

## Siena: Domande & Risposte



Siena D&R - v1.8 2005/11/26 - Creata da **MadeR** @ <http://www.goblins.net/>  
e confermata dall'autore Mario Papini

### **Movimento**

D: A parte il movimenti obbligati del Banchiere e di Calandrino all'inizio del turno, i movimenti dati da carte aggiuntive (i numeri verdi sulle carte) sono da consumarsi completamente o si ne può usare anche solo una parte?

R: Se ne può usare anche solo una parte, ma i punti non usati vengono persi.

### **Duomo**

D: Superata la quota 95 fiorini, a quanto ammonta la donazione per il duomo? Si sommano a 50 i numeri color mattone, ad esempio per 115 fiorini la donazione è di  $50+10=60$ ?

R: Oltre la soglia dei 95 fiorini, la donazione è sempre di 50 fiorini.

### **Fiorini**

D: Si può andare in negativo con i fiorini? Cosa succede quando sono obbligato a spendere più di quanto ho?

R: In tali casi, ad esempio cortigiane, Calandrino al duomo, si spende quanto si ha e si mette l'indicatore sullo 0.

### **Fase Acquisti**

D: Durante la fase di acquisto delle carte, come si gestiscono di preciso le carte il cui costo è indicato con una \* rossa avanzate dai turni precedenti? cosa succede se ve ne sono più di una?

R: Si girano dal mazzo un numero di carte pari al doppio dei giocatori, nel caso una o più fra esse avessero la \*, quella col numero verde più piccolo resta sul tavolo, e le rimanenti si mettono da parte (non si scartano!).

Nel caso non sia stata girata alcuna carta con la \* ma ve ne fossero una o più messe da parte, va

## Siena: Domande & Risposte

presa quella col numero verde minore.

Le carte col numero rosso si vendono seguendo l'ordine di iniziativa dal più povero al più ricco, comprandole come indicato sul manuale; eventuali carte avanzate si scartano e ritorneranno in gioco al prossimo rimischiaggio.

Adesso si fa l'asta per la carta \* come scritto sul manuale; nel caso nessuno la volesse, verrà scartata ma nel mazzo delle carte Siena, in modo da poter ricomparire in successive fasi di acquisto, come indicato sul manuale.

Ricordarsi che, durante il proprio turno di gioco, le carte con la stellina rossa non si riciclano (vengono messe nello scatolo) dopo che essere state usate, al contrario vengono riciclate se vengono scartate.

### **Ruoli**

D: Una volta divenuto Mercante, esiste un qualsiasi modo per tornare Contadino?

R: No.

D: Una volta divenuto Banchiere, esiste un qualsiasi modo per tornare Contadino o Mercante?

R: No.

D: Se per ipotesi in un unico turno partendo da contadino guadagnassi abbastanza fiorini per raggiungere quota 80 fiorini, potrei diventare banchiere in un unico turno?

R: No e questo è un bene, perché solo il mercante ha la possibilità di procurarsi un cospicuo numero di carte `senesi`.

D: I contadini e i mercanti possono giocare delle carte che hanno effetto sulla parte sinistra - quella utilizzata dai banchieri - del piano di gioco?

R: Sì.

Premessa: Sul tabellone vi sono dei cubi spezie e/o tessuti prodotti ma non venduti e il giocatore è ancora un contadino.

D: Se nel mio turno divento mercante e gioco una o più carte produzione riguardanti le spezie o i tessili, posso vendere i cubetti già presenti?

R: No, i benefici del cambio di stato sociale si attivano dalla fine del proprio turno.

D: Durante il mio turno divento banchiere. Dopo il mio turno dei mercanti vendono delle merci: ottengo i 3 punti per ogni vendita oppure devo aver prima giocato il prossimo turno come banchiere?

R: Ottieni i 3 punti; i benefici del cambio di stato sociale si attivano dalla fine del proprio turno.

D: I banchieri ottengono 3 punti per ogni singolo cubetto venduto dai mercanti, per ogni tipo di merce venduto dai mercanti o per ogni vendita fatta dai mercanti che può essere composta da più tipi di merci?

R: La terza risposta è quella giusta: `per ogni tipo di merce venduto dai mercanti`: 1 solo cubo di spezie o tessuti dà 3 fiorini; 1 cubo di spezie e 1 cubo di tessili insieme danno 6 fiorini.

## Siena: Domande & Risposte

### **Calandrino**

D: Se facessi fare a Calandrino un giro completo della città, dovrei pagarlo anch'io? in tal caso potrei giocare le Guardie?

R: No, il giocatore che muove Calandrino è esentato dal pagamento e, di conseguenza, non deve giocare le Guardie.

D: Se fossi in Locanda e Calandrino passasse in Via delle Cerchia ma non entrasse in Locanda, dovrei pagarlo?

R: No.

D: Se mi rifiutassi di pagare Calandrino nella Locanda (20 fiorini invece dei soliti 10), dovrei prendere 2 cubi avarizia?

R: No, 1 solo.

D: Entrando in Locanda ho pagato le cortigiane; in seguito, sempre mentre sono nella Locanda, mi raggiunge Calandrino: devo pagarlo comunque?

R: Sì.

### **Strada per Firenze o Arezzo**

D: Se in un turno giocassi più carte in modo da arrivare in un solo turno a Firenze o Arezzo, guadagnerei solo il valore della città di destinazione o tale valore più quello nella casella precedente?

R: In caso di movimento di più casella, si guadagna solo il valore stampato nella casella in cui la pedina si ferma.

D: Se mi trovassi sulla strada per Firenze o Arezzo e giocassi carte produzione tessili e/o spezie, il mio segnalino verrebbe tolto dalla strada per Firenze o Arezzo?

R: Sì, perché varrebbe come una vendita a Siena invece che su un altro mercato.

D: Se mi trovassi sulla strada per Firenze o Arezzo e vendessi tessili e/o spezie già presenti ma non prodotti da me, il mio segnalino verrebbe tolto dalla strada per Firenze o Arezzo?

R: Sì, perché varrebbe come una vendita a Siena invece che su un altro mercato.

D: I Contadini posso giocare le carte produzione che raffigurano la Via Firenze-Arezzo?

R: Sì, ma dovranno ignorare la parte riguardante il piazzamento sulla Firenze-Arezzo.

### **Guardie**

D: Posso usare le guardie per non pagare il corteo della sposa?

R: No.

## **Locanda**

D: Quando nella locanda non ci sono le cortigiane, entrarvi costa un passo da Via delle Cerchia?

R: Sì.

D: Quando la Locanda si considera una casella separata da `Via delle Cerchia` e necessita di un punto spostamento?

R: Non lo è per i giocatori quando vi sono le cortigiane all'interno, lo è quando non vi sono cortigiane e ancora lo è per (chi muove) Calandrino, il quale per entrare in Locanda necessita dell'omonima carta.

D: Calandrino può essere mandato nella Locanda?

R: Sì, se insieme alla carta Calandrino viene giocata una carta Locanda (più eventuali carte necessarie per farlo arrivare in locanda); e, così come per la combinazione Duomo+Calandrino, anche la combinazione Locanda+Calandrino fa spendere a chi si trova nella Locanda 20 punti.

D: Sono già in Locanda e qualcuno/io stesso aggiunge delle cortigiane? Devo pagarle? Se sì, quando?

R: Tutti i banchieri in locanda devono pagare le eventuali cortigiane aggiunte nel momento stesso in cui vengono aggiunte (e subito dopo il pagamento tolte), compreso chi le ha aggiunte, se presente nella Locanda.

D: Sono entrato in locanda per via delle cortigiane, ma ho giocato una carta amiche; in seguito al di fuori del mio turno un altro giocatore aggiunge almeno un'altra cortigiana. Devo pagare solo la/le aggiunta/e o tutte quante?

R: Solo l'aggiunta/e.

D: Nel caso in cui nella Locanda fossero presenti più Banchieri e venissero aggiunte delle Cortigiane, si deve rispettare l'ordine di azione del turno? Perché in questo caso il primo che paga rimuoverebbe le cortigiane risparmiando il pagamento ai più ricchi.

R: No, tutti pagano contemporaneamente. Chi ha la carta delle Amiche non paga, gli altri sì. Nel caso tutti giocassero la carta delle Amiche, nessuno pagherebbe e le cortigiane resterebbero in Locanda, se invece almeno un Banchiere pagasse, allora le Cortigiane andrebbero via, ma dopo che tutti hanno o pagato o giocato la carta, non dopo il primo pagamento.

## **Carte in generale**

D: Quali sono le carte da mettere all'asta come preparazione del gioco?

R: 2×“via Francigena (\* 1)”, 2×“piazza Salimbeni (\* 2)”, 1×“Elissa-Fiordaliso (\* 3)”, 1×“Locanda (\* 4)”, 1×“Muratori (\* 5)”.

D: Esiste un quadro riassuntivo per avere sott'occhio l'effetto delle varie carte?

R: Sì, ne esiste uno in italiano, creato da superflash reperibile all'indirizzo

## Siena: Domande & Risposte

[http://nuke.goblins.net/modules.php?name=Downloads&d\\_op=getit&lid=1285](http://nuke.goblins.net/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=1285) e uno in inglese creato da zman reperibile all'indirizzo [http://nuke.goblins.net/modules.php?name=Downloads&d\\_op=getit&lid=1286](http://nuke.goblins.net/modules.php?name=Downloads&d_op=getit&lid=1286)

D: In che modo vanno giocate le carte?

Esempio 1: la mia pedina è nella penultima tappa di una delle due destinazioni della Fi-Ar e vorrei giocare 2 carte: una mi farebbe finire il viaggio e l'altra mi fare produrre spezie e/o tessuti. Cosa succede se le gioco insieme?

Esempio 2: Vi è un banchiere in locanda e ho 2 carte Cortigiana: posso giocare una, far pagare / usare le amiche e dopo giocare la seconda?

R: Le carte vanno giocate tutte insieme ma l'ordine viene deciso dal giocatore. Va tenuto conto che più carte riguardanti la stessa azione vanno giocate insieme come fossero una sola; tutte le carte produzione usabili solo dal mercante vengono considerate un gruppo a parte da quelle usabili anche dai contadini; quindi:

Esempio 1: ordini le carte giocate in modo da finire il viaggio sulla Fi-Ar e poi di produrre tessuti e/o spezie;

Esempio 2: le cortigiane vanno giocate insieme, quindi il banchiere nella locanda si difende da entrambe le carte in un'unica volta.

D: Nel caso un Mercante nello stesso turno riesca a vendere un cubetto di tessuti e uno di spezie, quante volte può prendere le carte Senesi? 1 o 2?

R: In ogni turno ciascun mercante può fare la scelta di rinunciare a 10 o 15 fiorini di guadagno solo una volta, indipendentemente dal fatto che venda uno o due cubi di merci.

### **Mulo**

D: Nel quadro riassuntivo c'è scritto che il mulo possono usarlo sia il Contadino sia il Mercante, ma nelle regole si parla solo del Contadino; chi può usare il mulo?

R: Solo i Contadini possono usare il mulo.

### **Cubi Avarizia**

D: C'è un limite al numero di cubi avarizia che posso prendere?

R: No.

### **Vendite**

D: Se un contadino vende più di un tipo di merce e/o più cubi di varia merce (Mulo) e vuol giocare la carta Via Francigena, gli è consentito vendere alcuni tipi di merce e/o alcuni cubi della stessa merce sulla Via Francigena e alcuni a Siena?

R: Sì, è consentito vendere tipi di merce diversi in posti diverse, ma tutti i cubi del medesimo tipo di merce vanno venduti in un unico mercato.

## Siena: Domande & Risposte

D: Se vengono vendute merci tramite la via Francigena o se un Mercante conclude un affare sulla Fi-Ar, i banchieri guadagnano 3 fiorini?

R: No, perché gli affari si sono svolti fuori città.

D: In quali modi i vari ruoli possono guadagnare fiorini?

R: Contadini: vendita in città, Via Francigena, Mulo;

Mercanti: vendita in città oppure, mutuamente esclusivo strada Fi-Ar;

Banchieri: 8 fiorini al turno, 3 per ogni vendita in città fatta da Mercanti, piazza Salimbeni (con la carta), 20/40 Banchi di Sotto + Via dei Servi (con le carte), 5 fiorini a Palazzo Pubblico, Piazza del Campo, Banchi di Sopra;

Tutti Quanti: 3 carte locanda 20 fiorini.

D: In quali modi i vari ruoli possono spendere fiorini?

R: Contadini: ;

Mercanti: Carte Senesi;

Banchieri:  $10 \times n$  per le Cortigiane, 10/20 per Calandrino, 10 per il Corteo Sposa, Duomo, Torre del mangia (\*10+5/10/15/20/25/30/50);

Tutti: Asta dell'artista (min 15, incrementi +5/+3/+1), 8 per vedere la carta dell'artista (0 con la carta Locanda).

D: Cosa può fare ogni ruolo?

R: Contadini: produrre, vendere in città, vendere sulla via Francigena.

Commercianti: produrre, vendere in città oppure sulla Fi-Ar, comprare carte senesi.

Banchiere: usare le varie parte della città, guadagnare dalle vendite altrui;

Tutti: muovere Calandrino, aggiungere Cortigiane, concorrere all'asta per gli artisti.

È disponibile un riassunto visuale all'indirizzo:

<http://mader.interfree.it/img/TdG/Siena.jpg>