

San Juan

Tradotto originariamente dal Tedesco all'inglese da Carl-Gustaf Samuelsson, Borås, Sweden, <http://globetrotter.crosswinds.net/> con l'aiuto del sistema di traduzioni online Babel fish, quindi tradotto in italiano da Marco Calcaterra (desangre@tiscali.it). Ho pensato opportuno riportare sia i nomi in inglese che quelli in tedesco per rendere questa traduzione un supporto utile indipendentemente dall'edizione posseduta. Il rosso identifica i nomi in inglese, il blu quelli in tedesco. Si prega di distribuire questa traduzione com'è, senza modificarla.

Governatore o Artigiano – Sindaco o Costruttore? Qualsiasi sia il vostro ruolo nel Nuovo Mondo avete un solo obiettivo: ottenere prima degli altri giocatori fama e prosperità! Chi avrà le fabbriche più produttive? Chi costruirà gli edifici più prestigiosi? Chi otterrà il maggior numero di Punti Vittoria...?

Scopo del Gioco

Il gioco si svolge su diversi round. A ogni round ogni giocatore avrà la possibilità di scegliere fra 5 ruoli differenti e decidere l'azione che lui e tutti i giocatori dopo di lui eseguiranno in quel turno. Quindi grazie all'artigiano si produrranno le merci, che saranno poi vendute dal mercante e così via... Con i soldi guadagnati in tal modo i giocatori potranno così iniziare la loro avventura a San Juan. Il giocatore che riuscirà a ottenere i privilegi migliori nel momento più opportuno, risulterà alla fine il vincitore.

Vince la partita chi ha più Punti Vittoria alla fine del gioco.

La caratteristica principale di SAN JUAN è che le carte hanno svariate funzioni: a volte rappresentano edifici (quando vengono poste di fronte ai giocatori), altre volte rappresentano soldi (quando vengono tenute in mano) e infine possono essere usate anche per simboleggiare delle risorse (in questo caso verranno disposte coperte su di una carta fabbrica).

Dotazione

110 carte da Gioco (42 edifici di produzione e 68 edifici viola)

- 1 Carta Governatore (mostra il giocatore di partenza per quel turno)
- 5 Carte Ruolo (Costruttore, artigiano, Mercante, Sindaco, Cercatore d'Oro)
- 5 tessere Mercato (con diversi prezzi di vendita)
- 1 blocco note + 1 matita (per annotare i Punti Vittoria)

Se è la prima volta che leggete questo regolamento, vi consigliamo di non leggere le parti scritte in corsivo e quelle scritte a margine. Le prime trattano quasi esclusivamente casi particolari ed eccezioni, mentre le scritte a margine hanno la funzione di stringato riassunto delle regole.

Preparativi per Giocare

- **Viene sorteggiato a caso il giocatore iniziale.** Egli riceve la carta del Governatore.
- **Le 5 carte ruolo** vengono disposte al centro del tavolo.
- **Le 5 Tessere** vengono mescolate e disposte *coperte* accanto alle carte ruolo.
- **Ogni giocatore**
 - o Riceve **Una Piantazione di Indigo** (presa dal mazzo delle carte), che viene disposta a faccia scoperta di fronte a ogni giocatore
 - o **Pesca 4 carte** del mazzo che dev'essere stato ben mescolato.
- **Le carte restanti** vengono disposte in una pila a fianco delle carte ruolo
- **Il blocco note e la matita** vengono messi da parte; servono solo per Annotare i Punti Vittoria.

Svolgimento del gioco

Una partita di San Juan si svolge su numerosi turni (di solito fra gli 11 e i 14). Ogni singolo turno si svolge in questo modo: Inizia il giocatore che possiede la carta Governatore. Egli sceglie un ruolo dal centro del tavolo, lo pone di fronte a sé e svolge l'azione relativa a quel ruolo. Quindi il turno passa al giocatore alla sua sinistra e così via, finché *tutti* i giocatori non hanno eseguito quell'azione *una volta*.

Ora il giocatore alla sinistra del governatore esamina i ruoli *rimasti a disposizione* e ne sceglie uno, ponendo la relativa carta di fronte a sé, e il turno prosegue come quello precedente. A fine turno il giocatore alla sua sinistra sceglie un altro ruolo e così via... Dopo che tutti hanno scelto un ruolo e completato il loro giro, il round finisce. Tutte le carte ruolo utilizzate vengono rimesse scoperte al centro del tavolo e la carta del governatore gira quindi in senso orario al giocatore successivo. Inizia così un nuovo round. Il nuovo governatore sceglie quindi un ruolo, etc...

Nota: In una partita a 2 giocatori il governatore, dopo che il secondo giocatore ha scelto il suo ruolo, può scegliere un altro ruolo. Quindi il turno finirà solo dopo che tre ruoli saranno stati scelti. A quel punto diventerà governatore l'altro giocatore.

I Ruoli

Ogni ruolo è caratterizzato da un privilegio speciale di cui usufruirà soltanto il giocatore che sceglierà quel determinato ruolo e da un'azione generica, che potrà essere eseguita da qualsiasi giocatore (eccezione: Cercatore d'Oro).

Queste sono le regole generali:

- Chi sceglie un ruolo è sempre il primo a eseguirne l'azione.
- Se è il suo turno, un giocatore *deve* scegliere un ruolo. Può scegliere se eseguire prima l'azione o il privilegio. Inoltre qualsiasi giocatore può esimersi dal portare a termine l'azione.
- La carta ruolo resta scoperta di fronte al giocatore che l'ha scelta per tutta la durata del turno, in modo che non possano sceglierla gli altri giocatori.

Costruttore (Fase del costruttore => Ogni giocatore può costruire un edificio)

(Builder – Baumeister)

Il giocatore che ha scelto il Costruttore *può* costruire *un* edificio giocando la carta in questione di fronte a sé, dove rimarrà fino alla fine del gioco. Dovrà quindi pagare il costo di costruzione indicato sulla carta (indicato in alto a sinistra e/o a destra) ponendo sulla pila degli scarti il corretto numero di carte dalla sua mano. Il **privilegio** gli consente di pagare una carta in meno di quanto indicato sull'edificio.

In seguito anche gli altri giocatori, a turno, possono costruire un edificio ciascuno.

Importante: Un giocatore può costruire più fabbriche dello stesso tipo se vuole, ma ogni edificio *viola* può essere costruito *solo una volta!*

Importante:

- Queste regole possono essere infrante dal Fabbro, dalla Gru dall'Ospizio per Poveri, dal Mercato Nero, dal Carpentiere e la Cava e la Biblioteca possono modificarle o estenderle.
- *Se il giocatore ha dei privilegi che superano il costo di costruzione di un edificio (possibile, soprattutto se il giocatore ha una combinazione Biblioteca-Fabbro, per esempio) **NON** pesca carte aggiuntive, quindi il costo di un edificio non può MAI essere meno di zero.*

In coda al regolamento si trovano descrizioni dettagliate di tutti gli edifici sotto la sezione "Edifici".

Artigiano (Fase dell'Artigiano => tutti i giocatori producono merci)

(Craftsman – Aufseher)

Il giocatore che ha scelto il ruolo (l'artigiano), inizia a produrre merci. Pesca una carta dalla pila e la pone - *senza guardarla* - coperta (*vedi immagine a destra*) su una delle sue fabbriche vuote, ovvero su una sulla quale non è posta alcuna carta.

Il suo privilegio gli permette di ripetere questa azione un'altra volta su un'altra fabbrica vuota.

In seguito gli altri giocatori possono produrre su *una sola* delle loro fabbriche vuote. Se un giocatore *non* possiede una fabbrica vuota non può produrre nulla durante questa fase. Le carte disposte in corrispondenza di ogni fabbrica rappresentano le merci che potranno poi essere vendute nella fase del Mercante.

Importante: *Durante il corso del gioco su una fabbrica può essere posta UNA sola merce!*

Importante:

- Queste regole possono essere infrante tramite il pozzo, che modifica e/o estende l'acquedotto e la biblioteca.
- Questa fase può essere gestita contemporaneamente da tutti i giocatori: non c'è bisogno di seguire l'ordine di gioco.

Mercante (Fase del Mercante => tutti i giocatori vendono la propria mercanzia)

(Trader – Haendler)

Il giocatore che ha scelto il ruolo (il Mercante), scopre la prima delle Tessere Mercato. Quindi annuncia quale delle sue merci vuole vendere. Può decidere di vendere una merce, ovvero una carta (come azione comune a tutti i giocatori), e una merce aggiuntiva (come privilegio).

Quindi prende le merci prescelte (=carte) dalle rispettive fabbriche e le mette – *sempre senza guardarle* – nella pila degli scarti. Quindi *pesca* (dalla pila principale) un numero di carte equivalente al numero corrispondente a quella merce sulla Tessera Mercato attiva in quel turno.

Quindi, a turno, gli altri giocatori sono liberi di vendere *una* sola merce fra quelle presenti nelle proprie fabbriche. Alla fine del turno il Mercante mette la Tessera Mercato coperta sotto la pila delle Tessere Mercato (in modo che la sequenza delle cinque tessere mercato non muti per tutta la durata della partita.)

Importante:

- *Queste regole possono essere infrante dalla Bancarella del Mercato e dalla Sala del Mercato, che modificano e/o migliorano gli effetti della Sala del Mercato e della Biblioteca.*
- *Questa fase può anche essere giocata contemporaneamente; seguire strettamente il turno di gioco non è necessario.*

Esempio: Andreas è il Mercante, possiede anche la Bancarella del Mercato e la Sala del Mercato. Scopre la nuova Tessera del Mercato. (L'immagine sulla destra nelle regole originali mostra la tessera 1-1-2-2-3, cercatela fra le tessere mercato se volete seguire l'esempio fino in fondo) Quindi annuncia di voler vendere 3 delle sue merci (cosa che può fare grazie alla Sala del Mercato). Prende una merce dalla sua Piantagione di Indaco, una dal suo Deposito di Tabacco e una dalla sua Fonderia per l'Argento e le mette tutte – senza guardarle – sulla pila degli scarti.

Quindi pesca dal mazzo le carte rappresentanti i proventi della sua vendita: 1 carta per l'Indaco, 2 per il Tabacco, 3 per l'Argento e 1 in virtù della Bancarella del Mercato. Quindi il diritto di vendere passa al giocatore successivo e così via...

Sindaco (Fase del Sindaco => una carta in più per tutti)

(Mayor – Ratshere)

Il giocatore che ha scelto questo ruolo (il Sindaco), pesca 5 carte (2 carte come azione e altre 3 come privilegio), le guarda e ne sceglie una. Quindi mette le 4 restanti sulla pila degli scarti. In seguito tutti gli altri giocatori a turno pescano 2 carte e ne scelgono una, mettendo l'altra sulla pila degli scarti.

Importante:

- Queste regole possono essere infrante dagli archivi, che la Prefettura e la Biblioteca modificano e/o potenziano.
- *Questa fase può anche essere giocata contemporaneamente; seguire strettamente il turno di gioco non è necessario.*

Cercatore d'Oro (fase del Cercatore d'Oro = nessuna azione!)

(Prospector – Goldsucher)

Il giocatore che ha scelto il Cercatore d'Oro (ovvero il Cercatore d'Oro), pesca una carta come privilegio, mentre gli altri giocatori non fanno nulla.

Importante:

- *Queste regole possono essere infrante e modificate dalla Miniera d'Oro e dalla Biblioteca.*

Un nuovo turno

Dopo che *ogni* giocatore ha scelto un ruolo e l'azione relativa è stata portata a termine da tutti, il round finisce. Le carte ruolo utilizzate vengono messe nuovamente al centro del tavolo.

La carta Governatore passa al giocatore alla sinistra del precedente Governatore. Il nuovo Governatore ricorda a chi possiede una Cappella della possibilità di mettere una delle proprie carte sotto la carta della Cappella, se lo si desidera. *Dopo averlo fatto* il Governatore controlla che nessun giocatore (incluso se stesso) abbia *più di 7 carte* in mano (*). Tutti i giocatori che hanno più di 7 carte in mano dovranno scartare le carte in eccesso, scegliendole liberamente dalla propria mano. *Eccezione:* Chi ha giocato una Torre può tenere fino a 12 carte in mano. Quindi il Governatore inizia il nuovo round scegliendo una carta ruolo, etc...

Importante: Durante un round i giocatori possono avere in mano più di 7 carte. Il controllo delle carte in mano avviene solo *all'inizio di ogni nuovo turno!*

Fine del gioco

La partita finisce immediatamente dopo la fase del costruttore nella quale un qualsiasi giocatore abbia costruito il suo dodicesimo edificio. Il round non viene completato. I Punti Vittoria dei giocatori vengono annotati sul blocchetto accluso. Per ogni giocatore si sommano:

- + i Punti Vittoria dei suoi edifici (*numero posto in basso in ogni carta*)
- + i Punti Vittoria (=numero di carte) sotto la sua carta Cappella
- + i Punti Vittoria dell'Arco della Vittoria, della Sede della Gilda e del Municipio
- + i Punti Vittoria dati dal Palazzo (*da conteggiare espressamente come ultima cosa!*)

Vince il giocatore con più Punti Vittoria. In caso di parità fra due o più giocatori vince chi possiede più carte in mano e merci prodotte merci ancora presenti nei rispettivi magazzini.

Gli Edifici

Gli Edifici di Produzione (svariati colori)

Ci sono 5 tipi di fabbriche:

- Piantagione di Indaco (10x) (Costo= 1, PV=1)
- Zuccherificio (8x) (Costo=2, PV=1)
- Deposito di Tabacco (8x) (Costo=3, PV=2)
- Impianto di Torrefazione (8x) (Costo=4, PV=2)
- Fonderia per l'Argento (8x) (Costo=5, PV=3)

Un giocatore può possedere più edifici di produzione dello stesso tipo.

Gli Edifici Viola

Nel gioco sono presenti 24 edifici viola diversi. Ce ne sono 3 di ogni tipo, con l'eccezione dei quattro edifici da 6 PV dei quali ve ne sono solo 2 per tipo.

Ogni edificio viola deve seguire queste regole:

- Può essere costruito solo *una volta* da ogni giocatore;
- I suoi effetti entrano in atto solo *dopo* la fine della fase del costruttore in cui viene edificato;
- Non è necessario che il suo proprietario ne sfrutti l'effetto.

Archivi (costo=1, PV=1) *Archives* - *Archiv*

Chi possiede gli archivi prende in mano tutte le carte ricevute nella fase del Sindaco e quindi ne scarta il numero necessario. In altre parole: le carte scartate possono essere anche carte che il giocatore aveva in mano prima dell'ultima fase del Sindaco.

Esempio: Il giocatore è il Sindaco, e possiede la Prefettura e gli Archivi: pesca quindi 5 carte dal mazzo, esamina la sua mano e quindi scarta tre carte a sua scelta.

Fabbro (costo=1, PV=1) *Blacksmith* - *Schmiede*

Chi possiede il Fabbro paga una carta in meno di quanto indicato sulla carta per la costruzione di un Edificio di Produzione. Il Fabbro non ha effetto nella costruzione di un edificio viola.

Miniera d'Oro (costo=1, PV=1) *Gold mine* - *Goldgrube*

Dopo la scelta (e l'esecuzione) del ruolo Cercatore d'Oro (da parte di un *qualsiasi* giocatore) chi possiede una Miniera d'Oro pesca (mostrandole a tutti) le prime 4 carte del mazzo:

- Se mostrano tutte costi di costruzione *diversi*, ne può prendere una e mettere le altre 3 sulla pila degli scarti;
- Se almeno 2 carte mostrano lo stesso costo di costruzione dovrà riporle tutte sulla pila degli scarti.

Esempi: Il giocatore pesca:

- *Biblioteca (5), Prefettura (3) Fabbro (1) e Deposito di Tabacco (3): deve mettere quindi tutte le carte sulla pila degli scarti.*
- *Cava (4), Fabbro (1), Deposito di Tabacco (3) e Biblioteca (5): può scegliere quale carta tenere per sé e quindi mette le altre tre sulla pila degli scarti.*

Ospizio per poveri (costo=2, PV=1) *Poorhouse* - *Armenhaus*

Se dopo aver costruito un edificio il proprietario di un ospizio per poveri ha al massimo una carta in mano, può pescarne un'altra dal mazzo.

Importante:

- *Se possiede anche il Carpentiere, riceve prima questa carta e solo successivamente ha la possibilità di pescarne un'altra grazie all'Ospizio per poveri.*
- *Se il giocatore non costruisce nessun edificio non può pescare una carta grazie all'Ospizio.*

Mercato Nero (costo=2, PV=1) *Black market* - *Schwarzmarkt*

Se il proprietario di un Mercato Nero costruisce un edificio può scartare fino a due merci presenti nei propri magazzini. Per ogni carta scartata in questo modo il prezzo dell'edificio scende di un'unità.

Esempio: Il giocatore costruisce la Biblioteca (5): quindi scarta una merce presente sulla sua Piantagione di Indaco, una merce presente nel suo Deposito di Tabacco e 3 carte dalla sua mano.

Centro di Scambio (costo=2, PV=1) *Trade Station* - *Handelsstation*

Il proprietario di un Centro di Scambio può vendere 1 merce in più nella fase del Mercante.

Esempi: Il proprietario di un Centro di Scambio vende

- *se non è Mercante fino a 2 merci*
- *se è Mercante fino a 3 merci*
- *se è Mercante e ha una Biblioteca fino a 4 merci*

Pozzo (costo=2, PV=1) *Well* - *Brunnen*

Se il proprietario di un Pozzo produce almeno 2 merci nella fase dell'Artigiano può pescare una carta dal mazzo. Questo vale anche nel caso in cui il giocatore non sia l'Artigiano per quel turno.

Bancarella del Mercato (costo=2, PV=1) *Market Stall* - *Marktstand*

Se il proprietario di una Bancarella del Mercato vende almeno 2 merci nella fase del Mercante potrà pescare dal mazzo 2 carte e aggiungerle alla sua mano. Questo vale anche nel caso in cui il giocatore non sia il Mercante per quel turno.

Gru (costo=2, PV=1) *Crane* - *Kran*

Il proprietario di una Gru, in fase di costruzione, può coprire col nuovo edificio uno dei suoi edifici già piazzati (che verrà in questo modo distrutto). Questa azione permetterà al giocatore di ridurre il costo di costruzione del nuovo edificio del costo dell'edificio coperto.

Importante:

- *Un edificio coperto in questo modo perde immediatamente la sua funzione. Ne consegue che un giocatore non può mai coprire la sua Gru.*
- *Se viene coperta una fabbrica con una merce, la merce viene persa e messa sulla pila degli scarti. Se viene coperta la Cappella, le carte sotto di essa valgono ancora come Punti Vittoria alla fine del gioco.*
- *Un giocatore può costruire nuovamente un edificio viola che ha coperto.*
- *Un giocatore non può coprire un edificio con lo stesso edificio.*

Esempi:

- *Il giocatore copre la sua Cappella (3) con un Palazzo (6) e paga solo 3 carte*
- *Il giocatore copre il suo Impianto di Torrefazione (4) con una Statua (3) e non paga nulla; non pesca la carta di differenza!*

Cappella (costo=3, PV=2) Chapel - Kapelle

All'inizio di ogni turno il proprietario di una carta Cappella può mettere una delle carte che ha in mano sotto la carta Cappella, prima che il Governatore controlli il limite di 7 (o 12 - Torre) carte in mano dei giocatori.

Ognuna di queste carte vale un Punto Vittoria alla fine del gioco (*il testo e/o i Punti Vittoria presenti su queste carte non hanno importanza!*).

Importante:

- *Il giocatore non è tenuto a rivelare agli altri giocatori quali e quante carte ha messo sotto la Cappella.*
- *Se la Cappella viene coperta da un altro edificio (tramite la Gru), gli edifici coperti (a faccia in su) non contano ovviamente come Punti Vittoria.*

Esempio: Il giocatore ha 7 carte sotto la cappella alla fine del gioco; quindi grazie alla cappella otterrà 9 PV (2 per l'edificio e 7 per le carte messe sotto).

Torre (costo=3, PV=2) Tower - Turm

Grazie alla Torre il limite massimo di carte che il giocatore può avere in mano all'inizio di ogni turno è incrementato di 5, portando quindi il totale a 12 carte. Se il giocatore ne ha più di 12 all'inizio del turno dovrà scartarne un numero sufficiente per tornare a 12.

Acquedotto (costo=3, PV=2) Aqueduct - Aquadukt

Chi possiede un acquedotto può produrre una merce extra nella fase dell'Artigiano.

Esempio: Chi possiede un Acquedotto produce

- *se non è Artigiano fino a 2 merci*
- *se è Artigiano fino a 3 merci*
- *se è Artigiano e possiede la Biblioteca fino a 4 merci*

Carpentiere (costo=3, PV=2) Carpenter - Schreinerei

Se nella fase del Costruttore chi possiede un carpentiere costruisce un edificio *viola*, può, *dopo* aver pagato il costo di costruzione per intero, pescare una carta dal mazzo. Il Carpentiere non aiuta nella costruzione di un edificio di produzione.

Importante: Un Carpentiere non permette di pescare una carta non appena lo si costruisce, ma a partire dal successivo edificio viola costruito.

Prefettura (costo=3, PV=2) Prefettura - Präfektur

Chi possiede una prefettura può tenere 2 carte nella fase del Sindaco in luogo di 1.

Esempi: Chi possiede una prefettura tiene

- *se non è Sindaco 2 di 2 carte*
- *se è Sindaco 2 di 5 carte*
- *se è Sindaco e possiede una Biblioteca 2 di 8 carte*

Se possiede anche gli Archivi potrà prendere tutte le sue carte in mano, prima di scartarne il numero appropriato.

Sala del Mercato (costo=4, PV=2) Market Hall - Markthalle

Se nella fase del Mercante chi possiede la Sala del Mercato vende almeno una merce, riceve una carta in più di quanto indicato nella Tessera Mercato scoperta in quel turno. Se vende più di una merce riceverà comunque solo *una* carta extra.

Esempio: Il giocatore vende 1x zucchero a 1 e 1x caffè a 3: quindi riceve in tutto 5 carte.

Cava (costo=4, PV=2) Quarry - Steinbruch

Se nella fase del Costruttore il proprietario di una cava costruisce un edificio *viola*, potrà pagare 1 carta in meno del necessario. La Cava non è utile ai fini della costruzione di edifici di produzione.

Esempio: Il giocatore è Costruttore e possiede la cava: può costruire una Gru gratis.

Biblioteca (costo=5, PV=3) Library - Bibliothek

Se chi possiede la Biblioteca sfrutta il privilegio del suo ruolo può raddoppiarne gli effetti.

Vediamo cosa vuol dire ruolo per ruolo:

- Sindaco: ha la possibilità di scegliere da 8 carte;
- Costruttore: paga 2 carte in meno quando costruisce;
- Artigiano: produce fino a 3 merci;
- Mercante: vende fino a 3 merci;
- Cercatore d'Oro: riceve 2 carte dal mazzo.

Esempi:

- *Se il giocatore è Sindaco e possiede Archivi e Prefettura oltre alla Biblioteca, prende 8 carte in mano e ne scarta 6 a piacere*
- *Se il giocatore è Costruttore e possiede la Cava oltre alla Biblioteca, paga la costruzione di un edificio *viola* 3 carte in meno.*

Importante: Nella partita a 2 giocatori la Biblioteca può essere usata dal suo proprietario solo una volta per round! Se il governatore usa la Biblioteca nel suo primo turno, non potrà farlo nel suo secondo!

I seguenti edifici *viola* non possiedono nessun effetto particolare e vengono costruiti solo per ottenere Punti Vittoria:

I tre monumenti (3 di ogni tipo)

- **Statua** (costo=?, PV=3) *Statue - Statue*
- **Colonna della Vittoria** (costo=?, PV=4) *Victory Column - Siegesssäule*
- **Cavaliere** (costo=5, PV=3) *Horseman - Reiter*

Importante: *Un giocatore può costruire una statua e una colonna della vittoria, ma non due statue!*

I quattro Edifici da “6” (2 di ogni tipo)**Sede della Gilda (costo=6, PV=1) Guild Hall - Zunfthalle**

Alla fine del gioco chi possiede una Sede della Gilda riceve 2 Punti Vittoria aggiuntivi per ogni Edificio di Produzione che possiede.

Esempio: Il giocatore possiede 2 Piantagioni di Indaco, 1 Zuccherificio e 1 Deposito di Tabacco: riceve quindi 8 PV aggiuntivi.

Municipio (costo=6, PV=1) City Hall - Rathaus

Alla fine del gioco chi possiede un Municipio riceve 1 Punto Vittoria aggiuntivo per ogni edificio *viola* che possiede, (incluso il municipio!).

Esempio: Il giocatore possiede Ospizio per Poveri, Acquedotto, Carpentiere, Cappella, Cava, Biblioteca, Statua, Sede della Gilda e Municipio: riceve 9 Punti Vittoria aggiuntivi.

Arco della Vittoria (costo=6, PV=1) *Victory Arch - Triumphbogen*

Alla fine del gioco chi possiede un Arco della Vittoria riceve Punti Vittoria per i suoi monumenti: riceve 4 PV se ha un monumento, 6 PV se ne ha 2 e 8 PV se li ha tutti e tre.

Esempio: Il giocatore possiede una Statua e un Cavaliere: riceve 6 Punti Vittoria aggiuntivi.

Importante: Se un giocatore possiede un Municipio e un Arco della Vittoria i suoi monumenti contano sia nei punti bonus relativi al Municipio che in quelli relativi all'Arco della Vittoria.

Palazzo (costo=6, PV=1) *Palace - Palast*

Alla fine del gioco chi possiede un Palazzo riceve 1 Punto Vittoria aggiuntivo ogni 4 Punti Vittoria. In altre parole: il giocatore divide i suoi PV per 4 e aggiunge il risultato ai suoi Punti Vittoria (ignorando eventuali resti!). I Punti Vittoria per il palazzo vengono calcolati solo alla fine, dopo che *tutti gli altri* Punti Vittoria sono stati conteggiati.

Esempio: Il giocatore ha 34 punti, senza contare quelli del palazzo. Per il Palazzo riceve altri 8 Punti Vittoria (34 diviso 4 ignorando il resto); il suo totale sarà quindi di 42 Punti Vittoria.

Variante

Dopo aver giocato un paio di partite potrebbe essere interessante provare questa variante: ogni giocatore riceve 4 carte, e in aggiunta a queste, un numero di carte corrispondente alla sua posizione di partenza. Ovvero, il primo giocatore riceverà 5 carte, il secondo 6, il terzo 7, il quarto 8. Quindi, dopo aver guardato le proprie carte, ogni giocatore ne sceglie quattro e pone le rimanenti sulla pila degli scarti. Dopo aver fatto ciò la partita può avere inizio normalmente.

© 2003 *Andreas Seyfarth*

© 2004 *Ravensburger Spieleverlag*

*alea | Postfach 1150 |
83233 Bernau/Chiemsee*

Phone: 08051 - 970720

Fax: 08051 - 970722

E-Mail: info@aleaspiele.de

Distr. CH:

Carlit + Ravensburger

Grundstr. 9

CH-5436 Würenlos