



di **Klaus Teuber**
per 3-4 giocatori dai 10 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari

Versione 1.1 – Dicembre 2002



<http://www.giochirari.it>
e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco “Abenteuer Menschheit” sono detenuti dal legittimo proprietario.

Generalità

Il gioco si basa sul sistema dei “Coloni di Catan” – si lanciano i dadi, si guadagnano le risorse, si commercia e si evolvono le tribù attraverso gli sviluppi. Ogni nuovo piazzamento di tribù, determina dei Punti Vittoria. Riceverete dei Punti Vittoria anche dai progressi della vostra tribù, oppure se conquistate nuove zone con i vostri nomadi. Vincerà il giocatore che riuscirà a raggiungere 10 Punti Vittoria.

Mappa del Gioco

La mappa rappresenta la cartina del mondo. Ogni esagono presenta un diverso tipo di terreno.



Come nel gioco originale di Settlers of Catan, in ogni turno verranno lanciati due dadi, ed ogni esagono produrrà un certo tipo di bene:

Preparazione del Gioco

Ogni giocatore riceve un Tabella Riepilogativa che presenta i vari usi di ogni bene e dove sono indicate quali materie prime devono essere pagate per poter sviluppare e far progredire la propria civiltà. Qui, sono descritti anche i vantaggi di ogni singolo progresso.

Entwicklungskosten	Fortschrittskosten	Fortschritt Kleidung	Fortschritt Nahrung
 Nomade erschaffen Nomade zu Stamm machen Nomade bewegen	1. Stufe 2. Stufe 3. & 4. Stufe 5. Stufe	Erhält Überreste von Belegungsplätzen (5AAK, 940V Zahl) Erhält Überreste von Belegungsplätzen (10AAK, schwarze Zahl)	Nomade mit Steinwerk + 7 Ressourcen wert Ressourcen oder Raubtier sammeln und Karte stechen

Ogni giocatore riceve inoltre un gruppo di segnalini del proprio colore. Ognuno riceverà:

- 2 Nomadi
- 5 Accampamenti
- 4 Segnalini Progresso



Accampamento



Nomade



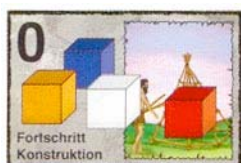
Segnalino Progresso



Potrete usare solo i segnalini del vostro colore. Per prima cosa, piazzate la mappa sul tavolo. Ogni giocatore prenderà tre Accampamenti e li piazzerà su tre incroci neri in Africa. Vicino ad uno dei tre Accampamenti dovrà essere piazzato anche un segnalino Nomade (esempio a sinistra).

I giocatori lanceranno i dadi per decidere il primo turno di gioco. Chi ha ottenuto il valore più alto, inizierà il piazzamento iniziale. Poi, una volta che tutti i giocatori hanno fatto il loro primo piazzamento, il senso di gioco tornerà indietro, a partire dall'ultimo giocatore che ha piazzato una Tribù. Infine, quando tutti i giocatori avranno piazzato 2 Tribù, il senso di piazzamento si invertirà nuovamente, a partire dall'ultimo giocatore che ha piazzato una Tribù. Il proprio esploratore potrà essere piazzato durante uno dei tre piazzamenti degli Accampamenti.

All'inizio della partita, i giocatori non avranno nessuna informazione riguardo i segnalini Evento coperti che si trovano sulla mappa.



Ogni giocatore prenderà i propri segnalini Progresso e ne piazzerà uno in ogni riquadro '0' dei quattro percorsi Progresso che si trovano sui lati della mappa (Abbigliamento – Grigio Chiaro, Alimentazione – Verde, Costruzione – Grigio Scuro, Caccia e Combattimento - Rosa).

Le carte Sommario espongono:

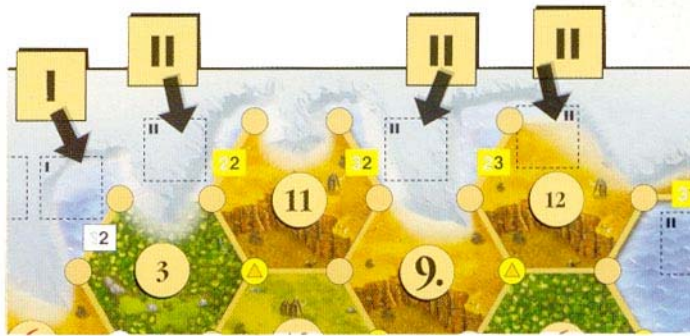
- Il costo delle varie azioni
- Il costo degli sviluppi
- L'area sviluppata dove sono sistemati i propri segnalini.



Le carte delle Materie Prime sono piazzate in mazzi separati ed ogni giocatore riceve una carta Pellame e una Osso.
I 32 segnalini Popolo (quelli rotondi con le facce) vengono piazzati scoperti nei relativi posti colorati che si trovano sulla mappa.



I 18 segnalini Evento (quelli quadrati) sono mescolati e piazzati coperti nei riquadri contrassegnati dai simboli romani.



I segnalini del Neandertal e del Carnivoro sono infilati nella loro base di plastica e sistemati sulla mappa come esposto in figura qui sotto.



Le carte Arte (Kunst) sono piazzate nel quinto spazio di ogni carta Sommario.



Le carte dei Doppi Punti Vittoria e quelle dei Singoli Punti Vittoria dovranno essere tenute vicino alla mappa.



Sequenza di Gioco

Inizia la partita il giocatore più giovane. Quando è il suo turno, il giocatore esegue le azioni seguenti:

- Lancia i Dadi (il cui risultato sarà valido per tutti i giocatori)
- Scambia le Risorse
- Sviluppa e Sposta i Nomadi

Poi, in senso orario, sarà il turno del giocatore successivo.

1. Lanciare i Dadi

Seguite le normali regole di Settlers of Catan – cioè, se è presente una Tribù adiacente alla zona indicata dal risultato dei dadi, i giocatori ricevono le Risorse in base ai valori sulla mappa che corrispondono al risultato dei dadi.



Esempio: il giocatore Blu lancia i dadi ed ottiene un '5'. I giocatori Bianco, Rosso ed Arancio ricevono ognuno una risorsa di Carne. Il giocatore Blu, anche se è quello che ha lanciato i dadi, non riceve nessuna risorsa.

2. Scambiare le Risorse

Anche qui vengono seguite le solite regole sugli scambi – cioè il giocatore attivo può scambiare liberamente le sue carte Risorse con gli altri giocatori, oppure può scambiare le sue carte Risorse con la 'Banca' con un rapporto di 3 a 1.

3. Svilupparsi e Spostare i Nomadi

Ogni giocatore potrà tentare di espandere la propria Tribù nel mondo, eseguendo le seguenti azioni.

- Creare i Nomadi
- Spostare i Nomadi
- Trasformare un Nomade in Accampamento
- Sviluppare la Tribù

a) Creare i Nomadi

Potete creare un nuovo Nomade scartando una carta Pelleame e una carta Carne. Piazzate poi il nuovo Nomade adiacente ad un qualunque vostro segnalino Accampamento presente sulla mappa, posizionandolo in una intersezione vuota.

Importante: quando si ricevono le Risorse, saranno considerati solo i segnalini Accampamento e non i segnalini Nomade.

b) Spostare i Nomadi

Spostare 1 Nomade costa 1 Risorsa di Carne (da scartare come al solito). Questa Risorsa vi permetterà di spostare un Nomade fino a 2 intersezioni. Per ogni miglioramento sugli Alimenti che avrete conquistato (verde), potrete spostare i vostri Nomadi di un'intersezione ulteriore.

Se un giocatore utilizza 2 o più carte Risorsa di Carne, potrà spostare un Nomade di due intersezioni aggiuntive per ogni carta Carne giocata, oppure potrà spostare un altro Nomade. Il movimento è regolato dalle seguenti regole:

- Un Nomade può passare sopra uno o più Nomadi o segnalini Accampamento, ma dovrà terminare il suo movimento in un'intersezione vuota.
- Un Nomade può cambiare direzione come desidera.

c) Trasformare un Nomade in Accampamento

Se un giocatore possiede un Nomade in una intersezione dove c'è un segnalino Popolo, allora quel Nomade può essere convertito in un Accampamento. Questo costerà al giocatore una Risorsa Pellame, una di Avorio e una di Pietre.

Il giocatore dovrà poi:

- Riprendere il suo segnalino Nomade convertito.
- Piazzare il segnalino Popolo di fronte a se (che varrà 1 Punto Vittoria).
- Piazzare un segnalino Accampamento nell'intersezione considerata.

Per il nuovo Accampamento, il giocatore proprietario potrà ricevere ulteriori Materie Prime (come le città in Settlers of Catan).



Esempio: il giocatore Rosso piazza un suo Nomade vicino ad un suo Accampamento, poi paga 2 risorse di Carne e lo sposta di quattro spazi, passando sopra al Nomade arancio, e terminando il movimento in uno spazio vuoto.

Importante: nel punto in cui si trova un segnalino Popolo, potete piazzare solo un segnalino Accampamento. Non riceverete il segnalino Popolo solo per aver spostato un Nomade nell'intersezione. Dovrete anche fare la conversione.

Se un giocatore ha usato tutti e 5 i segnalini Tribù in suo possesso, allora per piazzarne uno nuovo dovrà prenderne uno dall'Africa (dal piazzamento originale dei segnalini Tribù). Se anche in Africa non ce ne sono più, potrà prenderne uno dal resto dei segnalini Tribù che ha sulla mappa.

d) Sviluppare la Tribù

Ci sono quattro tipi di sviluppo: "Alimentazione", "Caccia e Combattimento", "Costruzione" e "Abbigliamento".

Se un giocatore vuole svilupparsi in una di queste aree, dovrà pagare le Materie Prime indicate sulla Tabella Riepilogativa e spostare il proprio segnalino Progresso in avanti, in corrispondenza dello sviluppo scelto. Sempre sulla Tabella di Riferimento troverete i benefici offerti da quel dato sviluppo.



Importante: Il quinto passo di ogni Progresso è unico. Il giocatore che raggiunge per primo il quinto passo di un Percorso di Sviluppo, riceverà la carta presente che varrà un Punto Vittoria. Poi, nessun altro giocatore potrà raggiungere quello stesso livello di sviluppo.

Abbigliamento e Costruzione

Svilupparsi in queste due aree è necessario perché i Nomadi possano essere spostati sui percorsi con i riquadri condizionati. E' permesso attraversare un spazio condizionato (sinistra – numero bianco; destra – numero nero) solo se avete entrambe le condizioni verificate. Tranne per il quinto livello (quando si guadagnerà un Punto Vittoria), l'Abbigliamento e la Costruzione serviranno solo per permettere il passaggio lungo le rotte ove ci sono i riquadri condizionati (vedere 'I Riquadri Condizionati').

Alimentazione

Ogni sviluppo in quest'area permette ad un Nomade di attraversare nel suo movimento un'intersezione in più. Per ogni Nomade è permesso un movimento base di 2 intersezioni. Ogni sviluppo in questo campo permetterà ad ogni Nobile di muovere di un'intersezione aggiuntiva per movimento.

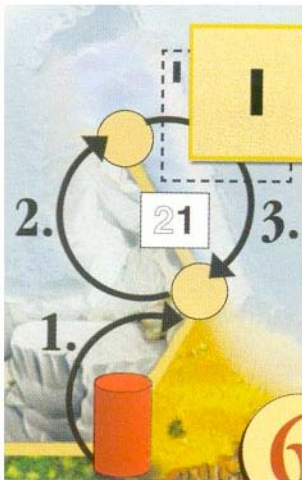
Caccia e Combattimento

Ogni sviluppo in quest'area non apporterà nessun beneficio particolare. Per ogni progresso in quest'area, il giocatore sposterà il segnalino Neandertal in Africa o in Eurasia, oppure il segnalino Carnivoro in America o in Australia (vedere le Regole Speciali).

Regole Speciali

Neandertal e Carnivori

I Segnalini Neandertal e Carnivoro sono delle figure che disturberanno il gioco. Esse bloccano sempre l'accesso alle rotte di terra in cui si trovano. Un riquadro che contiene una di queste figure non produce nessuna Risorsa. Inoltre, queste creature impediscono il movimento attraverso tutti i lati dell'esagono che occupano.



Queste figure bloccanti vengono spostate durante la partita tra i vari luoghi della mappa. C'è però una limitazione: il Neandertal può essere spostato solo in Africa e in Eurasia, mentre il Carnivoro può essere spostato solo in America e in Australia.

Un "7" con i Dadi

Quando con i dadi si ottiene un "7", non verrà prodotta nessuna Materia Prima. Invece, verranno seguite le azioni seguenti:

- 1- Ogni giocatore con più di 7 carte Risorsa in mano, dovrà scartarne la metà (arrotondato per difetto).
- 2- Il Neandertal (e non il Carnivoro), dovrà essere spostato in un altro territorio dell'Africa o dell'Eurasia. Il giocatore che ha ottenuto il "7" potrà pescare a caso una carta da un giocatore a cui il Neandertal si troverà confinante dopo lo spostamento.

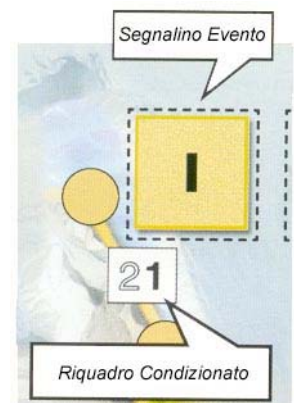
Poi, il turno del giocatore potrà proseguire come al solito.

I Riquadri Condizionati

Sulla mappa ci sono alcuni riquadri bianchi che contengono 2 numeri.

Quando vi spostate lungo il percorso con un Riquadro Condizionato, potrete scoprire il segnalino Evento di destinazione. Per potervi spostare lungo tale percorso, dovete essere sufficientemente sviluppati, cioè avendo progredito lungo il percorso dell'Abbigliamento (grigio chiaro) e quello della Costruzione (grigio scuro). Nell'immagine, il numero a sinistra rappresenta il progresso nell'Abbigliamento, mentre quello nero a destra rappresenta il progresso nella Costruzione.

Un giocatore può spostare un Nomade attraverso un riquadro condizionato se ha sviluppato quei determinati passi del progresso. Il primo giocatore che adempie la condizione di un Riquadro Condizionato, e sposta il Nomade nell'intersezione più in là, riceverà il segnalino Evento corrispondente.



I Segnalini Evento

Quando un giocatore riceve un segnalino Evento, questo viene immediatamente scoperto. Ci sono tre tipi di Eventi: Figure Bloccanti, Desolazioni e Adattamenti.

1) Figure Bloccanti

Quando viene giocato questo segnalino, potete spostare il Neandertal (in Africa/Eurasia) oppure il Carnivoro (Australia/America) in un nuovo territorio. Poi, potete prendere una carta Risorsa a caso da un giocatore che ha un suo Accampamento adiacente alla figura bloccante.



2) Desolazioni

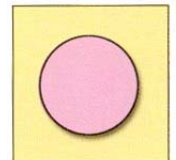
Il giocatore prende un segnalino Deserto e lo gioca nel territorio Africano indicato sul Segnalino Evento.

Importante: Potete giocare il deserto solo in Africa (in uno spazio adiacente ad almeno un incrocio nero). Questo territorio non produrrà più risorse.



3) Adattamenti

Quando viene pescato un segnalino di un colore, riceverete una carta "Anpassung" ("Adattamento") di quel colore. Tenete questa carta davanti a voi, perché varrà 1 Punto Vittoria.



Carte di Raddoppio Punti Vittoria



1) Esplorazione

Quando un giocatore riceve un segnalino Evento, lo tiene di fronte a se in modo che tutti lo possono vedere. Se avete almeno 2 segnalini Evento, potete prendere la carta "Erkundung" ("Esplorazione"). Se un avversario dovesse avere più segnalini Evento di voi, dovrete passagli la carta "Erkundung".

2) Distribuzione

Questa carta viene data al giocatore che è proprietario di almeno 1 segnalino Popolo di ogni tipo. In questo caso, il giocatore potrà tenere questa carta fino alla fine della partita, che varrà 2 PV. Il secondo giocatore a raggiungere questo obiettivo, riceverà solo 1 Punto Vittoria.



Termine della Partita

Il primo giocatore che raggiunge 10 Punti Vittoria, vincerà la partita. I Punti Vittoria sono dati dai segnalini Popolo (1 Punto ognuno, guadagnati per aver creato nuove Tribù), e dalle carte.



<h3>Costo degli Sviluppi</h3> <p>Creare un Nomade</p> <p>Scambiare un Nomade</p> <p>Spostare un Nomade di 2 spazi</p>	<h3>Costo dei Progressi</h3> <p>1° Miglioramento</p> <p>2° Miglioramento</p> <p>3° e 4° Miglioramento</p> <p>5° Miglioramento</p>	<h3>Abbigliamento</h3> <p>E' permesso attraversare i riquadri Condizionati (sinistra - numero bianco).</p> <h3>Costruzione</h3> <p>E' permesso attraversare i riquadri Condizionati (destra - numero nero)</p>	<h3>Alimentazione</h3> <p>E' possibile spostare i propri Nomadi di una Intersezione aggiuntiva per ogni livello conquistato di questo progresso.</p> <h3>Caccia e Combattimento</h3> <p>Il Neanderthal o il Carnivoro possono essere spostati sulla mappa.</p>
<h3>Costo degli Sviluppi</h3> <p>Creare un Nomade</p> <p>Scambiare un Nomade</p> <p>Spostare un Nomade di 2 spazi</p>	<h3>Costo dei Progressi</h3> <p>1° Miglioramento</p> <p>2° Miglioramento</p> <p>3° e 4° Miglioramento</p> <p>5° Miglioramento</p>	<h3>Abbigliamento</h3> <p>E' permesso attraversare i riquadri Condizionati (sinistra - numero bianco).</p> <h3>Costruzione</h3> <p>E' permesso attraversare i riquadri Condizionati (destra - numero nero)</p>	<h3>Alimentazione</h3> <p>E' possibile spostare i propri Nomadi di una Intersezione aggiuntiva per ogni livello conquistato di questo progresso.</p> <h3>Caccia e Combattimento</h3> <p>Il Neanderthal o il Carnivoro possono essere spostati sulla mappa.</p>