

Shafausa di Christophe Borgeat. I nani di Shafausa scoprono ricchi giacimenti di minerali, gli sconsiderati lo comunicano al consiglio delle tribù, dove i vampiri Zugriga organizzano immediatamente la borsa dei metalli. Anche gli orchi scavano minerali e gli elfi, produttori di legname, pensano a tutelare la natura. Infine gli uomini, cercano al solito, di approfittare della situazione. I primi abitanti della Helvetia, cercano di unificare la loro moneta, lo Chafouin (sciafuin). Vivi in prima persona la nascita della piazza finanziaria Elvetica, sarai il primo orco banchiere ad avere la caverna interamente rivestita di moquette di mammoth primigenio. Spiegazione della versione completa del gioco: la Colonial, per 6 giocatori, per le altre versioni consultare il manuale. Il tabellone è formato da un ottagonone amministrazione e 8 listini per i prezzi delle risorse. Ogni giocatore ha una tabella minatori / magazzini, una aiuto di gioco con i prezzi ed una regione della tribù divisa in 5 città e 20 spazi edificabili. Vince chi fa più Punti Vittoria (PV). Setup: tutte le tabelle si usano dal lato Geek e Colonial. Piazzare una pedina del proprio colore sulla città 1 della regione, una a caso sull'ordine di turno sulla tabella amministrazione e 2 sui tracciati minatori e magazzini della rispettiva tabella. Ognuno prende 25 Chafouin (CHF). Mettere scoperti i 26 tasselli grandi iniziali, in ordine di turno scegliere un tassello, poi in ordine inverso sceglierne un altro. A questo punto sommare il valore dei 2 tasselli e sistemare l'ordine di turno dal più basso al più alto, con questo nuovo ordine scegliere il terzo tassello. Ora si prendono i benefici di questi tasselli, che possono essere edifici, CHF, o altri bonus e si sistemano. Prendere tutte le tegole edificio e metterle nel sacchetto (le tegole hanno un N° sul retro in base al N° dei giocatori) si mischiano ed il 1° giocatore pesca tante tegole pari al N° dei giocatori e le piazza nella riga Buildings, poi fa lo stesso con la riga Future. Su ogni listino piazzare i marcatori gialli sulle caselle grigie di partenza. Prendere le 3 carte power del proprio colore. Il gioco: diviso in 7 fasi ognuna svolta da tutti i giocatori prima di passare alla successiva. 1 estrazione 2 ordine turno 3 acquisto/costruzione magazzini 4 gestione 5 amministrazione 6 speculazione 7 controllo condizioni di fine partita

1 estrazione, le miniere e certi edifici producono risorse o denaro.

2 ordine turno, il 1° giocatore offre 1 CHF, a giro si rilancia, chi passa mette la pedina ordine turno in basso, il seguente a passare mette la propria pedina dove vuole, davanti, dietro o tra le pedine di chi ha già passato. L'ultima offerta che si è fatta, va pagata. Il denaro dei giocatori deve essere sempre visibile.

3 acquisto/costruzione magazzini, a turno si può comprare un edificio dalla riga Buildings, il prezzo è sulla tegola che una volta comprata va nella riserva a destra della tabella minatori/magazzini. Potete comprare un edificio per rimetterlo nel sacchetto perché già lo avete o volete toglierlo ad un altro. Sulla regione potete avere solo un edificio per tipo. Ora si possono comprare fino a 2 magazzini che permettono di conservare risorse (1 x magazzino) al costo riportato sulla tabella. Minatori, magazzini e città si costruiscono in ordine crescente.

4 gestione, anche più volte: Costruire miniere in uno spazio vuoto di una città già costruita (max tante quanti sono i minatori). Aumentare i minatori. Aprire una nuova città al costo descritto sulla tabella regione. Costruire un edificio preso dalla propria riserva al costo di un ferro. Comprare risorse dalla banca al prezzo di listino. Vendere risorse alla banca al prezzo di listino. La prima risorsa venduta nel turno va posta sulla casella Sold del relativo listino.

5 amministrazione, le merci che non possono essere immagazzinate vanno vendute al prezzo di listino. Pagare 1 CHF per ogni edificio nella propria riserva.

Riempire la riga Buildings da Future e Future dal sacchetto.

Ogni listino che ha una risorsa sulla casella Sold cala il prezzo di vendita di 1 CHF. Rimuovere le risorse.

6 speculazione, a turno influenzare la borsa al costo riportato sulla tabella prezzi. Quando si muove un indicatore, girarlo dalla parte nera, per quel turno non si tocca più. Si può fare 1 sola azione facoltativa: bloccare un prezzo o modificarlo. Quando tutti hanno finito rigirare gli indicatori sul lato giallo. Regola della casa: questa azione non sembra funzionare a dovere, provate questa. Invece di pagare per speculare, incassate i soldi riportati sulla tabella prezzi dalla banca. Questo permette di variare i prezzi dei listini ed

avere denaro per comprare più edifici.

7 finisce la partita se un giocatore ha costruito e riempito 5 città o ha comprato e riempito 11 magazzini.  
Contare i PV, in caso di pareggio vince chi ha più CHF altrimenti vincono tutti.

#### Calcolo Punti Vittoria

+1 PV per città

+1 PV per magazzino

+1 PV per minatore

+X PV per edificio (standardo rosso)

+X PV per miniera (standardo rosso)

+2 PV se costruiti 10 edifici

+4 PV se costruiti 11 edifici (non cumulabile)

+2 PV se costruiti 11 magazzini

+1 PV se sono pieni gli 11 magazzini

+3 PV se le 5 città sono piene

+2 PV se comprati tutti i minatori

Alcune carte power agiscono adesso, fatti i conti, vendere le risorse a listino e ottenere 1 PV ogni 20 CHF

Carte power:

Gineva: 1- ad inizio turno, il più ricco ti dà 2 CHF e il 2° 1CHF, se pari tutti gli interessati ti danno 1 CHF.

2- a fine fase 4 risistema gli edifici nella riga Future come vuoi.

3- in fase 6 puoi spendere 4 CHF per spostare un indicatore di listino di +/- 3.

Sangal: 1- le tue speculazioni sono scontate di 2CHF.

2- le vostre miniere possono essere coperte da altre miniere o edifici,

3- le miniere di rame e oro ti costano 2 pietre o 3 legni in meno.

Zugriga: 1- la vostra città N°1 ha 5 spazi costruzione.

2- iniziate la partita con 12 CHF in più.

3- una volta per turno potete sostituirvi alla banca per l'acquisto o la vendita di una sola risorsa di legno, pietra, carbone o ferro da parte di un altro giocatore, al prezzo di listino.

Luserna: 1- miniere di argento e oro costano un carbone in meno.

2- in fase 2 potete passare una volta senza uscire dalle puntate.

3- a fine gioco le miniere di pietra valgono 2 PV

Tessina: 1- una volta a partita aumenta di 1 i minatori.

2- per costruire città non pagate legno.

3- a inizio fase 6 puoi speculare +/- 1 gratis ma senza girare l'indicatore.

Primitiva: 1- invece di 5 PV l'edificio Helvetia rende 6,7,8 PV se avete anche 1,2,3 dei seguenti: granaio, casa dei costruttori, locanda.

2- una volta puoi comprare un edificio da riga Future pagandone 1,5 volte il prezzo arrotondato per difetto.

3- in fase 2 sconto di 2 CHF nelle puntate.

Shaufausa: 1- alla fine fase 4 puoi spostare una risorsa da una casella Sold ad un'altra o rimuoverla.

2- miniere d'argento e rame ti costano 2 ferro in meno.

3- ogni turno, o la ferroneria o il deposito di carbone rendono 1 risorsa in più.

Grisa: 1- 1 PV per ogni 3 magazzini che hai costruito.

2- in fase 4 puoi comprare 1 risorsa rame al prezzo di vendita.

3- una sola volta costruisci un magazzino e riempilo di carbone.