland, Fyn, Friesland, Oldenburg

Jylland – Sjælland, Fyn, Orkney

Orkney (Contesa tra Scotland e Denmark) – Highlands, Jylland

Oldenburg (Contesa tra Germany e Denmark) – Palatinate, Brandenburg, Pomerania, Slesvig, Sjælland, Friesland

GERMANY

Brandenburg – Pomerania, Oldenburg, Palatinate, Bayern

Bayern – Brandenburg, Palatinate, Württemberg, Breisgau, Konstanz

Pomerania – Oldenburg, Brandenburg, Sjælland

Palatinate – Württemberg, Bayern, Brabant, Brandenburg, Oldenburg, Friesland, Bourgogne

Württemberg – Breisgau, Bayern, Palatinate, Bourgogne

Breisgau (Contesa tra Switzerland e Germany) – Konstanz, Bern, Bourgogne, Bayern, Württemberg

Oldenburg (Contesa tra Germany e Denmark) – Palatinate, Brandenburg, Slesvig, Pomerania, Sjælland, Friesland

FRANCE

Île-de-France – Anjou, Bourbon, Artois, Normandie

Anjou – Provence, Bourbon, Île-de-France, Normandie

Bourbon – Anjou, Provence, Île-de-France, Artois, Bourgogne, Bern, Genève

Provence – Genève, Bourbon, Anjou

Normandie – Anjou, Île-de-France, Artois, Calais, London, Wessex, Munster

Genève (Contesa tra France e Switzerland) – Provence, Bourbon, Bern, Schwyz

Artois (Contesa tra Burgundy e France) – Île-de-France, Normandie, Calais, Brabant, Bourgogne, Bourbon

ENGLAND

London – Wessex, Wales, East Anglia, Calais, Normandie

East Anglia – London, Wales, Yorkshire, Friesland

Wales – Yorkshire, East Anglia, London, Wessex, Ulster

Yorkshire – East Anglia, Wales, Dublin, Lothian

Wessex – London, Wales, Normandie, Munster

Ulster (Contesa tra England e Ireland) – Connaught, Dublin, Wales, Western Islands

Calais (Contesa tra Burgundy e England) – London, Vlaanderen, Brabant, Artois, Normandie

SWITZERLAND

Schwyz – Konstanz, Bern, Genève

Bern – Genève, Schwyz, Konstanz, Breisgau, Bourgogne, Bourbon

Konstanz – Schwyz, Bern, Breisgau, Bayern

Genève (Contesa tra France e Switzerland) – Provence, Bourbon, Bern, Schwyz

Breisgau (Contesa tra Switzerland e Germany) – Konstanz, Bern, Bourgogne, Bayern, Württemberg

SCOTLAND

Aberdeen – Lothian, Highlands, Western Islands

Highlands – Aberdeen, Western Islands, Orkney

Lothian – Aberdeen, Western Islands, Yorkshire

Orkney (Contesa tra Scotland e Denmark) – Highlands, Jylland

Western Islands (Contesa tra Ireland e Scotland) – Ulster, Connaught, Lothian, Highlands, Aberdeen

IRELAND

Dublin – Munster, Connaught, Ulster, Yorkshire

Connaught – Munster, Dublin, Ulster, Western Islands

Munster – Connaught, Dublin, Normandie, Wessex

Western Islands (Contesa tra Ireland e Scotland) – Ulster, Connaught, Lothian, Highlands, Aberdeen

Ulster (Contesa tra England e Ireland) – Connaught, Dublin, Wales, Western Islands

BURGUNDY

Vlaanderen – Friesland, Brabant, Calais, Yorkshire

Brabant – Vlaanderen, Friesland, Bourgogne, Palatinate, Artois, Normandie, Calais

Friesland – Vlaanderen, Brabant, Palatinate, Oldenburg, Slesvig, Fyn, East Anglia

Bourgogne – Brabant, Palatinate, Württemberg, Breisgau, Bern, Bourbon, Artois

Artois (Contesa tra Burgundy e France) – Île-de-France, Normandie, Calais, Brabant, Bourgogne, Bourbon

Calais (Contesa tra Burgundy e England) – London, Vlaanderen, Brabant, Artois, Normandie

Europa dell'Est

AUSTRIA

Wien – Steiermark, Salzburg, Moravia, Ratibor, Košice

Salzburg – Tirol, Steiermark, Wien, Moravia, Praha

Tirol – Salzburg, Steiermark, Praha

Steiermark – Tirol, Salzburg, Wien, Sopron, Pécs, Slavonija, Istria

Moravia (Contesa tra Austria e Bohemia) – Wien, Salzburg, Praha, Bohemia, Ratibor, Košice

Istria (Contesa tra Croatia e Austria) – Dalmacija, Slavonija, Steiermark

BOHEMIA

Bohemia – Praha, Moravia, Ratibor, Silesia

Praha – Bohemia, Moravia, Salzburg, Tirol

Ratibor – Bohemia, Moravia, Wien, Košice, Kraków, Silesia

Košice – Ratibor, Moravia, Wien, Sopron, Budapest, Kraków, Silesia

Moravia (Contesa tra Austria e Bohemia) – Wien, Salzburg, Praha, Bohemia, Ratibor, Košice

Silesia (Contesa tra Bohemia e Poland) – Bohemia, Ratibor, Košice, Kraków, Warszawa, Gdańsk

POLAND

Warszawa – Kraków, Lubelskie, Mazowsze, Gdańsk, Silesia

Kraków – Warszawa, Lubelskie, Carpathia, Budapest, Košice, Ratibor, Silesia

Lubelskie – Mazowsze, Warszawa, Kraków, Carpathia

Gdańsk – Mazowsze, Warszawa, Silesia

Mazowsze – Gdańsk, Warszawa, Lubelskie

Silesia (Contesa tra Bohemia e Poland) – Bohemia, Ratibor, Košice, Kraków, Warszawa, Gdańsk

Carpathia (Contesa tra Poland e Hungary) – Lubelskie, Kraków, Budapest, Partium, Moldova, Basarabia

HUNGARY

Budapest – Partium, Sopron, Košice, Kraków, Carpathia

Partium – Budapest, Sopron, Banat, Transylvania, Moldova, Carpathia

Sopron – Budapest, Partium, Transylvania, Banat, Pécs, Steiermark, Wien, Košice

Pécs – Sopron, Banat, Vojvodina, Slavonija, Steiermark

Carpathia (Contesa tra Poland e Hungary) – Lubelskie, Kraków, Budapest, Partium, Moldova, Basarabia

Transylvania (Contesa tra Hungary e Romania) – Partium, Sopron, Banat, Oltenia, Valahia, Moldova

ROMANIA

Valahia – Moldova, Basarabia, Dobrudja, Tarnovo, Oltenia, Transylvania

Moldova – Valahia, Basarabia, Carpathia, Partium, Transylvania

Basarabia – Valahia, Moldova, Carpathia

Oltenia – Valahia, Transylvania, Banat, Vojvodina, Vidin, Tarnovo

Banat – Oltenia, Transylvania, Partium, Sopron, Pécs, Vojvodina

Transylvania (Contesa tra Hungary e Romania) – Partium, Sopron, Banat, Oltenia, Valahia, Moldova

Dobrudja (Contesa tra Romania e Bulgaria) – Basarabia, Valahia, Tarnovo, Bulgaria

BULGARIA

Bulgaria – Rumelia, Dobrudja, Tarnovo, Vidin, Kosovo, Makedonija

Rumelia – Bulgaria

Tarnovo – Bulgaria, Dobrudja, Valahia, Oltenia, Vidin

Vidin – Bulgaria, Tarnovo, Oltenia, Vojvodina, Beograd, Kosovo

Dobrudja (Contesa tra Romania e Bulgaria) – Basarabia, Valahia, Tarnovo, Bulgaria

Makedonija (Contesa tra Bulgaria e Serbia) – Bulgaria, Kosovo, Zeta

SERBIA

Beograd – Kosovo, Vidin, Vojvodina, Bosnia, Ragusa

Kosovo – Zeta, Makedonija, Bulgaria, Vidin, Beograd, Ragusa

Vojvodina – Beograd, Vidin, Oltenia, Banat, Pécs, Slavonija, Bosnia

Zeta – Makedonija, Kosovo, Ragusa

Makedonija (Contesa tra Bulgaria e Serbia) – Bulgaria, Kosovo, Zeta

Ragusa (Contesa tra Serbia e Croatia) – Zeta, Kosovo, Beograd, Bosnia

CROATIA

Dalmacija – Bosnia, Slavonija, Istria

Slavonija – Dalmacija, Bosnia, Vojvodina, Pécs, Steiermark, Istria

Bosnia – Dalmacija, Slavonija, Vojvodina, Beograd, Ragusa

Ragusa (Contesa tra Serbia e Croatia) – Zeta, Kosovo, Beograd, Bosnia

Istria (Contesa tra Croatia e Austria) – Dalmacija, Slavonija, Steiermark

[Barbari]

I Barbari consistono in unità neutrali che popolano la mappa all'inizio del gioco. Non dispongono di Punti Azione nè si muovono, ma conservano sempre l'abilità di Ritirata.

Gli eserciti Barbari sfoggiano differenti livelli di Forza e Resistenza, che crescono con il proseguire della partita. I valori di Forza e Resistenza dei Barbari equivalgono a:

- 1 per i Turni 1, 2 e 3
- 2 per i Turni 4, 5, 6 e 7
- 3 per i Turni 8, 9 e 10

Regole di ritirata delle armate Barbare

Gli eserciti Barbari effettuano la ritirata sempre in relazione alle seguenti regole, nell'ordine:

- Verso una provincia libera nella stessa Nazione
- Verso una Capitale Barbara nella stessa Nazione
- Verso un Centro Commerciale Barbaro nella stessa Nazione
- Verso un'altra provincia Barbara nella stessa Nazione
- Verso una provincia libera in un'altra Nazione
- Verso una Capitale Barbara in un'altra Nazione
- Verso un Centro Commerciale in un'altra Nazione
- Verso un'altra provincia Barbara in un'altra Nazione

Nel caso la provincia in oggetto sia Contesa, "la stessa Nazione" è definita come segue:

- La Nazione dell'attaccante, se la provincia Contesa è sotto il controllo dell'attaccante
- Una delle due Nazioni in lotta per il controllo di quella provincia (a scelta dell'attaccante)

Se una o più province dello stesso tipo fossero disponibili (es, due province libere), l'attaccante è libero di scegliere dove i Barbari si ritireranno.

[Regole facoltative]

Ordine di Turno Variabile

Per i giocatori che si sentono troppo limitati da un Ordine di Turno fisso, esiste questa regola alternativa che implementa un Ordine di Turno variabile nel gioco.

Per beneficiare di un Ordine di Turno variabile, stampare le immagini in Figura 34 (disponibili per il solo gioco Base, in alternativa è possibile piazzare sul tavolo le schede delle proprie Nazioni e tenere traccia della prima di Turno con un Gettone qualsiasi).

Sono disponibili per il download su <http://www.warriorsandtraders.com> e sulla pagina di BoardGameGeek dedicata al gioco.

All'inizio del Primo Turno, piazzare un Gettone Sviluppo sull'immagine della Nazione con il valore minore tra le Nazioni in gioco.

Per questo primo Turno, l'ordine di gioco resta ancora definito dal numero della Nazione stampato sulle relative Schede.

All'inizio di ogni Turno seguente, muovere il Gettone sull'immagine della successiva Nazione in gioco. Il giocatore corrispondente diverrà il Primo Giocatore. Gli altri giocatori seguiranno in ordine antiorario, come indicato nell'immagine in Figura 34 alla fine del presente Regolamento.

Ad esempio, consideriamo una partita a 4 giocatori sulla mappa dell'Europa dell'Est. I giocatori controllano Romania (2), Austria (5), Croatia (6) e Bulgaria (8). All'inizio del primo Turno, il Gettone Sviluppo utilizzato per tenere traccia dell'Ordine di Turno verrà piazzato sulla Romania. Pertanto, l'ordine di gioco per il primo Turno sarà Romania, Austria, Croatia, Bulgaria. All'inizio del secondo Turno, il gettone verrà spostato in senso antiorario sull'Austria. L'ordine di gioco delle Nazioni per il Turno 2 diverrà quindi Austria, Croatia, Bulgaria, Romania. All'inizio del terzo Turno, il gettone verrà spostato sulla Croatia. Per il Turno 3 l'ordine di gioco diverrà Croatia, Bulgaria, Romania, Austria. Il meccanismo rimarrà questo fino al termine della partita.

Varianti di Gioco per 2 e 3 giocatori

Per una partita con 2 o 3 giocatori le mappe potrebbero essere troppo grandi, con ovvie limitazioni all'interazione ed al conflitto per via di un numero esiguo di partecipanti. Chi si sente più portato per un gioco gestionale in stile Europeo può continuare ad utilizzare le mappe di Est ed Ovest Europa interamente.

Per i giocatori che, al contrario, traggono maggiore divertimento dal confronto diretto, illustriamo alcune varianti che potrebbero trovare interessanti.

Variante per 2 giocatori

Il metodo migliore per garantire una partita ricca di conflitti ed interazione è nel limitare l'accesso al tabellone di gioco. Onde raggiungere tale scopo, ai giocatori vengono date le seguenti possibilità:

- Giocare solo in England e Scotland. Limitare l'accesso alle seguenti province: London, Wessex, Wales, East Anglia, Yorkshire, Lothian, Aberdeen, Highlands, Western Islands e Orkney. Western Islands e Orkney appartengono unicamente alla Scotland e non sono più province Contese, ma necessarie per l'Unificazione Nazionale. Ai fini della dichiarazione di Unificazione, England non potrà più includere Calais e Ulster, rese inaccessibili. Questa variante è estremamente volta al conflitto e sarà molto difficile riuscire a raggiungere il necessario quantitativo di Punti Vittoria per vincere prima del 10° Turno!
- Giocare solo in England, Scotland e Ireland. Limitare l'accesso alle province sotto il controllo di queste Nazioni, incluse quelle Contese. Calais rimarrà inaccessibile. I giocatori avranno come Nazioni di partenza Ireland e Scotland. L'unica provincia Contesa in gioco resterà Western Islands (tra Scotland e Ireland), mentre Orkney e Ulster non lo saranno più e dovranno essere necessariamente incluse nel processo di Unificazione.
- Giocare solo in Croatia, Serbia e Bulgaria. Limitare l'accesso alle province sotto il controllo di queste Nazioni, incluse quelle Contese. Dobrudja rimarrà inaccessibile. I giocatori avranno come Nazioni di partenza Croatia e Bulgaria. Istria e Ragusa saranno obbligatorie per garantire l'Unificazione Nazionale di Croatia mentre Makedonija lo diverrà per l'Unificazione in Bulgaria.

Dal momento che le rotte commerciali non potranno più essere utilizzate come di consueto, si consiglia di sfruttarle come segue:

- 1° Rotta Commerciale (se non aperta con il giocatore avversario) fornirà 1 Prodotto per Turno

- 2° Rotta Commerciale (se non aperta con il giocatore avversario) fornirà 1 Prodotto o 1 Arma per Turno
- 3° Rotta Commerciale (se non aperta con il giocatore avversario) fornirà 1 risorsa a scelta del giocatore per Turno, incluso l'Oro

Variante per 3 giocatori

La variante per una partita a 3 giocatori è altrettanto ricca di conflitti, seguendo la medesima filosofia di quella a 2 giocatori. Le scelte per limitare l'accesso alle Mappe di gioco sono le seguenti:

- Giocare solo in England, Scotland e Ireland. Limitare l'accesso alle province sotto il controllo di queste Nazioni, incluse quelle Contese. Calais rimarrà inaccessibile. L'unica provincia Contesa in gioco rimarrà Western Islands (tra Scotland e Ireland), mentre Orkney apparterrà unicamente a Scotland e Ulster a Ireland. Dovranno naturalmente essere incluse nel processo di Unificazione Nazionale. England non avrà province Contese. Questa variante è estremamente volta al conflitto e sarà molto difficile riuscire a raggiungere il necessario quantitativo di Punti Vittoria per vincere prima del 10° Turno!
- Giocare sulla mappa dell'Europa dell'Ovest escludendo ogni provincia che non sia sulla terraferma. Escludere tutte le province appartenenti a Ireland, Scotland e England, con l'eccezione di Calais che rimarrà in gioco, appartenendo unicamente a Burgundy (necessaria per l'Unificazione). I giocatori inizieranno da Burgundy, Denmark e Switzerland.
- Giocare sulla mappa dell'Europa dell'Est, escludendo tutte le province appartenenti a Bulgaria, Serbia e Croatia, con l'eccezione di Istria che resterà in gioco. Istria è fondamentale per l'Unificazione in Austria. I giocatori inizieranno da Austria, Poland e Romania.

Le Rotte Commerciali potranno anche essere utilizzate per acquisire risorse:

- 1° Rotta Commerciale (se non aperta con il giocatore avversario) fornirà 1 Prodotto per Turno
- 2° Rotta Commerciale (se non aperta con il giocatore avversario) fornirà 1 Prodotto o 1 Arma per Turno

3° Rotta Commerciale (se non aperta con il giocatore avversario) fornirà 1 Prodotto, 1 Cibo o 1 Arma per Turno



[FAQ]

FASE SVILUPPO

D: Posso formare più di un solo esercito con una singola Azione, se dispongo di sufficienti risorse per permetterlo?

R: No, l’Azione di Formare un Esercito permette di addestrare esattamente un (1) solo, con una eccezione. L’abilità Signore della Guerra in Tecnologia Militare permette ai giocatori di formare due (2) eserciti con una sola Azione.



Figura 34 Ordine di Turno Variabile: Europa dell’Ovest (sinistra); Europe dell’Est (destra)

[Crediti]

Warriors & Traders™ è un gioco di Andrei Novac

Artisti Grafici

Maria Marin & George Necula

Sviluppo del Gioco

Vlad Sladariu, Florin Neacșu, Agnieszka Kopera, Andrei Novac

Test del Gioco

Florin Neacșu, Alexandra Florea, Vlad Sladariu, Kasia Kociołek, Tomek Więk, Agnieszka Kopera, Bartek Bielaś, Radu Epure, Andrei Carstina, Daniel Bozgan, Alexandru Aleman, Bogdan Rozenberg e tante altre fantastiche persone

Sviluppo del Regolamento

Agnieszka Kopera, Vlad Sladariu, Andrei Novac, Alexandra Florea, Florin Neacșu, Remy Suen

Traduzione ed Adattamento Linguistico

Stefano 'Stec74' Carluccio

Contributi Speciali

Sorin Patilineț, Ciprian Pantea, Mihai Marin

Ringraziamenti Speciali

Agnieszka Kopera, Vlad Sladariu, Florin Neacșu, Alexandru Novac, Alexandra Florea, Radu Epure, Sorin Patilineț, Daniel Bozgan, Ciprian Pantea, Ina Strugaru, Ștefan Atanasiu, Maria Novac, Andreea Kertesz, Andrei Carstina, Bogdan Rozenberg

Visita il sito web NSKN su www.nskn.net per altri giochi da tavolo

© 2011 NSKN Legendary Games SRL

Warriors & Traders è un marchio registrato di NSKN Legendary Games, tutti i diritti sono riservati.

Il gioco nel suo insieme o qualsiasi sua parte non possono essere riprodotti senza l'autorizzazione scritta di NSKN Legendary Games