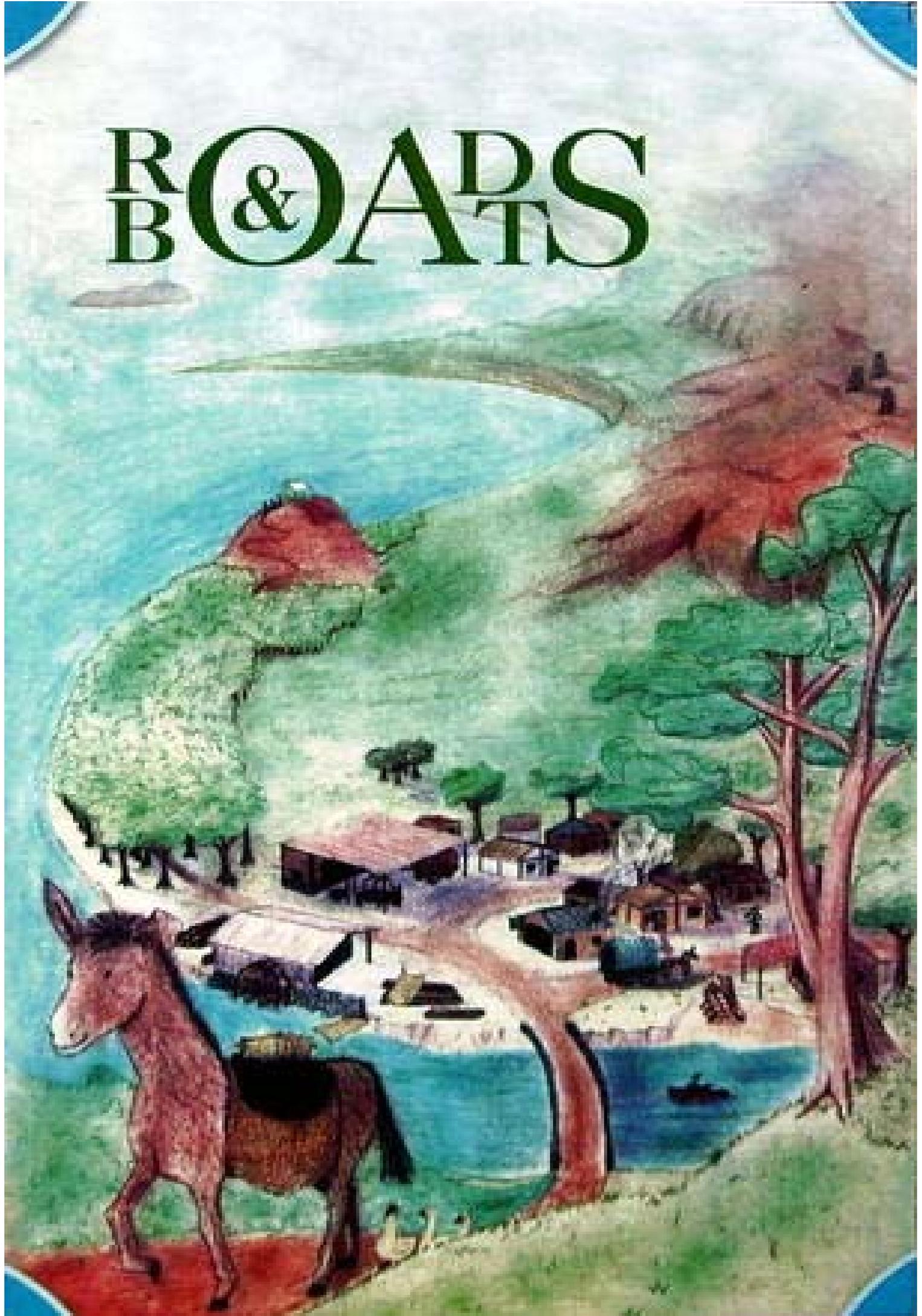


# ROADS & BOATS



## SOMMARIO

Roads & Boats si sviluppa in vari turni di gioco. Ogni turno è diviso in 4 fasi. In ogni fase tutti i giocatori giocano simultaneamente.

I giocatori affronteranno per prima la fase di *produzione* dove tutte le costruzioni producono beni. Ci sono *produttori primari*, che producono beni in ogni fase di produzione (come per esempio il taglialegna che produce una pila di tronchi in ogni fase produttiva). Ci sono poi *produttori secondari* che producono beni solamente se vengono attivati tramite l'utilizzo di ulteriori beni appropriati (per esempio la segheria taglierà ogni pila di tronchi che gli viene consegnata, in due gruppi di assi).

Come seconda fase i giocatori affronteranno quella di *movimento*, dove i loro mezzi di trasporto si muoveranno secondo le loro abilità. I mezzi di trasporto muoveranno i beni per produrne dei nuovi o per costruire nuovi edifici. Con l'avanzare della partita i giocatori avranno a disposizione nuovi mezzi che potranno aumentare il loro carico e avranno più margine di spostamento.

La fase successiva è quella di *costruzione*. I giocatori devono costruire sulle tessere dove hanno uno dei loro mezzi di trasporto e i beni richiesti per l'apposita costruzione (per esempio due gruppi di assi per la *cava di pietra*). Queste costruzioni cominceranno a produrre nella successiva fase di produzione. I giocatori possono anche costruire *strade* per far muovere i loro mezzi verso altre tessere, *ponti* per attraversare i fiumi e *muri* per impedire agli altri giocatori per esempio di sottrarre beni che intendono usare loro stessi.

Alla fine del turno, nella fase *wonder*, tutti i giocatori, se vogliono, contribuiscono con degli appositi mattoni a costruire il *wonder*. Quando questo sarà completato il gioco termina. Il giocatore che ha guadagnato più *punti ricchezza* è il vincitore.

Dopo la fase *wonder*, il turno finisce e ne comincia uno nuovo con una nuova fase di produzione.

## MATERIALI DI GIOCO

Per ogni giocatore e nei rispettivi colori (rosso, giallo, verde e blu) ci sono:

- 30 mezzi di trasporto in legno, 15 muri (bastoncini in legno), 2 dischi in legno;
- 40 mattoni del *wonder*;
- 1 segnalino casa;
- 1 scheda di ricerca;
- 8 segnalini ricerca (pietre di vetro);
- 1 scheda che illustra le regole più importanti (player aid).

Poi sono presenti:

- 15 muri neutri (bastoncini in legno chiari);
- 33 mattoni del *wonder* neutri (bianchi);
- 18 miniere (cilindri in legno marroni);
- 18 sacchetti di plastica per le miniere;
- un foglio di adesivi;
- 140 tessere esagonali;
- copertura di plastica;
- vari tipi di merci e costruzioni;
- piano del *wonder* in 2 parti;
- una pietra di vetro supplementare;
- un libretto delle regole;
- un libretto degli scenari.

Se si necessita di ulteriori beni, costruzioni, muri o mattoni colorati del *wonder*, se ne possono creare quanti se ne vogliono. Il numero disponibile non è una limitazione del gioco.

Sul foglio degli adesivi sono presenti vari numeri delle miniere e 8 adesivi del colore dei giocatori. Per ognuno dei numeri, mettete un adesivo sulla miniera e uno sul sacchetto di plastica corrispondente. Gli adesivi dei giocatori vanno messi nei dischi di legno dello stesso colore, che rappresentano la figura di preghiera e il segnalino sequenza.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i corrispettivi mezzi di trasporto, muri e mattoni del *wonder*, il segnalino casa, la scheda di ricerca e il player aid. Ogni simbolo presente nella propria scheda di ricerca viene coperto con i segnalini ricerca (pietre di vetro). Tutti gli altri componenti del gioco, compreso il *wonder*, vengono messi ai lati del tabellone in modo che siano accessibili da tutti.

## CREAZIONE DELLA MAPPA

La mappa del mondo è composta da tessere esagonali di 6 differenti tipi (alcune tessere contengono parti di fiumi):

- bosco (verde scuro)
- pascolo (verde chiaro)
- roccia (grigio)
- montagne (marrone)
- deserto (giallo)
- mare (blu).

Per i giocatori inesperti è consigliabile costruire la mappa secondo i vari scenari di gioco presenti nell'apposito libretto. Altrimenti i giocatori possono costruire la mappa a loro piacimento secondo le seguenti regole:

**Dimensione** Si determina la dimensione della mappa. Usate circa 10 tessere di terra per ogni giocatore. Il numero delle tessere di mare varia secondo il volere degli stessi giocatori. Dovete usare molte tessere di terra se volete una lunga fase di costruzione prima di interagire con gli altri, o ne dovete usare meno se al contrario volete un'interazione più immediata.

E' consigliato dare un buon margine di costruzione ad ogni giocatore prima di essere infastidito dagli altri, ma potete pensarla anche in modo diverso. Molte tessere mare nella mappa tendono a portare molta interazione e di conseguenza un gioco molto ostile.

**Giocatore di partenza** Il giocatore che propone di giocare a ROAD & BOATS comincia per primo a costruire la mappa.

**Piazzamento tessere** Procedete in senso orario. Ogni giocatore piazza 2 tessere, una alla volta, sul piano di gioco, in modo che ogni tessera sia adiacente ad un'altra. Ogni tessera può essere piazzata come si vuole, ad eccezione dei fiumi.

**Fiumi** I fiumi devono essere piazzati seguendo le regole naturali. Potete cominciare un fiume solo con la tessera sorgente o giocando una tessera fiume che sfocia in mare. Non potete piazzare delle tessere tali che un fiume si concluda senza una sorgente o che finire un altro fiume diventi impossibile. Per esempio, non potete iniziare un fiume se tutte le sorgenti sono state usate. Un fiume non può uscire dalla mappa.



*Tessera sorgente    Tessere fiume normali*

**Coprire la mappa** Mettete la copertura di plastica sull'intera mappa. Fissatela con del nastro adesivo facilmente removibile a fine partita.

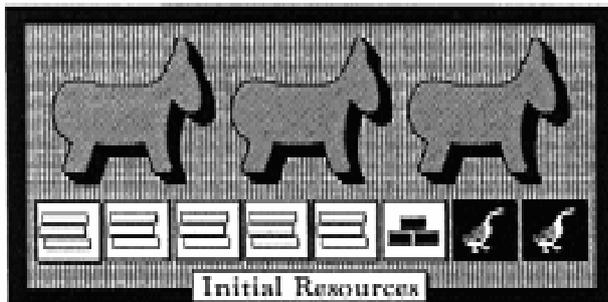
### **DETERMINARE L'ORDINE DI PARTENZA**

Mettete le figure di preghiera in un contenitore ed estraetele una alla volta. Mettete le figure in fila nel tempio. La prima figura estratta viene piazzata più vicina al tempio e le altre di seguito. I corrispondenti segnalini sequenza sono piazzati sulla scheda sequenza nello stesso ordine, da sinistra a destra. I giocatori scelgono la loro tessera di partenza in base a quest'ultima sequenza.

### **POSTI DI PARTENZA E RISORSE**

Qualunque tessera di terra può essere scelta come tessera di partenza, sapendo che comunque deve esserci almeno una tessera vuota tra voi e il vostro vicino più prossimo. E' consigliato scegliere una tessera, per esempio, chiusa da roccia, legno e pascolo. Mettete sulla tessera scelta il vostro segnalino casa.

Tutte le risorse iniziali vengono piazzate su questa tessera: ogni giocatore riceve 3 asini, 5 gruppi di assi, 1 pila di pietre e 2 oche.



## ORDINE DI GIOCO

Tutti i giocatori iniziano il gioco simultaneamente. Ogni turno di gioco si divide in 4 fasi:

1. Produzione
2. Movimento
3. Costruzione
4. Costruzione del *wonder*

Durante il gioco la scheda delle fasi serve ad indicare quale di queste si sta giocando in quel momento (usate la pietra di vetro supplementare).

All'inizio tutti i giocatori completano le fasi simultaneamente. Qualche volta si possono presentare dei conflitti all'interno di una fase. Ogni giocatore può richiedere che l'ordine di gioco sia stabilito prima che la fase cominci. Se questa richiesta avviene, l'ordine di gioco è determinato in accordo con le regole sui conflitti (vedete la sezione sulla risoluzione dei conflitti).

Se l'ordine di gioco non è determinato all'inizio della fase, i conflitti possono comunque presentarsi durante la fase. In questo caso il gioco è ordinato secondo la disposizione corrente dei segnalini sequenza sulla scheda sequenza.

## FASE DI PRODUZIONE

Nella fase di produzione viene esaminata ogni tessera. Le produzioni avvengono con i produttori primari, i produttori secondari e nelle tessere pascolo vuote contenenti bestiame. Anche la ricerca può essere prodotta.

Alcuni beni (pietra, carburante) possono essere prodotti sia dai produttori primari che secondari.

### PRODUTTORI PRIMARI

I produttori primari sono rappresentati da larghi pezzi quadrati con un simbolo circolare. Producono un bene determinato in ogni fase di produzione. Producono anche se nessun mezzo di trasporto è presente sulla tessera. Il bene prodotto viene messo sulla tessera o sul mezzo di trasporto se presente. In caso di conflitto seguite le regole sull'ordine di gioco enunciate sopra.

I produttori primari (e i loro prodotti) sono: **taglialegna** (tronchi), **cava di pietra** (pietre), **pozzo d'argilla** (argilla), **pozzo di petrolio** (carburante) e **miniera** (ferro e oro).

**Miniere** Le miniere hanno una produzione variabile. In ogni turno, per ogni miniera, viene pescato dal sacchetto con lo stesso numero della miniera, un determinato minerale (ferro o oro). Questo rappresenta la quantità di ferro o di oro prodotta. Le miniere con i sacchetti vuoti non producono niente.

### PRODUTTORI SECONDARI

I produttori secondari sono rappresentati da larghi pezzi quadrati con il simbolo del loro prodotto. I produttori secondari producono un prodotto del tipo determinato *se* i beni richiesti sono disponibili. La produzione avviene in proporzione alla quantità di beni richiesti disponibili, con un limite massimo.

**Esempio** *La segheria produce 2 gruppi di assi per ogni pila di tronchi, 4 gruppi di assi per 2 pile di tronchi e 6 gruppi per 3 pile. Se sono presenti più di 6 pile di tronchi, quelle in eccesso rimangono sulla tessera.*

I produttori secondari (e i loro prodotti) sono: **segheria** (assi di legno), **fabbrica di pietra** (pietre), **bruciatore a carbone** (carburante), **cartiera** (carta), **zecca** (monete) e **borsa valori** (azioni).

I bruciatori a carbone e le cartiere possono usare indifferentemente 2 pile di tronchi, 2 gruppi di assi o uno di entrambi per produrre.

**Beni sui Mezzi di Trasporto** I beni sui mezzi di trasporto vengono usati come beni di produzione su del proprietario. Per determinare l'ordine con il quale i beni dei vari mezzi vengono esaminati, vedete le regole sui conflitti nell'apposita sezione.

I beni prodotti sono piazzati sui mezzi di trasporto dai quali i beni per produrre sono stati presi. Se il mezzo non può caricare più niente, i prodotti in eccesso rimangono sulla tessera.

**Beni sulle tessere** Durante la fase di produzione i giocatori con un mezzo di trasporto su una tessera-fabbrica, possono prendere i beni presenti sulla tessera, mandarli alla fabbrica per la produzione e ricevere i prodotti finiti. In caso di conflitto vedere le regole nella sezione apposita.

## **PRODUZIONE DEI MEZZI DI TRASPORTO**

Alcune fabbriche producono mezzi di trasporto.

**Mezzi di Trasporto d'acqua** I mezzi di trasporto d'acqua devono essere piazzati in acqua subito dopo la loro costruzione. Possono essere messi su di un fiume che scorre attraverso una tessera o sulla linea costiera, tra la tessera-fabbrica e un'adiacente tessera mare. In quest'ultimo caso il mezzo può lasciare la tessera solamente muovendosi verso il mare.

Se un giocatore non può usufruire del mezzo di trasporto perché tutte le coste della tessera-fabbrica sono bloccate dai muri degli altri giocatori, non potrà usare la fabbrica.

**Numero limitato di Mezzi di Trasporto** Alla fine della fase di produzione un giocatore non può avere più di 8 mezzi di trasporto; non più di 5 di questi possono essere di terra e allo stesso modo non più di 5 possono essere d'acqua.

Se ciò capitasse il giocatore deve immediatamente eliminare dal gioco i mezzi in eccesso.

Solo un mezzo di trasporto che è presente in una fabbrica di mezzi di trasporto può essere eliminato, semplicemente togliendolo dal piano di gioco. Il mezzo distrutto non deve essere necessariamente dello stesso tipo di quello prodotto dalla fabbrica. Quando un mezzo di trasporto viene distrutto, i beni usati per la sua costruzione non vengono rimborsati.

**Mezzi di Trasporto non reclamati** Se rimangono abbastanza beni sulla tessera alla fine della fase di produzione e la capacità della fabbrica non è stata sfruttata dai giocatori, la fabbrica produce un mezzo di trasporto autonomamente. Se i giocatori hanno già concluso la loro fase di produzione, nessuno può reclamare il nuovo mezzo, che quindi deve essere distrutto. I beni per la costruzione vengono perduti.

**Bestiame** Il bestiame (asini, oche) si riproduce se presente almeno in una coppia su di una tessera pascolo vuota. Una tessera è considerata vuota se non ci sono costruzioni, beni o altri mezzi di trasporto. Tuttavia strade, muri e segnalini casa possono essere presenti.

Così 2 asini dello stesso proprietario ne producono un altro, ma se gli asini sono 3 non c'è riproduzione, mentre questa avverrà se gli asini sono 4 e così via. La riproduzione avviene solo su volere del proprietario, non è obbligatoria.

*Nota* - Il deserto può cambiare in pascolo, e può quindi essere usato per la riproduzione, nel momento in cui viene costruito il canale di irrigazione (vedere la fase del *wonder*).

## SCAMBIO DI MERCI, FIUMI

Durante la fase di produzione, i mezzi di trasporto sulla stessa tessera possono scambiare beni con la tessera o liberamente tra di loro, se i proprietari sono d'accordo.

I beni possono essere scambiati, spediti o presi attraverso un fiume solamente se c'è un ponte o se c'è un mezzo sul fiume che può fungere da traghetto.

**Problemi pratici** E' consigliabile mettere i beni di nuova produzione sulle costruzioni, per non confondersi. Mettete i beni sulla tessera o sui mezzi di trasporto solo alla fine della fase di produzione.

**Tempo** Di solito le produzioni avvengono nello stesso momento. A volte può succedere che due giocatori vogliano usufruire dello stesso produttore secondario o vogliono prendere i beni di un produttore primario prima di qualunque altro giocatore. In caso sorga un conflitto vedere le regole nell'apposita sezione.

Ogni giocatore sceglie di produrre nella sequenza che preferisce. Così è possibile produrre prima della carta, usarla per produrre ricerca, migliorare la fabbrica dei mezzi di trasporto (vedere l'apposita sezione sui miglioramenti) e produrre quindi un nuovo mezzo, tutto in un turno.

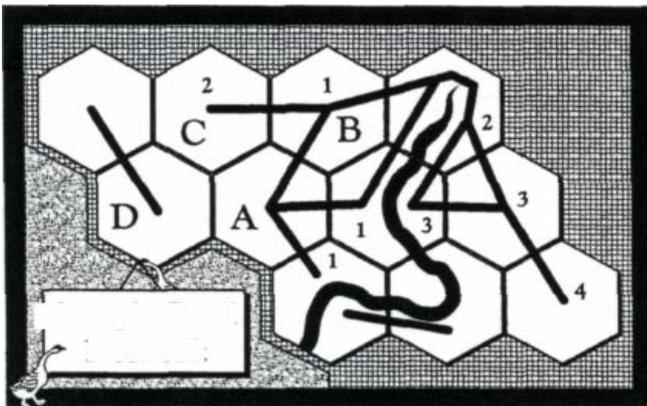
## FASE DI MOVIMENTO

Ogni mezzo di trasporto può muoversi **una volta** per turno. I mezzi di terra e i mezzi d'acqua si muovono diversamente l'uno dall'altro.

### MEZZI DI TRASPORTO DI TERRA

I mezzi di trasporto di terra possono muoversi solamente sulle strade, ad eccezione degli asini che possono muoversi anche in assenza di strade. Tuttavia il movimento dell'asino su tessere senza strada può essere solo di 1 spazio, mentre il suo movimento sulle strade è di 2 spazi.

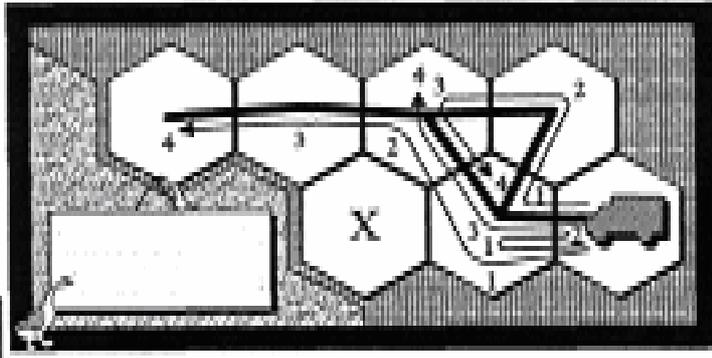
Per usufruire di una strada, la tessera di partenza, quella finale e le tessere intermedie devono essere connesse direttamente dalla strada stessa.



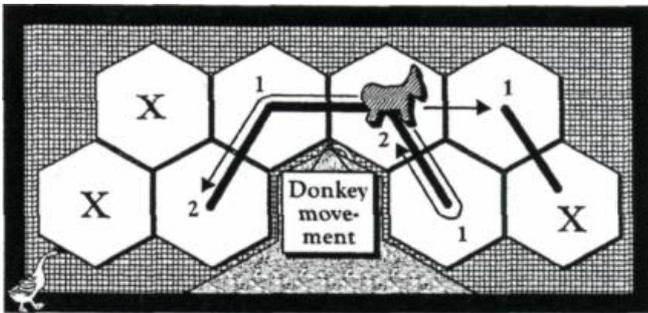
**Esempio** La tessera A è connessa tramite strade con tutte le altre tessere numerate. Il numero indica la distanza. La tessera marcata con la lettera C è connessa solo indirettamente ad A. I mezzi di trasporto devono passare per la tessera marcata B per arrivarci. Il fiume blocca ogni movimento della strada, ad eccezione della tessera sorgente o della presenza di un ponte.

Solo l'asino può muoversi direttamente da A a D o da A a C. Tuttavia nemmeno gli asini possono attraversare un fiume senza ponte.

Ogni mezzo di trasporto di terra muove ogni turno secondo la sua capacità di movimento. Gli asini si muovono di 2 tessere (1 se non ci sono strade), i vagoni di 3 e i camion di 4 tessere per turno.



***Esempio** Ci sono 3 possibili strade per il camion. Può andare avanti e indietro e poi ritornare in avanti di 2 spazi, girare in circolo o muoversi di 4 spazi in avanti (sempre seguendo la strada). Non può raggiungere la tessera marcata con X perché non ci sono strade che la raggiungono.*



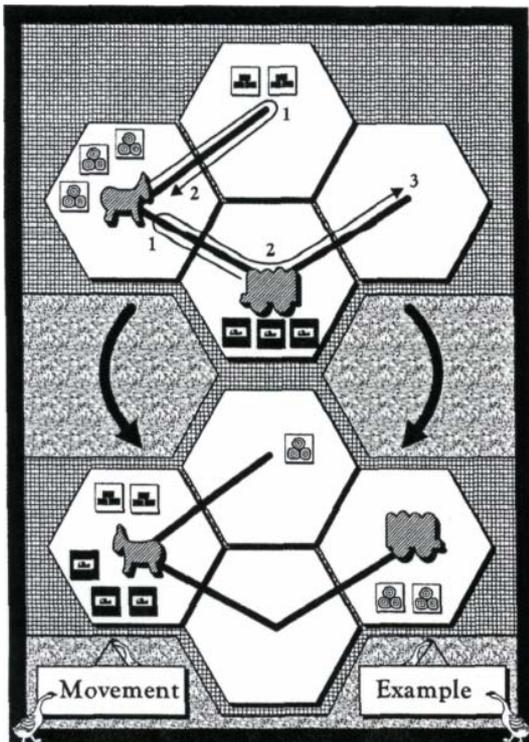
***Esempio** L'asino può muovere di 2 spazi sulle strade o 1 senza strade. Quindi non può raggiungere nessuna delle tessere marcate con X. Non è possibile per l'asino effettuare il doppio movimento: se sceglie di muoversi sulla strada deve concludere sulla strada il suo movimento e allo stesso modo se si muove dove non ci sono strade.*

L'entità dello spostamento di un mezzo di trasporto, naturalmente entro il limite massimo, è a discrezione del giocatore.

Mentre si muove il mezzo di trasporto può raccogliere beni e portarli in altre tessere, comprese la tessera di partenza e quella di arrivo del suo spostamento. I beni possono essere prese da altri mezzi o consegnate agli stessi, sempre che i proprietari siano d'accordo.

I beni che sono lasciati sulle tessere possono essere caricati da un altro giocatore che ci passi sopra in un secondo momento. Tuttavia nessun bene può essere portato da più mezzi di trasporto **dello stesso giocatore** nella fase di movimento dello stesso turno. Per non confondervi, rovesciate i beni che sono già stati spostati nel turno in questione.

Ogni mezzo di trasporto può caricare un numero di beni dipendente dalla sua capacità massima di carico. Gli asini possono caricare fino a 2 beni, i vagoni fino a 3 e i camion fino a 6 per volta. Un mezzo di trasporto può muovere più beni in un turno, caricando e scaricando secondo bisogno.



**Esempio** L'asino muove di 2 spazi caricando dalla sua tessera 1 pila di tronchi e ritornando nella medesima con 2 pile di pietre. Il vagone muove di 3 spazi, per prima cosa caricando 3 azioni che trasporta nella tessera dove è presente l'asino, prendendo 2 pile di tronchi dalla medesima e portandole in un'altra tessera secondo il suo margine di spostamento. Non può caricare le pietre perché sono già state mosse da un mezzo del suo stesso colore in questo turno (in questo caso dall'asino).

**Fiumi** Nessun mezzo di trasporto di terra, nemmeno l'asino, può attraversare un fiume se non è presente un ponte. Dovete inoltre sempre specificare su quale lato del fiume sono presenti i mezzi, le costruzioni, le merci e le strade.

## BARCHE

Le barche possono muoversi solo sul mare o sui fiumi. Sul fiume le barche si muovono come i mezzi di terra sulle strade.

In mare, le barche possono muoversi dalla costa al mare aperto, tra le varie tessere di mare e da una tessera di mare ad una di terra costiera. Il movimento da una tessera di mare ad una tessera costiera, in assenza di fiumi, viene chiamato **attracco**. Dopo l'attracco la barca non può più avanzare.

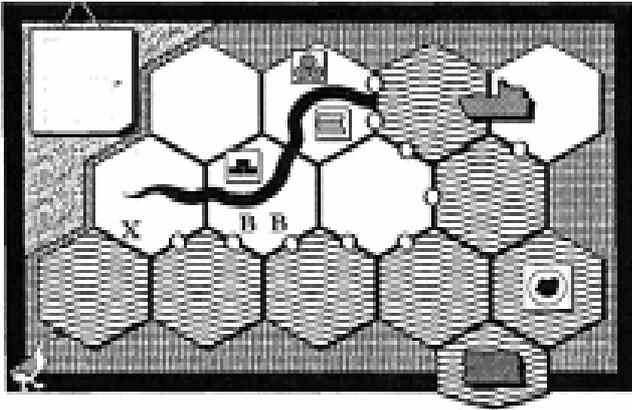
Una barca in attracco può muoversi solamente spostandosi sulla tessera di mare da dove proveniva.

Le barche possono scambiarsi merci se sono sulla stessa tessera.

Le capacità di carico/movimento dei mezzi di trasporto d'acqua sono: 3/3 per le zattere, 5/4 per le barche a remi e 8/6 per i battelli a vapore.

Non è consentito lasciare o scaricare beni sulle tessere di mare.

**Piattaforme** E' consentito immagazzinare i beni sulle piattaforme offshore. Per interagire con una piattaforma, la barca deve salirci sopra. Questo movimento non è considerato come attracco.



***Esempio** Il battello in attracco prima deve spostarsi in mare aperto consumando 1 movimento. Può usufruire dei rimanenti 5 movimenti per attraccare su una delle coste marcate con il segno O. Questo conclude il suo turno indipendentemente da quanti movimenti potrebbe ancora effettuare. La costa marcata con X è troppo lontana per essere raggiunta.*

*Attraccando vicino alla foce del fiume, deve scegliere in quale parte fermarsi, così può prendere solamente o i tronchi o le assi.*

*Si noti che attraccando sulla costa con la lettera B, non si ha accesso alle pietre presenti sulla tessera (a meno che non sia presente un ponte).*

*Invece di attraccare, il battello può viaggiare sul fiume caricando le varie merci che incontra (tronchi, assi e pietre), avendo la possibilità di ulteriori spostamenti.*

*Può anche passare sulla piattaforma o sulla tessera dove è presente la zattera e scambiare beni, anche qui con la possibilità di ulteriori spostamenti*

## **MURI**

I mezzi di trasporto non possono muoversi attraverso i muri del colore di un altro giocatore. E' invece permesso muoversi attraverso i muri del proprio colore, come attraverso quelli neutri. Quando un muro non neutro viene costruito sulla costa, solamente il proprietario del muro può attraccare sulla tessera interessata.

## **CONFLITTI**

Non è possibile, in nessuna circostanza, prendere beni con la forza da un altro mezzo di trasporto. In seguito a conflitti riguardanti la possibilità di caricare beni dalle tessere, vedete le regole nella sezione apposita.

## **CARICARE I MEZZI DI TRASPORTO**

Ogni mezzo di trasporto può caricarne un altro. Tuttavia non è possibile caricare un mezzo che si è già mosso su mezzi del suo stesso colore nella stessa fase.

Nessun mezzo può caricare nient'altro mentre uno sta trasportando l'altro. I mezzi di trasporto possono essere scaricati solamente all'inizio della fase di movimento. Una volta scaricati possono muoversi e caricare liberamente i vari beni.

I mezzi di trasporto d'acqua possono essere caricati solamente sul fiume o in mare aperto. E' impossibile in ogni circostanza scaricare un mezzo di trasporto d'acqua sulla terra, a meno che non stia trasportando.

Una barca sul fiume può scaricare un'altra barca solo su quel fiume. Una barca sul mare può scaricare un'altra barca solo sul mare.

Un mezzo di trasporto che sta trasportando un altro mezzo, può comunque essere seguito dalle oche (vedi sotto).

## **OCHE**

In linea generale le oche non necessitano di essere caricate sui mezzi di trasporto, anche se non ci sono impedimenti al carico. Le oche infatti seguiranno ogni mezzo di trasporto che si muove dalla loro tessera, se il proprietario dei mezzi lo vuole. Tuttavia, le oche non possono essere lasciate sole in mare: un'oca in mare seguirà sempre un mezzo di trasporto che esce dalla tessera, se nessun altro mezzo rimane nella tessera (ma possono comunque essere lasciate sulle piattaforme offshore).

Le oche che stanno seguendo un mezzo di trasporto possono seguire quello di un altro giocatore che passa sulla tessera, se quest'ultimo giocatore lo vuole. Il primo giocatore può prevenire questo solamente caricando le oche sul suo mezzo. In caso di conflitti vedete le regole nell'apposita sezione.

## **FASE DI COSTRUZIONE**

I giocatori possono costruire su una tessera dov'è presente un loro mezzo di trasporto e dove sono disponibili i beni necessari (sulla tessera o sul mezzo). E' possibile costruire edifici, strade, ponti, muri e nuove miniere. E' anche possibile demolire i muri.

### **PRESENZA DI MEZZI DI TRASPORTO**

Potete costruire solamente su una tessera dove è presente uno dei vostri mezzi di trasporto (compresa una barca in attracco). Non potete costruire dall'altra parte del fiume se non è presente un ponte. Una barca sul fiume può costruire sul lato che preferisce.

### **COSTRUZIONI**

Ogni costruzione deve essere costruita prendendo gli appropriati beni dai propri mezzi di trasporto presenti sulla tessera (la combinazione tra le varie merci è indicata sul player aid). La cooperazione tra i giocatori è ammessa, quindi potete anche usufruire dei beni di altri, presenti sulla tessera, se loro sono d'accordo.

Solo 1 costruzione può essere costruita su una tessera, anche se il fiume divide in 2 la tessera stessa. Il segnalino casa non viene contato come costruzione. Le costruzioni una volta fatte non possono essere rimosse.

Alcune costruzioni possono essere costruite solamente su certe tessere, come indicato nel player aid. Possibili limiti sono montagne, rocce, foreste, mare, fiumi o coste. Solamente le piattaforme possono essere costruite sopra tessere di mare. Se non ci sono restrizioni particolari, le costruzioni possono essere presenti su ogni tessera di terra ad eccezione del deserto.

Il deserto diventerà pascolo non appena verrà costruito un canale di irrigazione (vedete la fase del *wonder*). Prima di questo solo strade e muri possono essere costruiti nel deserto.

Ogni fabbrica che costruisce barche deve essere costruita su tessere fiume o su tessere costiere. Una tessera costiera rimane tale anche se viene circondata da muri. E' importante notare che non si possono costruire barche se non si possono poi spostare direttamente in acqua. Questo permette ai giocatori di impedire agli altri di costruire barche nelle apposite fabbriche, costruendo muri sulle coste della tessera dove appunto si trova la fabbrica.

Alcune costruzioni possono essere costruite solo dopo che è stata effettuata un'appropriata ricerca (vedete le regole sulla ricerca per i dettagli).

## **MINIERE**

Se un giocatore costruisce una miniera, riempite l'appropriato sacchetto con 3 pepite d'oro e 3 pezzi di ferro (o 4/0, 0/4, 5/5 se la ricerca appropriata è stata sviluppata; vedete la sezione ricerca).

Il giocatore pesca un minerale dal sacchetto in ogni turno durante la fase di produzione. Quello che viene estratto rappresenta la produzione di quella miniera per quel turno. Se il sacchetto è vuoto la miniera non produce niente. E' tuttavia possibile estendere la miniera costruendo nuovi pozzi di estrazione, riempiendo così il sacchetto.

E' consentito in ogni momento guardare dentro il sacchetto per vederne il contenuto.

## **COSTRUIRE NUOVI POZZI DI ESTRAZIONE**

Se l'appropriata ricerca è stata sviluppata, i giocatori possono scegliere di costruire nuovi pozzi di estrazione in ogni miniera dove hanno un mezzo di trasporto. Quando si costruisce un nuovo pozzo, vengono aggiunti al contenuto del sacchetto della miniera 3 pepite d'oro e 3 pezzi di ferro (in alternativa 4 di un tipo o 5 di entrambi se l'appropriata ricerca è stata sviluppata; vedete la sezione ricerca), indipendentemente se il sacchetto è vuoto o meno.

Potete costruire tutti i pozzi che volete se avete i materiali necessari (un nuovo pozzo costa 1 ferro e 1 carburante).

## **PIATTAFORME OFFSHORE**

Le piattaforme possono essere costruite solo su tessere di mare. Siccome non è possibile lasciare i beni sulle tessere di mare, i giocatori devono caricarli e portarli direttamente sul luogo con i loro mezzi di trasporto via mare.

## **STRADE**

Le strade vengono costruite dal centro di una tessera al centro di una adiacente, adoperando una pila di pietre dal proprio mezzo di trasporto presente sulla tessera. Strade parallele possono essere costruite sulle due rive di un fiume. E' consentito costruire una strada che attraversa un muro, anche se appartenente ad un altro giocatore, ma solamente il proprietario del muro può usufruire di quella strada.

Le strade vengono costruite semplicemente disegnandole con il pennarello sulla copertura di plastica.

## **PONTI**

Un ponte può essere costruito spendendo una pila di pietre sulla tessera interessata dove è presente un vostro mezzo di trasporto. Le strade presenti sulle rive del fiume vengono automaticamente collegate. Il ponte può essere costruito anche in assenza di strade.

Se una tessera fiume non contiene un ponte, tutti i mezzi di trasporto, i beni, le costruzioni e le strade presenti sulla tessera sono da considerarsi su una o sull'altra sponda del fiume (un mezzo di trasporto sulla riva destra del fiume non può raggiungere merci presenti sulla riva sinistra).

La sorgente o la foce di un fiume non necessitano di nessun ponte. In presenza di una diramazione del fiume, sono necessari 2 ponti per poter connettere ogni parte della tessera.

I ponti vengono costruiti con lo stesso metodo usato per le strade.

## MURI

I muri possono essere costruiti tra 2 tessere (non tra 2 tessere di mare). Solo il proprietario del muro lo può attraversare.

Il muro viene costruito usando 1 pila di pietre dal proprio mezzo di trasporto presente e piazzando il bastoncino muro tra le tessere.

Il proprietario del muro può rinforzarlo pagando 2 pile di pietre addizionali per un secondo bastoncino, 3 pile per un terzo bastoncino e così via. Può essere fatto immediatamente o nei turni successivi.

Un muro formato da 3 bastoncini ha quindi un costo totale di 6 pile di pietre.

Non ci possono essere muri di diverso colore tra le stesse 2 tessere nello stesso momento.

**Demolizione** Un muro può essere demolito usando 2 gruppi di assi di legno. Il muro colorato viene subito sostituito con un muro neutro. I muri formati da 2 bastoncini vengono demoliti usando 3 gruppi di assi, quelli formati da 3 bastoncini necessitano di 4 gruppi di assi e così via.

**Muri sostitutivi** Un muro che viene costruito al posto di uno demolito, viene contato come rinforzo del precedente, anche se costruito da un altro giocatore. Così il secondo muro costa 2 pile di pietre ed è formato da 2 bastoncini, il terzo muro necessita di 3 pile di pietre ed è formato da 3 bastoncini e così via. Per ricordarvelo dovete subito rimpiazzare il muro demolito con un muro neutro.

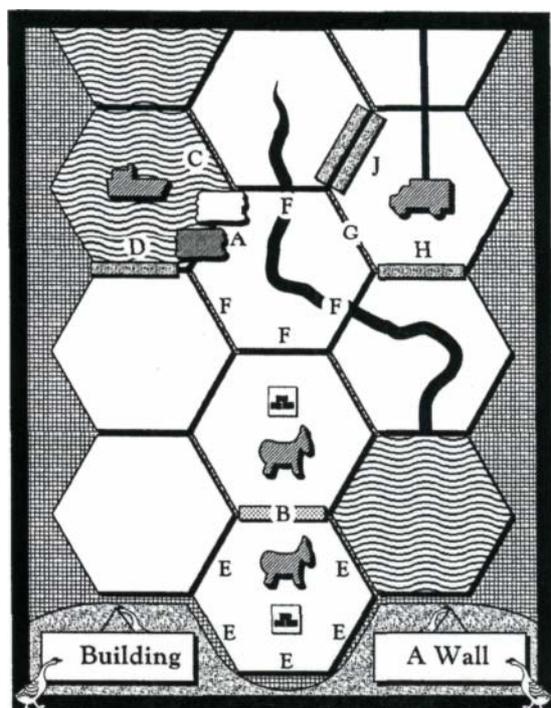
**Nessuna costruzione da entrambi i lati** Quando costruite, rinforzate o demolite un muro, tutti i materiali devono essere presenti da un lato del muro. Non è possibile adoperare mezzi di trasporto e materiali presenti su entrambi i lati. Tuttavia potete costruire il muro da una parte e rinforzarlo dall'altra.

**Costruire dalle barche** Le barche in attracco possono costruire o demolire muri in ognuno dei lati della tessera dove sono presenti (ad eccezione dell'altra riva del fiume se non ci sono ponti).

Una barca in mare paga 2 pile di pietre o 2 gruppi di assi addizionali per costruire o demolire un muro. I muri non possono essere costruiti tra 2 tessere di mare.

**Costruire dal fiume** I muri possono essere costruiti dal fiume senza nessun costo aggiuntivo.

**Isolare le barche attraccate** Se una barca è attraccata e un altro giocatore costruisce un muro che chiude lo sbocco in mare, prosciugando così la tessera dove è presente la barca, quest'ultima viene piazzata subito sulla tessera di mare da dove proveniva.



**Esempio** Il battello può costruire un muro sulle rive di A o C al costo di  $1+2=3$  pile di pietre perché costruisce dal mare. Può demolire il muro D al costo di  $2+2=4$  gruppi di assi e spendere ancora  $2+2=4$  pile di pietre per ricostruire un nuovo muro rinforzato rispetto al precedente.

Entrambe le zattere possono costruire su A (costo 1 pila di pietre); se costruito, ogni zattera degli altri giocatori presente viene rimessa in mare. Entrambe le zattere possono anche costruire su F (1 pila di pietre) ma non in G a meno che non costruiscano un ponte.

Il camion può costruire su G, e/o demolire H al costo 2 gruppi di assi, o J al costo 3 gruppi di assi e subito ricostruire al costo di 2 pile di pietre per H e 3 pile per J.

I 2 asini non possono cooperare per costruire il muro rinforzato al posto del muro neutrale B, perché non sono sulla stessa tessera. L'asino più in basso può costruire muri su tutti i bordi marcati con E.

## FASE DEL WONDER (COSTRUZIONE DEL WONDER)

Dopo la fase di costruzione i giocatori hanno la possibilità di acquistare 1 o più mattoni del *wonder*. Un mattone può rendere da 1 a 10 punti ricchezza alla fine del gioco (vedete la sezione su fine del gioco e vittoria).

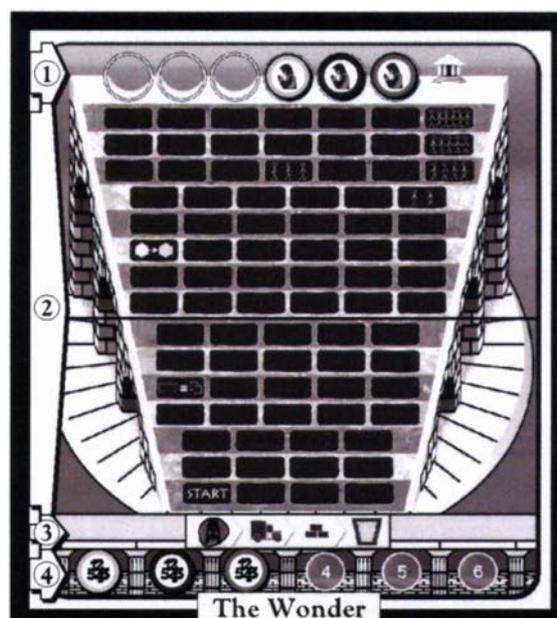
I giocatori possono acquistare quanti mattoni vogliono se hanno le risorse necessarie. I beni usati per acquistare i mattoni devono essere disponibili sulla propria tessera di partenza, tessera che deve contenere anche un proprio mezzo di trasporto. I mattoni vanno piazzati partendo dallo spazio libero in basso all'estrema sinistra e proseguendo fino ai livelli liberi più alti.

Fino a che le prime 4 file del *wonder* non sono completate, il primo mattone acquistato dai giocatori costa 1 bene (qualunque tipo di bene), il secondo costa 2, il terzo 3 e così via. Quando le prime 4 file del *wonder* sono completate il primo mattone costerà 2, il secondo costerà 3 e così via.

Nel momento in cui un mattone viene piazzato sul simbolo dell'irrigazione, tutti i deserti vengono automaticamente irrigati e trasformati in pascolo.

Quando tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di costruire il *wonder*, viene aggiunto un mattone neutro bianco e si comincia un nuovo turno.

Quando viene piazzato un mattone sul simbolo indicante il numero dei giocatori, il *wonder* è completo e il gioco termina.



## RICERCA

La ricerca può essere sviluppata durante la fase di produzione. Permette ai giocatori di costruire cose che non possono essere costruite in nessun altro modo.

### SVILUPPARE RICERCA

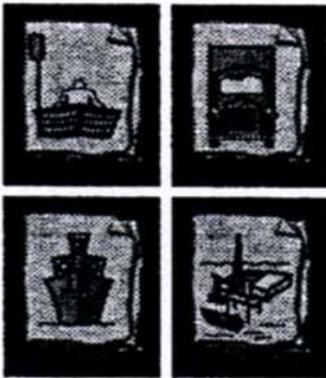
La ricerca può essere sviluppata durante la fase di produzione al costo di 2 oche e 1 carta. Non sono necessarie altre costruzioni. Le oche e la carta devono essere presenti sulla stessa tessera che deve anche contenere un proprio mezzo di trasporto. Se 2 oche e 1 carta sono lasciate su una tessera e non vengono trasportate da nessuno, queste spariscono dal gioco. Un grande incremento nella conoscenza della metafisica che non ha però particolare rilevanza nel gioco.

### ASSEGNAZIONE PUNTI RICERCA

Ogni punto ricerca viene subito assegnato ad uno dei possibili 7 “progetti”. Il progetto viene scelto togliendo un segnalino ricerca (pietra di vetro) dal simbolo corrispondente sulla vostra scheda di ricerca. I punti ricerca non possono essere commerciati in nessun modo.

### SOGGETTI DI RICERCA

#### Industrie



Ricercando sulle industrie, i giocatori possono costruire alcuni tipi di edifici altrimenti irrealizzabili (fabbrica di barche a remi, fabbrica di camion, fabbrica di battelli a vapore e piattaforme offshore). Non si possono costruire fino a che la ricerca non è stata sviluppata.

#### Miniere

E' possibile sviluppare la ricerca per migliorare le miniere. Ci sono 2 tipi di miglioramento: miniere specializzate e grandi miniere.



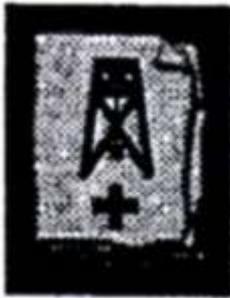
Quando costruite le miniere specializzate, queste non vengono riempite con il solito numero di minerali, 3 oro e 3 ferro, ma vengono riempite con 4 oro e 0 ferro o viceversa.



Le grandi miniere vengono riempite con 5 oro e 5 ferro. Non si possono combinare le specializzate e le grandi miniere ma ognuno può ricercare entrambi i soggetti e sviluppare in modo diverso diverse miniere.

La ricerca sulle miniere non altera la normale costruzione delle stesse che può avvenire sempre e comunque in modo tradizionale.

### **Nuovi pozzi di estrazione**



Questa ricerca permette al giocatore di costruire nuovi pozzi di estrazione nella miniera (vedi le regole sulla costruzione).

### **Idea brillante**



Questa ricerca non ha effetto. E' riservata per un possibile uso futuro in vista di un'espansione delle regole.

## **MIGLIORARE LE FABBRICHE DEI MEZZI DI TRASPORTO**

Se un giocatore sviluppa la ricerca sulle fabbriche dei mezzi di trasporto, può migliorare le stesse fabbriche, se ha un proprio mezzo di trasporto di qualunque tipo sulla tessera dove è presente la fabbrica. Così se ha un vagone su una tessera dove è presente una fabbrica di zattere, può migliorarla e cambiarla in una di battelli a vapore, anche se il mezzo presente non è quello prodotto.

Il miglioramento deve essere fatto immediatamente dopo che la ricerca è stata sviluppata (nella fase di produzione). Questa operazione di miglioramento non costa niente.

Dopo il miglioramento la nuova fabbrica produce il nuovo tipo di mezzo di trasporto nello stesso turno. Non è più possibile produrre il mezzo del vecchio tipo, nemmeno nel turno in questione.

Solo le fabbriche dei mezzi di trasporto possono essere migliorate e non i mezzi stessi.

## CONFLITTI

In molti casi tutti i giocatori agiscono simultaneamente. Tuttavia in alcuni casi un giocatore può volere fare un'azione prima o dopo un altro giocatore, creando così un conflitto. E' allora necessario determinare l'ordine di gioco.

Altri tipi di conflitti non esistono. E' impossibile in ogni caso rubare beni ad un altro mezzo di trasporto, distruggere gli stessi mezzi o distruggere edifici, strade o ponti.

### DETERMINARE LA SEQUENZA DI GIOCO

All'inizio di ogni fase ogni giocatore può dichiarare di voler determinare l'ordine di gioco. Se ciò non accade i giocatori giocano simultaneamente. Se sorgono conflitti dopo l'inizio della fase, l'ordine di gioco è quello che è determinato dalla scheda sequenza (chi è in posizione 1 gioca per primo e così via).

Nella fase di produzione determinate quello che verrà prodotto dalle miniere prima di decidere l'ordine di gioco.

Ogni giocatore possiede una figura di preghiera allineata di fronte al tempio. L'ordine di queste figure concorre a determinare l'ordine di gioco. Tuttavia i giocatori possono invocare l'aiuto degli dei per cambiare questo stato di cose.

L'ordine di gioco è determinato in 2 fasi:

- per prima cosa i giocatori decidono se continuare a pregare o "incassare" il frutto delle loro preghiere. Cominciando dal giocatore la cui figura di preghiera è più vicina al tempio, tutti i giocatori hanno la facoltà di spostare le proprie figure all'ultimo posto disponibile della fila. Nessun giocatore può spostare la propria figura più in fondo di un giocatore che ha effettuato lo spostamento prima di lui.
- si è così determinato un nuovo ordine nella fila del tempio. Successivamente ogni giocatore sceglie l'ordine di gioco. Comincia il giocatore con la figura più lontana dal tempio. Mette il suo segnalino sequenza sulla scheda sequenza nella posizione che preferisce. Il numero delle caselle corrisponde al numero dei giocatori. Dopo che il primo giocatore ha scelto la sua posizione, tutti gli altri giocatori scelgono in sequenza; il giocatore con la figura più vicina al tempio sceglie per ultimo.

Dopo che tutti i giocatori hanno scelto, il gioco prosegue nel nuovo ordine indicato dalla scheda sequenza.

### ESEMPIO DI RISOLUZIONE DI CONFLITTI

**Produzione** Vedete la fig. 1

Entrambe le miniere producono oro. Il Blu dichiara che vuole sia determinato l'ordine di gioco. Partendo dal Rosso, ogni giocatore ha la facoltà di smettere di pregare. Il Rosso decide di continuare, il Blu smette di pregare e si sposta nel retro della fila (fig. b). Il Giallo si sposta di conseguenza.

Il Blu sceglie di giocare per primo, il Giallo per secondo e il Rosso gioca per ultimo (fig. c). Il Blu prende l'oro nella miniera 1 e 1 pila di tronchi dal taglialegna.

Dalla segheria, il Blu riceve 2 gruppi di assi per 1 pila di tronchi e il Giallo ne riceve 4 per 2 pile di tronchi. La segheria ha prodotto la sua massima quantità di 6 gruppi di assi. Il Giallo non potrà tagliare la sua ulteriore pila di tronchi.

Alla cava il Giallo prende le pietre.

La cartiera produce 1 carta ogni turno, perciò la prenderà solo il Giallo perché gioca prima del Rosso. Solo se il Giallo non ne usufruisce il Rosso può subentrare.

**Movimento** Vedete la fig. 2

Questa volta è il Rosso che dichiara di voler determinare l'ordine di gioco.

Partendo dal Rosso ogni giocatore può scegliere di smettere di pregare. Il Rosso decide di fermarsi e sposta la sua figura nel retro della fila. Il Giallo continua a pregare. Il Blu non ha possibilità di spostamento (fig. d).

Partendo dal Rosso ogni giocatore sceglie quando giocare. Il Rosso decide di giocare per primo, il Blu per secondo e il Giallo gioca per ultimo (fig. e).

Il Rosso prende l'oro dalla miniera 2.

Il Giallo potrebbe costruire dei muri per impedire l'accesso alle miniere 1 e 2; il Giallo muove per ultimo e il Blu non può prevedere quale miniera sarà bloccata. Il Blu muove l'asino con i 2 gruppi di assi sulla tessera A. L'asino nella miniera rimane lì e il terzo asino Blu si sposta nella seconda miniera.

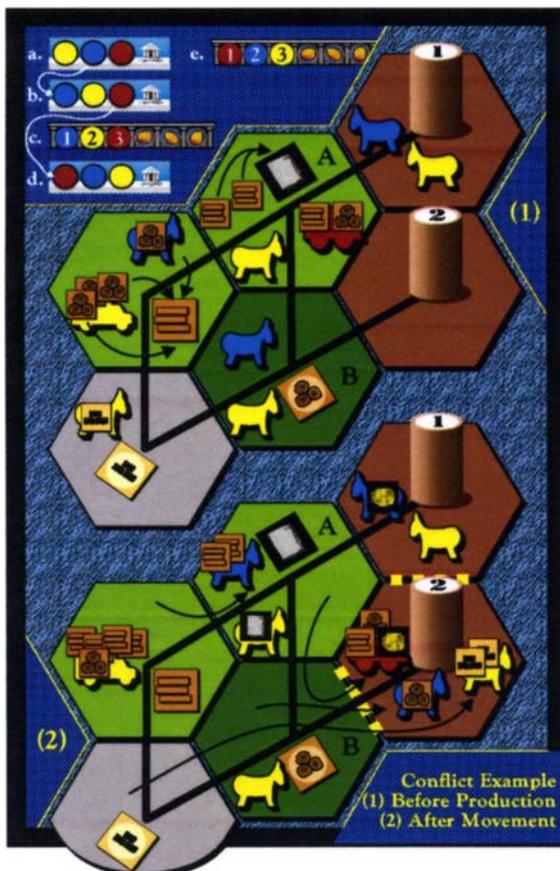
Il Giallo muove il suo asino con 2 pile di pietre nella miniera 2. Gli altri asini rimangono fermi.

**Costruzione**

L'ordine di gioco non crea problemi così tutti i giocatori costruiscono simultaneamente. Il Giallo costruisce i muri come si vede dal disegno seguente. Gli altri non possono costruire niente per mancanza di risorse.

**Wonder**

Nessun giocatore acquista mattoni del *wonder*. Viene messo un mattone neutro e si comincia un nuovo turno.



## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando la costruzione del *wonder* viene completata. La grandezza del *wonder* dipende dal numero dei giocatori. Si continua fino a che un mattone avrà coperto la casella indicante il numero dei giocatori.

Il gioco termina anche quando viene adoperato l'ultimo mattone neutro.

## CONTEGGIO E VITTORIA

Il giocatore che ha guadagnato più punti ricchezza è il vincitore. I punti ricchezza sono calcolati come segue:

- pepita d'oro            10 punti
- set di monete        40 punti
- titolo azionario      120 punti

Gli oggetti elencati devono essere in vostro possesso, cioè devono essere caricati sui vostri mezzi di trasporto. Gli oggetti lasciati sulle varie tessere non contano come punti ricchezza.

I punti ricchezza vengono anche guadagnati attraverso i mattoni nel *wonder*. Ogni linea completa del *wonder* fa guadagnare 10 punti che vengono divisi tra i proprietari dei mattoni presenti. Se il totale non è divisibile esattamente tra i giocatori, viene arrotondato per difetto. L'ultima linea del *wonder* fa guadagnare 10 punti anche se incompleta.



**Esempio**      Ci sono 6 mattoni dei giocatori nella linea (il mattone bianco è neutrale). Il punteggio del Blu è  $2 \times 10 / 6 = 3$  punti (arrotondamento per difetto), il punteggio del Rosso è  $3 \times 10 / 6 = 5$  punti e il punteggio del Giallo è  $1 \times 10 / 6 = 1$  (arrotondamento per difetto). Il mattone neutrale non influenza il punteggio in nessun caso.

Potete usare la tavola presente nell'ultima pagina o nel player aid per determinare i punteggi delle linee del *wonder*.

## PARITA'

In caso di parità, il giocatore in parità la cui figura di preghiera è più vicina al tempio vince la partita.

## MERCI

-  **tronchi**  
prodotti dai taglialegna
-  **assi**  
prodotte dalle segherie
-  **carta**  
prodotta dalle cartiere
-  **oca**  
prodotta dalle oche
-  **argilla**  
prodotta dai pozzi d'argilla
-  **pietre**  
prodotte dalle cave o dalle fabbriche di pietra
-  **carburante**  
prodotto dalle piattaforme o dai bruciatori a carbone
-  **ferro**  
prodotto dalle miniere
-  **oro** (10 punti)  
prodotto dalle miniere
-  **monete** (40 punti)  
prodotte dalla zecca
-  **azioni** (120 punti)  
prodotte dalla borsa valori

## WONDER

I punti ricchezza del wonder dipendono dal numero dei propri mattoni presenti e dal numero di mattoni degli altri giocatori. Il punteggiaggio della linea è elencato nella tabella sottostante:

Mattoni di altri giocatori sulla linea

	0	1	2	3	4	5+
1	10	5	3	2	2	1
2	10	6	5	4	3	2
3	10	7	6	5	4	
4	10	8	6	5		
5+	10	8	7			points

Mattoni per giocatore sulla linea

## MEZZI DI TRASPORTO



## COSTRUZIONI

-  **taglialegna**  
produce tronchi
-  **segheria**  
produce assi di legno dai tronchi
-  **cartiera**  
produce carta dai tronchi e/o dalle assi di legno
-  **pozzo d'argilla**  
produce argilla (solo sulle coste o sulle rive del fiume)
-  **fabbrica di pietra**  
produce pietre dall'argilla
-  **cava di pietra**  
produce pietre (solo sulle rocce)
-  **piattaforma**  
produce carburante (solo sul mare)
-  **bruciatore di carbone**  
produce carburante dai tronchi e/o dalle assi di legno
-  **miniera**  
produce oro e/o ferro (solo in montagna)
-  **zecca**  
produce monete da oro e carburante
-  **borsa valori**  
produce azioni da monete e carta
-  **fabbrica di vagoni**  
produce vagoni da asini e assi di legno
-  **fabbrica di camion**  
produce camion da ferro e carburante
-  **fabbrica di zattere**  
produce zattere dai tronchi
-  **fabbrica di barche a remi**  
produce barche a remi dalle assi di legno
-  **fabbrica di battelli a vapore**  
produce battelli a vapore da ferro e carburante
-  **rematura**  
permette di costruire fabbriche di barche a remi
-  **trasporto su strada**  
permette di costruire fabbriche di camion
-  **navigazione**  
permette di costruire fabbriche di battelli a vapore
-  **perforazione**  
permette di costruire piattaforme offshore
-  **specializzazione**  
permette di riempire le borse delle miniere con oro o ferro
-  **ingrandimento**  
permette di riempire le borse delle miniere con 5 oro e 5 ferro
-  **nuovi pozzi di estrazione**  
permette di riempire le borse delle miniere esistenti
-  **idea brillante**  
nessun effetto (riservata per l'espansione delle regole)

## RICERCA