

Benvenuti ai Coloni di Zarahemla, un avvincente gioco da tavolo per 2-4 giocatori. Questo manuale è diviso in 3 differenti sezioni.

Sommario di Gioco – Iniziate da qui leggendo i 10 punti introduttivi sul gioco che introducono velocemente come giocare ai Coloni di Zarahemla.

Regole del gioco – Le regole illustrano tutto quello che serve per giocare.

Guida Rapida – Questa parte contiene informazioni aggiuntive ed esempi per rispondere ad eventuali dubbi riguardanti il gioco.

Per una guida passo passo visita il tutorial online disponibile all'indirizzo:
<http://www.settlersofzarahemla.com>

La squadra di Inspiration Games (<http://www.inspirationgames.com>) spera che ti divertirai con questo gioco così come loro si sono divertiti nella realizzazione! Aspettano i tuoi commenti e sperano di portarti nuovi giochi divertenti nei prossimi anni.

Sommario di Gioco

Questa è una breve introduzione in 10 punti per iniziare a giocare ai Coloni di Zarahemla. Dopo aver letto questa introduzione, è necessario leggere le regole complete prima di iniziare a giocare.

1. Il territorio di Zarahemla è mostrato nella Figura 1. Il territorio è composto da: 19 esagoni di terreno circondati da una giungla, un percorso segnapianti e il tempio di Zarahemla. Lo scopo del gioco è colonizzare ed espandere il proprio territorio per diventare la più grande tribù di Zarahemla.
2. In Zarahemla ci sono cinque diversi tipi di esagoni di risorse e il Nascondiglio del "Gadianton Robber". Ogni tipo di esagono produce un differente tipo di risorsa (Figura 2).

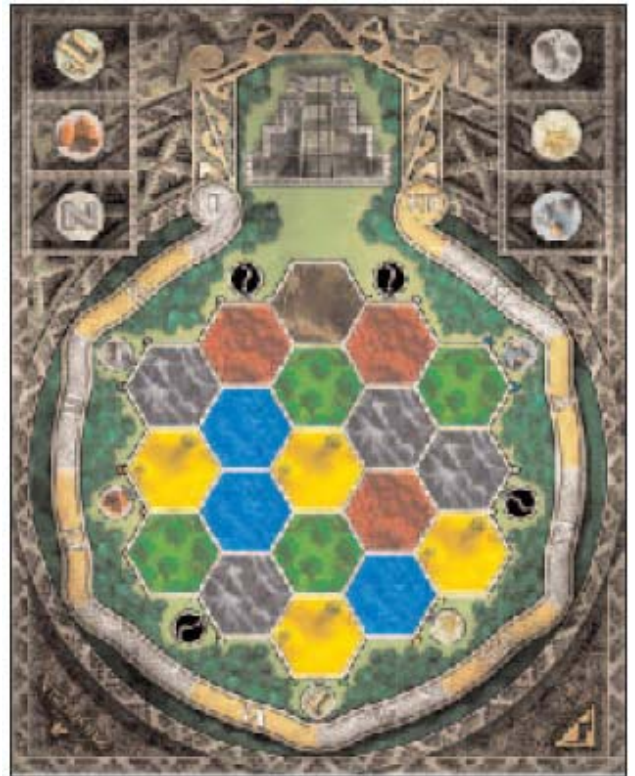


Figura 1: Il tabellone di Gioco



Figura 2: le carte risorse

L'esagono verde produce il legno.

L'esagono rosso produce l'argilla.

L'esagono blu produce l'acqua.

L'esagono giallo produce il grano.

L'esagono grigio produce la roccia.

L'esagono marrone non produce nulla (nascondiglio del Gadianton Robber)

3. Si inizia il gioco con due Insedimenti e due Strade a testa. (**Eccezione: nelle partite a due giocatori si inizia con tre Insedimenti e tre Strade a testa**). Ogni Insedimento vale un Punto Vittoria. Il primo giocatore che ottiene 12 Punti Vittoria vince la partita.
4. Per ottenere altri Punti Vittoria si devono costruire ulteriori Strade e Insedimenti o far evolvere gli Insedimenti in Città. Ogni Città vale due Punti Vittoria. Per costruire nuovi

Insedimenti o per farli evolvere in Città è necessario usare risorse. Si possono ottenere altri Punti Vittoria acquistando delle carte sviluppo e aiutando a costruire il tempio di Zarahemla.

5. Come si ottengono le risorse? È semplice. Ogni turno un lancio di dado determina quali esagoni (indicati dai segnalini numerati) produrranno delle risorse. Se, per esempio, nel lancio di dadi la somma totale è “5”, allora tutti gli esagoni di terreno che contengono il “5” produrranno risorse. Nella Figura 3 uno degli esagoni produce argilla e un altro produce roccia.
6. I giocatori possono ottenere risorse solamente se possiedono un Insediamento o una Città che costeggia un esagono che produce una risorsa. Nella Figura 3, l’Insediamento rosso (A) costeggia l’esagono con l’argilla e l’Insediamento blu (B) costeggia l’esagono con la roccia.



Figura 3: Tipica fase di avvio per quattro giocatori

7. Poiché normalmente gli Insediamenti e le Città costeggiano diversi tipi di terreno (fino a tre), è possibile, in relazione al lancio del dado, raccogliere vari tipi di risorse. Nella Figura 3 l’Insediamento rosso C costeggia grano, acqua e legno. Esso consente di ottenere, quando

esce l'apposito numero, ognuna delle tre risorse. L'Insediamento D è sul bordo della giungla. Esso costeggia solamente il grano e l'acqua, perciò può ottenere risorse solo da questi esagoni, quando esce l'opportuno numero. (Né il nascondiglio del Gadianton Robber (esagono marrone) né la giungla producono risorse.)

8. Il commercio è un elemento fondamentale del gioco. È ovviamente impossibile avere Insediamenti e Città ovunque (si hanno a disposizione solamente cinque Insediamenti e quattro Città!); perciò ad un giocatore potrebbero mancare alcune risorse. Questo può essere problematico, perché per le nuove costruzioni sono necessarie determinate combinazioni di risorse. Per questo motivo è possibile commerciare con gli altri giocatori, facendo un'offerta oppure aspettando le offerte degli altri giocatori. Commerciando con successo è possibile ottenere la carta necessaria per costruire una nuova Strada o Insediamento!
9. Un giocatore può costruire un nuovo Insediamento solo su una intersezione non occupata e solo se ha una Strada che porta a quella intersezione. Tutti gli Insediamenti devono essere ad almeno a due intersezioni di distanza.
10. È importante scegliere con attenzione la posizione in cui costruire un Insediamento. Più frequentemente un numero esce ai dadi e più risorse si ottengono. I punti indicati (Figura 4) sotto al numero nei segnalini numerati indicano la frequenza relativa dei tiri di dadi. Più è alto il numero dei punti, maggiore è la probabilità che quel numero esca. Il "6" e l'"8" hanno cinque Punti perché ci sono cinque possibilità di ottenere questi numeri con due dadi; questi numeri sono marcati in rosso. I numeri "2" e "12" sono i meno frequenti e sono marcati in blu.



Figura 4: Segnalini numerati

Regole del gioco

Regole di gioco complete

Questa sezione contiene le regole di gioco complete per I Coloni di Zarahemla. Se hai ulteriori domande dopo aver letto queste regole, consulta la “Guida Rapida” che trovi a Pagina 16 di questo manuale.

Costruendo la terra di Zarahemla

La preparazione iniziale è semplice e veloce. Le strisce esagonali sono stampate su entrambi i lati, in modo da consentire una mappa diversa ad ogni partita. La preparazione si effettua nel seguente modo:

1. aprire il tabellone e posizionarlo al centro del tavolo di gioco.
2. Prendere la striscia con 5 esagoni e piazzarla nel mezzo dello spazio del tabellone. Può essere posizionata in verticale o lungo una diagonale. Deve combaciare nel tabellone come un pezzo di un puzzle.
3. Prendere entrambe le strisce con 4 esagoni e posizionarle ai lati della striscia con i 5 esagoni.
4. Prendere entrambe le strisce con 3 esagoni e posizionarle ai lati delle strisce con i 4 esagoni.
5. È pronto il territorio di Zarahemla! Da notare che, in base al modo in cui sono state disposte le strisce, si ottiene una differente mappa di gioco.
6. Ogni segnalino numerato mostra sul dorso una lettera dell’alfabeto. Posizionare i segnalini sul tabellone in ordine alfabetico iniziando dalla lettera A, partendo da un esagono esterno a scelta e continuando in senso antiorario (Figura 5). Nel nascondiglio del Gadianton Robber (esagono marrone) non va posizionato nessun segnalino.

La fase di preparazione ha ora inizio.

Fase di preparazione

Dopo che la mappa è stata composta, ogni giocatore sceglie un colore e prende i corrispondenti pezzi di gioco:

- ✓ 5 Insedimenti
- ✓ 4 Città
- ✓ 15 Strade



Figura 5: Posizionamento dei segnalini numerati

- ✓ 10 Pietre del Tempio
- ✓ 1 segnapunti
- ✓ 1 carte con i costi di costruzione.

Le carte risorse, con una “Z” dorata sul dorso, vengono ordinate e piazzate a faccia scoperta nelle corrispondenti posizioni sul tabellone. Le carte sviluppo, con una “Z” argentata sul dorso, sono mescolate e piazzate a faccia coperta nella corrispondente area del tabellone.

Estrarre i dadi e le tre carte speciali (“Longest Road” (“Strada più Lunga”), “Largest Army” (“Armata più Potente”) e “Greatest Temple Contributor” (“Maggior Contribuente al Tempio”) e posizionarle sul tavolo a fianco del tabellone.

Il Gadianton Robber (figura nera) è posizionato nel suo nascondiglio (l’esagono marrone).

Nel tabellone di gioco c’è un percorso numerato da 1 a 12 da utilizzare per segnare, durante la partita, i Punti Vittoria di ogni giocatore. Ogni giocatore posiziona il suo segnalino nel percorso dei punteggi. Nelle partite a due, ogni giocatore posiziona il suo segnalino nel terzo spazio (III); nelle partite a tre ogni giocatore posiziona il suo segnalino nel secondo spazio (II).

Stabilire il giocatore iniziale

Ogni giocatore lancia un dado; il giocatore con il valore più alto inizia per primo. Il turno procede poi in senso orario.

Posizionamento iniziale degli Insediamenti e delle Strade

In una partita a **due**, ogni giocatore inizia il gioco con **tre** Insediamenti e **tre** Strade. Nelle partite a **tre o a quattro**, ogni giocatore inizia il gioco con **due** Insediamenti e **due** Strade.

Il primo giocatore può posizionare un Insediamento nell’intersezione tra qualsiasi esagono numerato. Il primo giocatore piazza poi la sua prima Strada. Ogni Strada deve essere connessa ad un Insediamento del giocatore.

Suggerimento: è consigliato posizionare il primo Insediamento tra tre esagoni in modo da incrementare le possibilità di produrre risorse.

Esempio: (Figura 6) il giocatore blu ha posizionato il proprio Insediamento nell’intersezione tra tre esagoni numerati, in modo da poter ottenere risorse da tutti e tre gli esagoni. Egli posiziona poi la sua Strada tra l’esagono “8” e “12”.



Figura 6:

Procedendo in senso orario ogni giocatore piazza un Insediamento e una Strada. Non è possibile costruire un Insediamento adiacente ad un altro Insediamento o Città già presente nella mappa (inclusi i propri); inoltre è necessario mantenere una distanza di almeno due caselle (Si può costruire un Insediamento su un angolo libero solo se tutti gli angoli adiacenti sono liberi!) Dopo che l’ultimo giocatore ha piazzato il suo primo Insediamento posiziona

immediatamente anche il secondo e così tutti gli altri giocatori in senso antiorario. In altre parole il giocatore che posiziona il primo Inseidiamento è l'ultimo a posizionare il secondo Inseidiamento.

Nella partita a due il primo giocatore piazza un Inseidiamento, poi il secondo giocatore ne piazza due, poi il primo giocatore ne piazza altri due ed infine il secondo giocatore piazza il suo ultimo Inseidiamento.

Ogni giocatore sceglie poi uno degli Inseidiamenti appena piazzati ed ottiene una carta risorsa per ogni tipo di esagono che costeggia quell'Inseidiamento. Le carte risorse vanno conservate segrete in mano.

Esempio: (Figura 7) il giocatore blu ha scelto questo Inseidiamento da cui ricevere le risorse all'inizio del gioco. Egli riceve un'acqua, un legno ed un'argilla.

Nota: Il secondo (o terzo, nelle partite a due giocatori) Inseidiamento può essere completamente indipendente dal primo ma la regola della distanza deve essere sempre rispettata.

La seconda Strada deve essere posizionata adiacente al secondo Inseidiamento.



Figura 8: nota

Nota: (Figura 8) nella fase di ottenimento delle carte risorse iniziali, nel caso un giocatore scelga un Inseidiamento adiacente alla giungla e che costeggia uno o due esagoni risorsa, otterrà solo una o due carte risorse per iniziare il gioco

Gestione dei turni

Inizia il giocatore che ha ottenuto il valore più alto al lancio dei dadi.

Il primo giocatore inizia e poi tutti gli altri giocatori eseguono, in ordine, le azioni seguenti durante il proprio turno:

1. giocare una Carta Sviluppo, in qualsiasi momento, eventualmente anche prima del lancio dei dadi (opzionale).
2. Lanciare i dadi per la produzione delle risorse (obbligatorio).
3. Commerciare, costruire e comprare in qualsiasi ordine (opzionale).
4. Passare poi i dadi al giocatore alla sinistra, che continua il gioco (obbligatorio).

L'ordine di gioco continua sempre in senso orario.

Nota: non si può giocare una Carta sviluppo nello stesso turno in cui è stata comprata. Si deve aspettare il turno successivo per giocarla. L'unica eccezione si ha nel caso in cui la Carta Sviluppo appena acquistata sia un Punto Vittoria e che giocandola il giocatore vinca immediatamente la partita.



Figura 7: esempio

Azioni in dettaglio

Produzione delle risorse

Ogni giocatore inizia il suo turno lanciando i dadi. Il numero ottenuto determina quali esagoni producono risorse. Ognuno dei cinque tipi differenti di esagoni producono una risorsa differente:

Il rosso produce l'argilla.

Il blu produce l'acqua.

Il giallo produce il grano.

Il grigio produce la roccia.

Il marrone non produce nulla (nascondiglio del Gadianton Robber)

Ogni giocatore che ha un Insedimento che costeggia un esagono con il numero ottenuto con i dadi, ottiene una carta risorsa del tipo dell'esagono.

Esempio: (Figura 9) se il lancio di dadi per la produzione è "12" allora il giocatore blu riceve una carta risorsa grano. Se fosse "10" allora riceverebbe un legno; se fosse un "8" otterrebbe invece una carta risorsa pietra.



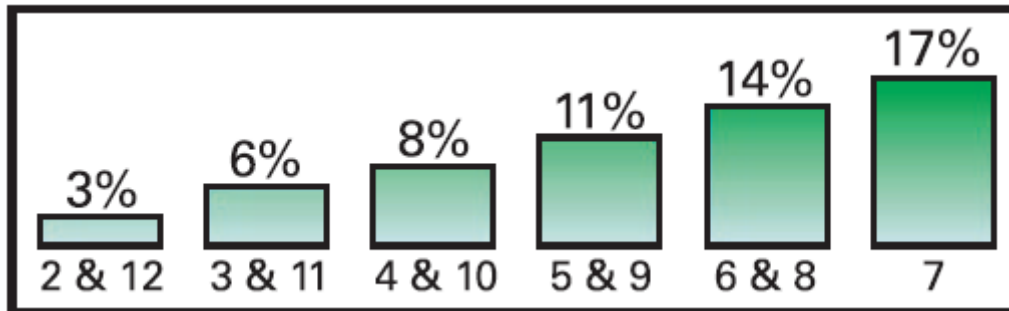
Figura 9: esempio

Più possibilità ci sono che un numero venga ottenuto, più spesso gli esagoni associati a quel numero produrranno risorse. Più è alto il numero dei Punti sotto i numeri nei segnalini, maggiore è la probabilità che quel numero esca. Il "6" e l'"8" hanno cinque Punti perché ci sono cinque possibilità per ottenere questi numeri con due dadi. Questi numeri escono più frequentemente degli altri e sono marcati in rosso. I numeri "2" e "12" sono i meno frequenti e sono marcati in blu.

Ogni giocatore che ha una Città adiacente ad un esagono che produce risorse ottiene due Carte Risorse invece di una. Ogni giocatore che ha più di un Insedimento e/o Città costeggianti un esagono produttivo riceve una Carta Risorsa per ogni Insedimento e due Carte Risorse per ogni Città.

Eccezione: l'esagono contenente il Gadianton Robber non produce nessuna risorsa. Leggere un "7" nelle "Azioni Speciali" a pagina 13.

Probabilità nel lancio dei dadi



Commercio

I giocatori possono commerciare le risorse.

Commerciare con gli altri giocatori

Si possono scambiare risorse con gli altri giocatori. Si può sia annunciare di quali risorse si ha bisogno e quali si danno in cambio, sia accettare offerte dagli altri giocatori e di fare controproposte.

Importante: solo il giocatore che è di turno può iniziare una contrattazione. Gli altri giocatori non possono commerciare tra di loro.

Stazione Commerciale

Si può commerciare anche senza gli altri giocatori. Indipendentemente dalla posizione dei propri Insediamenti e e Città si può sempre effettuare uno scambio 4:1 mettendo quattro Carte Risorse identiche nella pila delle risorse e prendendo una Carta Risorsa a propria scelta.

Se un giocatore ha un Insediamento o una Città su una Stazione Commerciale (segnalata dai semicerchi), si ha un rapporto di scambio più favorevole. Si può fare uno scambio 3:1 se si ha una Stazione Commerciale marcata 3:1, mettendo tre Carte Risorse identiche nella pila delle risorse e prendendone una a scelta. Si può inoltre fare uno scambio 2:1 se si ha una Stazione Commerciale con un simbolo di una risorsa; il giocatore può scambiare due Carte Risorse del tipo indicato nel simbolo per una Carta Risorsa a scelta.

Importante: bisogna mettere tutte le carte che si stanno scambiando a faccia scoperta di fronte a sé prima di rimetterle nella pila delle risorse, in modo da permette agli altri giocatori di verificare cosa si sta scambiando.

Costruire

L'ultima azione che si può effettuare durante il proprio turno è costruire. Costruire è il modo più comune per aumentare il numero di Punti Vittoria.

Per costruire si devono utilizzare le specifiche combinazioni di risorse (Figura 10), rimettendo le carte utilizzate nelle apposite pile e prendendo le Strade, gli Insediamenti o le Città dalla propria scorta. Non si può costruire un elemento che è esaurito.



Figura 10: carta con i costi di costruzione

Strada

Richiede Argilla e Legno

Le Strade connettono gli Insediamenti e le Città. Le Strade vengono posizionate nei percorsi tra gli angoli degli esagoni. Una sola Strada può essere costruita su un determinato percorso. (Un percorso è il bordo di qualsiasi esagono di terreno).

Una nuova Strada deve essere sempre connessa ad una Strada, Insediamento o Città dello stesso colore.

Il primo giocatore a costruire una Strada continua di cinque o più pezzi riceve la carta Strada più Lunga, che vale due Punti Vittoria. Il giocatore posiziona la carta di fronte a sé. I rami di Strade non contano, perché la Strada deve essere continua. Vale sola la catena singola più lunga di pezzi continui.

Se un altro giocatore costruisce una Strada più lunga, allora la carta della Strada più Lunga passa a lui. Il giocatore muove il suo segnapunti sul percorso segnanti di due posizioni in avanti e il giocatore che perde la carta deve spostare il segnapunti di due posizioni indietro.

Insediamento

Richiede Argilla, Legno, Acqua e Grano

Gli Insediamenti sono posizionati negli angoli degli esagoni. Non si può costruire un Insediamento adiacente ad un Insediamento o ad una Città. Si può costruire un Insediamento solo in un angolo vuoto e solo se tutti gli angoli adiacenti sono tutti vuoti.

Un Insediamento deve essere connesso ad almeno una Strada.

Si ottengono risorse dagli esagoni di terreno adiacenti agli Insediamenti (ad eccezione del Nascondiglio). Quando un determinato esagono produce, si ottiene una Carta Risorsa per ogni Insediamento che costeggia quell'esagono.

Ogni Insediamento vale un Punto Vittoria. Il giocatore sposta il suo segnapunti di una posizione in avanti ogni volta che costruisce un Insediamento.

Città

Richiede tre Rocce e due Grani

Se un giocatore decide di far evolvere un proprio Insediamento in una Città, deve riporre l'Insediamento nella propria riserva e sostituirlo con una Città.

Le Città raddoppiano la produzione delle risorse degli esagoni dei terreni adiacenti. Si ottengono due Carte Risorse per ogni Città che costeggia un determinato esagono quando viene ottenuti con i dadi il relativo numero.

Ogni Città vale due Punti Vittoria. Il giocatore sposta il suo segnapunti di una posizione in avanti ogni volta che trasforma un Insedimento in una Città.

Comprare le Carte Sviluppo

Richiede Roccia, Acqua e Grano

Le Carte Sviluppo non possono essere giocate nello stesso turno in cui sono acquistate. Infatti se un giocatore acquista una Carta Sviluppo deve aspettare il turno successivo per poterla giocare (ad eccezione della carte Punti Vittoria).

Si può giocare una sola Carta Sviluppo per turno e lo si può fare in qualsiasi momento del turno, eventualmente anche prima del lancio dei dadi.

Ci sono sette tipi di carte sviluppo che vengono descritte di seguito:



Figura 11: le carte sviluppo

Stripling Warrior (Giovane Guerriero) – (14 carte)

Il giocatore che gioca questa carta sposta il Gadianton Robber in un esagono a sua scelta e ruba una risorsa ad un giocatore che ha una Città o Insedimento che costeggia quell'esagono.

Il primo giocatore a giocare 3 carte Giovane Guerriero di fronte a sé riceve la carta Armata più Potente e sposta in avanti di due posizioni il suo segnapunti.

Se un altro giocatore gioca un maggior numero di carte Giovane Guerriero la carta Armata più Potente si trasferisce a lui. Il giocatore sposta in avanti di due posizioni mentre il giocatore che ha perso la carta sposta indietro il proprio di due.

Prosperity (Prosperità) – (2 carte)

Quando un giocatore gioca questa carta annuncia un tipo di risorsa. Tutti gli altri giocatori devono dargli tutte le Carte Risorse di quel tipo che hanno in mano.

Bountiful Harvest (Raccolto abbondante) – (2 carte)

Il giocatore prende due Carte Risorse a sua scelta dalla banca e le aggiunge alla sua mano. Possono essere di risorse di tipo diverso oppure due risorse dello stesso tipo. Queste carte possono essere usate immediatamente per costruire.

Road Building (Costruzione di Strade) – (2 carte)

Il giocatore posiziona immediatamente due Strade come se le avesse appena costruite.



Figura 12: Carte Sviluppo

Temple Building (Costruzione del Tempio) – (2 carte)

Il giocatore piazza immediatamente due Pietre del Tempio come se le avesse appena costruite.

Liahona – (2 carte)

Questa carta va giocata prima del lancio dei dadi. Invece di lanciare i dadi, il giocatore decide quale sarà il risultato.

Carte Punto Vittoria (che valgono ognuno 1 Punto Vittoria) – (5 carte)

King Benjamin
Alma
Mosiah
Samuel the Lamanite
Mulek



Figura 13: Carte Punto Vittoria

Nota: le Carte Sviluppo NON vengono conteggiate come carte in mano quando viene ottenuto il “7” ai dadi e il Gadianton Robber viene attivato. Inoltre le Carte Sviluppo non possono essere rubate dal Gadianton Robber. Vedi “ un “7” ” a pagina 13.

Quando si compra una Carta Sviluppo si deve prendere la carta in cima alla pila. I giocatori devono tenere nascoste le proprie carte sviluppo finché non vengono giocate.

Comprare una Pietra del Tempio

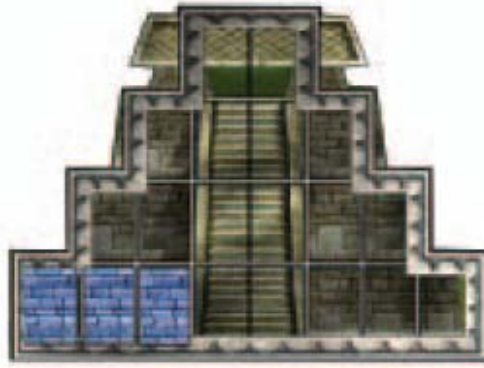
Richiede un’Argilla e una Roccia

I giocatori possono in qualsiasi momento, durante il loro turno, partecipare alla costruzione del Tempio di Zarahemla. Il costo è di un’Argilla e di una Roccia per ogni Pietra del Tempio.

Il primo giocatore a costruire 3 Pietre del Tempio riceve la carta **Maggior Contribuente al Tempio** e muove in avanti di due posizioni il suo segnapunti. Se un altro giocatore gioca più Pietre del Tempio, allora la carta **Maggior Contribuente al Tempio** viene trasferita a lui. Quel giocatore sposta il suo segnapunti avanti di due posizioni mentre il giocatore che ha perso la carta sposta indietro il proprio di due.



Figura 14: Pietra del Tempio



*Figura 15: le Pietre del Tempio
posizionate nel Tempio*

Azioni Speciali

Ottenere un “7”

Viene attivato il Gadianton Robber

Se con il lancio dei dadi si ottiene un “7” viene attivato il Gadianton Robber. Accadono le seguenti cose:

- nessun giocatore ottiene Carte Risorse dalla produzione degli esagoni.
- Ogni giocatore che ha in mano più di sette Carte Risorse deve scegliere e scartare la metà (arrotondata per difetto) delle sue Carte Risorse.
- Il giocatore di turno muove il Gadianton Robber in un qualsiasi esagono di terreno numerato a sua scelta. Non è possibile lasciare il Gadianton Robber nella stessa posizione oppure rimmetterlo nel nascondiglio.
- Il giocatore di turno può prendere una Carta Risorsa da un giocatore che ha un Insediamento o una Città adiacente all’esagono occupato ora dal Gadianton Robber. È il giocatore di turno a scegliere da quale giocatore pescare. Il giocatore scelto deve mettere le carte a faccia in giù e, casualmente, il giocatore di turno deve scegliere una carta ed aggiungerla alle proprie.
- L’esagono in cui viene posizionato il Gadianton Robber non produce risorse, anche se viene ottenuto il numero dell’esagono, finché il Gadianton Robber non viene spostato.

Giocatore Carte Sviluppo

Si può giocare una – e una sola – Carta Sviluppo in qualsiasi momento durante il proprio turno (eventualmente anche prima del lancio dei dadi).

Eccezione: si possono giocare un qualsiasi numero di Carte Punti Vittoria in qualsiasi turno ed in qualsiasi momento.

Non si può giocare una Carta Sviluppo nello stesso turno in cui è stata acquistata. Le Carte con i Punti Vittoria sono l’eccezione a questa regola, poiché possono essere giocate immediatamente.

Una carta, dopo essere stata usata la carta, viene poi rimossa dal gioco (ad eccezione della carta

Stripling Warrior che deve rimanere a faccia in su di fronte al giocatore).

Carta Giovane Guerriero – Stripling Warrior

Se un giocatore gioca una Carta Giovane Guerriero (Stripling Warrior), deve immediatamente:

- spostare il Gadianton Robber in un qualsiasi esagono di terreno numerato a sua scelta. Non può lasciare il Gadianton Robber nella stessa posizione.
- Prendere una Carta Risorsa da un giocatore che ha un Insegiamento o una Città adiacente all'esagono occupato ora dal Gadianton Robber. È lui a scegliere quale sarà il giocatore da cui pescare. Il giocatore da cui pesca deve mettere le carte a faccia in giù e il giocatore che ha giocato la carta deve, casualmente, scegliere una carta ed aggiungerla alle proprie.

Importante: se il numero dell'esagono occupato dal Gadianton Robber viene ottenuto in un turno seguente, i giocatori con degli Insegiamenti o delle Città adiacenti a quell'esagono non ottengono le risorse. Il Gadianton Robber rimane in quella posizione finché non viene giocato un'altra carta Giovane Guerriero o un giocatore ottiene ai dadi un "7".

Le Carte Giovane Guerriero che sono state giocate rimangono a faccia in su di fronte al giocatore.

Il primo giocatore a giocare 3 carte Giovane Guerriero di fronte a sé riceve la carta Armata più Potente e sposta il suo segnapunti di due posizioni in avanti. Se un altro giocatore gioca un maggior numero di carte Giovane Guerriero, allora la carta Armata più Potente si trasferisce a lui. Quel giocatore sposta il suo segnapunti avanti di due posizioni mentre il giocatore che ha perso la carta sposta indietro il proprio di due.

Vincere la partita

(La fine del gioco)

Il primo giocatore a raggiungere 12 Punti Vittoria vince la partita.

I giocatori ottengono Punti Vittoria nel seguente modo:

1 Insegiamento	1 Punto Vittoria
1 Città	2 Punti Vittoria
1 Carta Punto Vittoria	1 Punto Vittoria
La Strada più lunga	2 Punti Vittoria
L'Armata più Potente	2 Punti Vittoria
Il Maggior Contribuente al Tempio	2 Punti Vittoria

Tabella 1: Attribuzione dei Punti Vittoria

Poiché i giocatore iniziano con due Inseidiamenti a testa, partono con due Punti Vittoria. Perciò si devono ottenere solo altri 10 Punti Vittoria!

Variante del gioco: per diminuire il tempo di gioco, si può scegliere di giocare raggiungendo solo 10 o 11 Punti Vittoria, invece di 12.

Coloni di Zarahemla

Guida Rapida

Questa Guida Rapida contiene dettagliati esempi e regole per i Coloni di Zarahemla. Queste non sono le regole di gioco, ma un loro supplemento. Non è necessario leggere queste pagine prima di giocare per la prima volta; per iniziare a giocare utilizza le regole di gioco che si trovano a pagina 5. Questa guida deve essere consultata nel caso di dubbi su alcuni elementi durante il gioco. Si può anche consultare il sito <http://www.inspirationgames.com> per regole, suggerimenti e trucchi, varianti di gioco e per il download di materiale per il gioco.

Indice dei contenuti

Indice generale

Coloni di Zarahemla	
Guida Rapida.....	16
Indice dei contenuti.....	16
Costruire.....	18
Costi di costruzione.....	18
Carte.....	18
Città.....	18
Carte Sviluppo.....	19
Giocare la Carte Sviluppo.....	19
Regola della distanza.....	20
Conclusione del gioco.....	20
Gadianton Robber.....	20
Gadianton Robber – Lanciare un “7” ed attivare il Ladro.....	20
Turno di gioco.....	21
Maggior Contribuente del Tempio.....	21
Angoli degli esagoni.....	21
Armata più Potente.....	21
Strada più Lunga.....	22
Segnalini numerati.....	22
Percorsi.....	22
Carte risorse.....	23
Produzione delle risorse.....	23
Strade.....	23
Percorso dei punteggi.....	24
Insediamenti.....	24
Fase di preparazione.....	24
Carte Speciali.....	24
Strada più Lunga (2 Punti Vittoria).....	24
Armata più Potente (2 Punti Vittoria).....	25
Maggior Contribuente del Tempio (2 Punti Vittoria).....	25
Carta Giovane Guerriero.....	25
Tattiche.....	25
Pietre del Tempio.....	26
Commercio.....	26

Stazioni Commerciali.....	26
Stazioni Commerciali Generiche (3:1).....	27
Stazioni Commerciali Speciali (2:1).....	27
Commerciare con altri giocatori.....	27
Sequenza di gioco.....	27
Carte Punti Vittoria.....	28
Punti Vittoria.....	28
Domande Frequenti.....	29
Componenti di Gioco.....	30
Credits.....	31

Costruire

Si può costruire dopo il lancio dei dadi per la produzione delle risorse. Per costruire si deve pagare una determinata combinazione di risorse. (Le Carte Risorse utilizzate sono riposte nelle apposite pile.) Ogni giocatore può, nel proprio turno, costruire quanto vuole oppure comprare quante Carte Sviluppo desidera finché non decide di terminare di costruire oppure finisce le Carte Risorse.

Nota: leggi [Costi di costruzione](#), [Strade](#), [Insediamenti](#), [Città](#), [Pietre del Tempio](#) e [Carte Sviluppo](#).

Il turno si conclude quando il giocatore ha finito di costruire e passa i dadi al giocatore alla sua sinistra, che continua il gioco.

Costi di costruzione

La Carta con i Costi di Costruzione mostra ciò che è possibile costruire e le risorse necessarie. Quando un giocatore paga i costi di costruzione deve riporre le Carte Risorse nelle rispettive pile di risorse. È possibile costruire Strade e Insediamenti e far evolvere Insediamenti in Città (eventualmente anche nello stesso turno in cui è stato costruito quell'Insediamento). È possibile inoltre comprare Pietre del Tempio o Carte Sviluppo.

Carte

Consulta le seguenti voci: [Carte Sviluppo](#), [Produzione delle risorse](#) e [le Carte Speciali](#).

Città

Solo un Insediamento esistente può essere trasformato in una Città. È possibile, tuttavia, costruire e far evolvere un Insediamento nello stesso turno. Quando si fa evolvere un Insediamento in una Città, si paga il corrispettivo costo, si toglie l'Insediamento dal tabellone e si posiziona una Città su quella intersezione, riponendo l'Insediamento nella propria riserva.

Ogni Città vale due Punti Vittoria. Il suo proprietario riceve due Carte Risorsa da ogni esagono adiacente alla Città quando questi esagoni producono risorse.

Esempio: (Figura 16) con un "6" nel lancio di dadi per la produzione, il giocatore blu ottiene tre carte Roccia; una per l'Insediamento e due

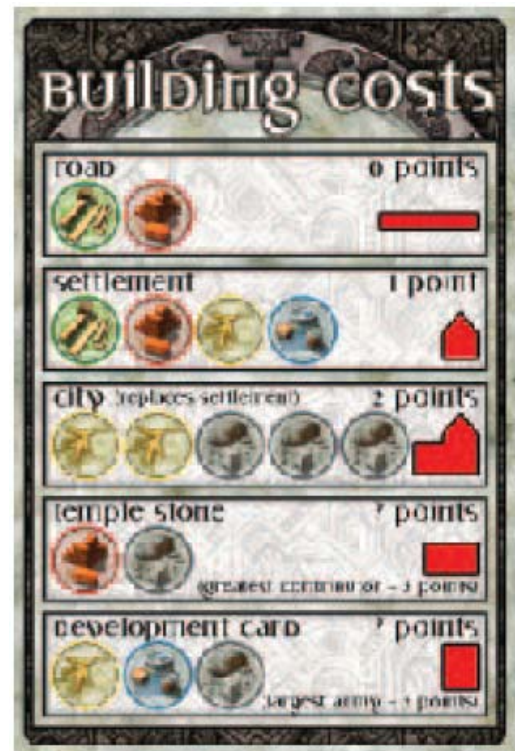


Figura 16: la Carta con i Costi di Costruzione



Figura 17: esempio

per la Città. Il giocatore rosso ottiene due carte Legno per la sua Città.

Suggerimento: è praticamente impossibile vincere il gioco senza trasformare gli Insedimenti in Città. Poiché ogni giocatore ha solo cinque Insedimenti, essi possono dare solo cinque Punti Vittoria.

Carte Sviluppo

Si possono comprare le Carte Sviluppo con una combinazione di: un Grano, un'Acqua e una Roccia. Queste carte permettono di acquisire Punti Vittoria, ottenere risorse, costruire Strade o Pietre del Tempio, decidere il valore nel lancio di dadi per la produzione oppure muovere il Gadianton Robber e prendere le risorse degli altri giocatori.



Figura 18: le Carte Sviluppo

Suggerimento: conserva le tue Carte Sviluppo nascoste finché non sei pronto per giocarle. Questo lascia gli altri nel dubbio su quali carte hai in mano!

Nota: le Carte Sviluppo NON vengono conteggiate nel totale delle carte in mano quando esce un "7" e il Gadianton Robber viene attivato.

Giocare la Carte Sviluppo

Un giocatore può giocare una sola Carta Sviluppo durante il suo turno. La carta può essere giocata in qualsiasi momento del turno. Un giocatore non può, tuttavia, giocare una carta nello stesso turno in cui l'ha acquistata: deve aspettare il turno successivo.

Eccezione: si possono giocare qualsiasi numero di carte Punto Vittoria

Suggerimento: gioca le tue carte Punto Vittoria solamente quando ti consentono, in quel turno, di raggiungere i 12 Punti Vittoria e vincere la partita.

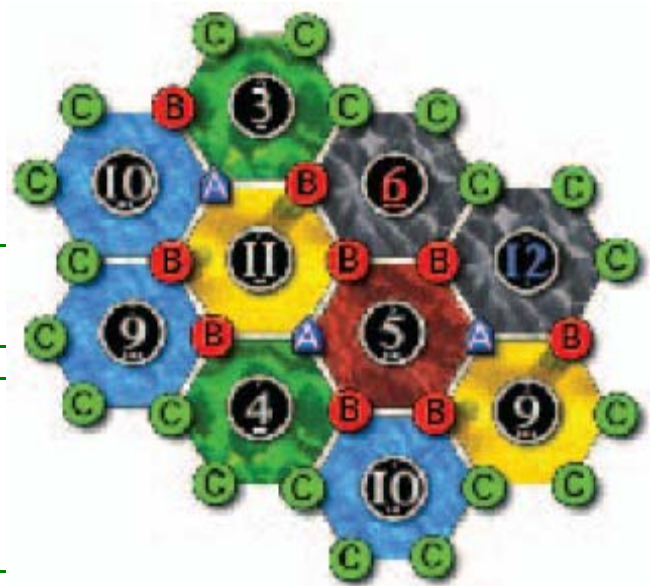


Figura 19: esempio

Regola della distanza

Un Insegiamento può essere posizionato in un angolo libero solo se i tre angoli adiacenti sono liberi.

Esempio: (Figura 19) poiché gli angoli “A” sono già occupati da alcuni Insegiamenti, nessun insegiamento può essere posizionata negli angoli “B”. Gli insegiamenti possono essere piazzati negli angoli “C”, se i requisiti delle strade sono soddisfatti.

Conclusione del gioco

Se un giocatore ha o ottiene 12 Punti Vittoria durante il suo turno, il gioco si conclude immediatamente. Il giocatore ha la più grande tribù di Zarahemla e può vantarsi per sempre con parenti e amici. O almeno fino alla prossima partita!

Esempio: Molly ha due Insegiamenti (2 Punti Vittoria), la Strada più Lunga (2 punti), tre Città (6 punti) e una carta Punto Vittoria. Compra una Carta Sviluppo ed ottiene un'altra Carta Punto Vittoria. Molly scopre entrambe le carte Punti Vittoria e vince la partita!

Gadianton Robber

Il Gadianton Robber (la figura nera) è posizionato nel nascondiglio (l'esagono marrone) ad inizio partita. Viene mosso solamente quando un giocatore gioca una carta Giovane Guerriero o quando viene ottenuto un “7”.

Un esagono contenente il Gadianton Robber non produce risorse quando viene ottenuto il numero di quell'esagono.

Gadianton Robber – Lanciare un “7” ed attivare il Ladro

Se un giocatore ottiene un “7” nel lancio di dadi, nessun giocatore riceve le risorse. Ogni giocatore deve contare le carte che ha in mano e chi ne ha più di 7 deve scartarne la metà (arrotondata per difetto) e rimetterle nelle pile delle risorse.

Esempio: Jeremy ottiene un “7”. Egli ha 6 carte in mano, Miles 7 e Guido 11. Guido deve scartare 5 carte (arrotondamento per difetto). Guido sceglie 3 carte legno e 2 carte acqua e li rimette nella pila.

Il giocatore che ha ottenuto il “7” muove il Gadianton Robber in un esagono numerato a sua scelta. Il Gadianton Robber non può essere rimesso nel suo nascondiglio.

Il giocatore può prendere una Carta Risorsa da uno dei giocatori che hanno un Insegiamento o una Città adiacenti al Gadianton Robber. Il giocatore sceglie in modo casuale la Carta Risorsa dalla mani dell'altro giocatore.

Il giocatore continua il suo turno con la fase di commercio.

Turno di gioco

Il turno di gioco inizia dopo la fase di preparazione, che è variabile (vedi la Fase di preparazione per altre informazioni).

Il primo giocatore inizia e poi tutti gli altri giocatori eseguono, in questo ordine le seguenti azioni:

1. giocare una Carta Sviluppo in qualsiasi momento, eventualmente anche prima del lancio dei dadi (opzionale).
 2. Lanciare i dadi per la produzione delle risorse (obbligatorio).
 3. Commerciare, costruire e comprare in qualsiasi ordine (opzionale).
 4. Passare poi i dadi al giocatore alla sua sinistra, che continua il gioco (obbligatorio).
- L'ordine di gioco continua sempre in senso orario.

Maggior Contribuente del Tempio

I giocatori possono, in qualsiasi momento durante il loro turno, aiutare a costruire il Tempio di Zarahemla.

Il primo giocatore a giocare 3 carte Pietre del Tempio nel Tempio di Zarahemla riceve la Carta Maggior Contribuente del Tempio e muove di 2 posizioni in avanti il suo segnapunti. Se un altro giocatore gioca più carte Pietre del Tempio, allora egli ottiene la Carta Maggior Contribuente del Tempio. Questo giocatore deve poi spostare di 2 posizioni in avanti il suo segnapunti, mentre il giocatore che ha perso la carta deve indietreggiare il proprio di 2 posizioni.



Figura 20: la Carta Maggior Contribuente del Tempio

Angoli degli esagoni

Gli insediamenti e le città possono essere costruite solo negli angoli degli esagoni. È possibile costruire anche nell'estremità di un esagono che non tocchi altri esagoni e che è circondato solamente dalla giungla.

Armata più Potente

Il primo giocatore a giocare la sua terza carta Giovane Guerriero riceve questa carta speciale, che vale due Punti Vittoria. Il giocatore che riceve questa carta la posiziona di fronte a sé. Solo un giocatore, in ogni momento, può possedere questa carta. Se un altro giocatore gioca un numero maggiore di carte Giovane Guerriero, il giocatore che ha la Carta Armata più Potente deve consegnare la carta al suo nuovo proprietario.



Figura 21: Armata più Potente

Strada più Lunga

Il primo giocatore che costruisce una strada continua di cinque o più pezzi riceve la Carta Strada più Lunga, che vale due Punti Vittoria, e che deve posizionare di fronte a sé. Da notare che non valgono le biforcazioni, poiché la strada deve essere continua. Deve essere conteggiata infatti solamente la più lunga singola catena di pezzi contigui.

Se un altro giocatore costruisce una strada più lunga allora la Carta Strada più Lunga si trasferisce a lui.



Figura 22: Strada più Lunga



Figura 23: Esempio 1 e 2

Esempio 1: (Figura 23) il giocatore rosso ha costruito una strada composta da sette pezzi tra le intersezioni A e B e riceve la Carta Strada più Lunga (i rami, indicati dalle frecce non vengono considerati).

Tuttavia la strada può essere spezzata!

Esempio 2: (Figura 23) se il giocatore blu decide di costruire un insediamento nell'intersezione C, allora la strada viene spezzata e quindi il giocatore ottiene la carta, dato che ora è la sua la strada più lunga.

Se, dopo la rottura di una strada, c'è un pareggio per la Strada più Lunga, il giocatore che possedeva la Carta Strada più Lunga la mantiene finché un altro giocatore non costruisce una strada con più segmenti.

Segnalini numerati

Questi segnalini numerati sono contrassegnati sul fronte dai numeri che vanno da "2" a "12". C'è un solo "2", un solo "12" e nessun "7".



Figura 24: Segnalini numerati

Più frequentemente un numero viene ottenuto ai dadi e più frequentemente gli esagoni associati a quel numero producono risorse. Sono da notare i punti che si trovano, nei segnalini, al di sotto dei numeri. Maggiore è il numero dei punti e maggiormente è probabile che quel numero venga ottenuto. Il "6" e l'"8" sono i numeri più probabili. Hanno ognuno cinque punti perché ci sono cinque modi di ottenerli con il tiro di due dadi.

Le lettere sul dorso sono importanti durante la fase di avvio del gioco.

Percorsi

I percorsi sono definiti come bordi degli esagoni. I percorsi corrono lungo i bordi di due esagoni di terreno oppure di un esagono di terreno e uno di giungla. Solo una strada può essere costruita su ogni percorso. Ogni percorso porta ad un angolo di un esagono.

Carte risorse

Ci sono cinque tipi di Carte Risorse: legno, argilla, acqua, grano e roccia. I giocatori ottengono queste carte quando un qualsiasi giocatore lancia i dadi e il numero così ottenuto corrisponde ad un esagono in cui un giocatore ha costruito un insediamento (1 risorsa) o una città (2 risorse).



Figura 25: Le carte risorse

(vedi Produzione delle risorse)

I giocatori dovrebbero mantenere coperte le proprie Carte Risorse.

Nel caso dovesse esaurirsi un tipo di Carte Risorse, i giocatori non possono acquisire quella risorsa (escluso lo scambio tra giocatori) finché queste Carte Risorse vengono restituite alla banca tramite costruzione o scambio, oppure vengono perse con il Gadianton Robber.

Produzione delle risorse

La prima azione che compie un giocatore nel suo turno è tirare i dadi per la produzione di risorse. Il numero ottenuto determina quali esagoni produrranno risorse. (Quando viene ottenuto un “2” o un “12” un solo esagono produce risorse).

Ci sono cinque tipi di esagoni (sei considerando il Nascondiglio). Ogni tipo di terreno produce un tipo di risorsa (Argilla, Legno, Grano, Acqua e Roccia).

Questi esagoni producono risorse quando viene ottenuto il loro numero; quando ciò accade tutti i giocatori che hanno Insediamenti o Città adiacenti a questi esagoni ricevono le risorse corrispondenti. Gli Insediamenti producono una risorsa per esagono mentre le città ne producono due.

Esempio : (Figura 26) il giocatore Blu ha ottenuto un “4”. Il suo Insediamento è adiacente a due esagoni che contengono un gettone con un “4”, quelli con Legno e Acqua. Egli prende una carta Legno e una carta Acqua e le aggiunge alle proprie risorse. Se l’Insediamento era una Città avrebbe aggiunto alle proprie carte due Legni e due Acque.



Figura 26: Esempio

Strade

Le Strade formano le connessioni tra Insediamenti o Città. Le Strade sono piazzate sui percorsi. Senza costruire Strade, non è possibile costruire nuovi Insediamenti. Le Strade portano Punti Vittoria solamente nel caso un giocatore posseda la Carta Strada più Lunga (vedi Strada più Lunga)

Esempio: (Figura 27) il giocatore Blu vuole costruire una



Figura 27: Esempio

strada. Egli può costruire una strada su un qualsiasi percorso marcato con le frecce. I giocatori possono costruire Strade anche tra degli esagono Risorsa e la giungla.

Percorso dei punteggi

All'inizio del gioco tutto giocatori piazzano il loro segnapunti nella posizione 2 nel percorso dei punteggi, poiché visto che i giocatori iniziano la partita con 2 Insedimenti, partono ovviamente con 2 Punti Vittoria. (Nelle partite a 2 giocatori ogni giocatore inizia la partita con 3 Insedimenti e, quindi, con 3 Punti Vittoria.) Quando un giocatore perde o guadagna Punti Vittoria deve muovere di conseguenza il proprio segnapunti nel Percorso dei Punteggi. Il primo giocatore che ottiene 12 Punti Vittoria e arriva, quindi, alla fine del Percorso, vince la partita!

Insedimenti

Un Insedimento vale un Punto Vittoria. Gli Insedimenti sono posizionati negli angoli degli esagoni. Un giocatore con un Insedimento ottiene risorse da ogni esagono (uno, due o tre) adiacente, quando il corrispondente numero viene ottenuto con i dadi.

Nella costruzione di un Insedimento devono essere rispettate due regole:

1. un Insedimento deve essere sempre connesso ad una strada del giocatore.
2. La "Regola della distanza" deve essere rispettata.

Esempio: (Figura 28) il giocatore Blu vuole costruire un nuovo Insedimento. Lo può fare in una qualsiasi intersezione marcata con la "A". Non può costruire invece nelle intersezioni marcate con la "B" poiché non ha nessuna strada che porti a queste intersezioni.

Note: se un giocatore ha costruito cinque Insedimenti deve prima convertirne uno in Città prima di poterne costruire un altro, dato che ogni giocatore ha a disposizione solo cinque Insedimenti!



Figura 28: Esempio

Fase di preparazione

Per le informazioni sulla Fase di preparazione Consulta le regole che trovi a pagina 5.

Carte Speciali

Ci sono tre tipi di Carte Speciali.

Strada più Lunga (2 Punti Vittoria)

Questa carta va al giocatore con la Strada più Lunga, composta almeno da cinque segmenti.

Quando un altro giocatore costruisce una Strada composta da più segmenti, allora la Carta Strada più Lunga passa a lui.

Armata più Potente (2 Punti Vittoria)

Questa carta va al giocatore con l'armata più Potente, composta almeno da tre Giovani Guerrieri. Quando un altro giocatore costituisce un'armata maggiormente potente, allora la Carta Armata più Potente passa a lui.

Maggior Contribuente del Tempio (2 Punti Vittoria)

Questa carta va al giocatore che ha almeno tre Pietre del Tempio. Quando un altro giocatore costituisce un numero maggiore di Pietre del Tempio, allora la Carta Maggior Contribuente del Tempio passa a lui.



Figura 29: Carta Giovane Guerriero

Carta Giovane Guerriero

Quando un giocatore gioca una Carta Giovane Guerriero deve spostare immediatamente il Gadianton Robber.

Il giocatore deve spostare il Gadianton Robber in un esagono contenente un segnalino numerato (il Gadianton Robber non può essere riportato nel suo Nascondiglio).

Il giocatore può poi prendere una Carta Risorsa da uno dei giocatori che ha un Insegiamento o una Città adiacente al Ladro. Il giocatore deve pescare una Carta Risorsa, in modo casuale, dalle carte dell'altro giocatore.

Esempio: (Figura 30) è il turno di Miles, che gioca una Carta Giovane Guerriero. Deve perciò muovere il Gadianton Robber dalla posizione in cui si trova, cioè il Nascondiglio; perciò decide di spostarlo sull'esagono di roccia con il "6". Alvin possiede l'Insegiamento A, mentre Jon possiede l'Insegiamento B; Miles può prendere, a sua scelta, una carta da Alvin o da Jon. Se viene ottenuto un "6" nei turni seguenti né Alvin, né Jon otterranno la roccia da quell'esagono, finché il Ladro vi rimane. Il Ladro può essere spostato quando qualcuno o fa "7" oppure gioca una Carta Giovane Guerriero.



Figura 30: Esempio

Tattiche

Poiché ogni partita viene giocata con una mappa variabile, la situazione di partenza è diversa ogni volta e le considerazioni tattiche dovrebbero essere fatte caso per caso. Ci sono alcuni punti che i giocatori devono sempre considerare:

1. Argilla e Legno, all'inizio della partita, sono le risorse più importanti. Entrambe sono necessarie per costruire Strade e Insegiamenti. Perciò un giocatore dovrebbe cercare di piazzare almeno uno dei primi Insegiamenti in un "buon" esagono di Argilla o di Legno

(“buono” indica un esagono che ha come numero il 5, 6, 8 o il 9).

2. Ricordati che il Grano e la Roccia diventano sempre più necessarie nell'avanzare della partita. La Roccia è particolarmente importante, ma se Roccia, Legno, Argilla e Acqua sono rare – e il Grano pure – allora buttati sul Grano! Prova a piazzare un Insediamiento sul miglior esagono di Grano che riesci a trovare perché scoprirai che è più duro scambiare Grano.
3. Non sottovalutare le Stazioni Commerciali! Ad esempio un giocatore che ha un Insediamiento collegato ad un esagono produttivo di Grano, dovrebbe cercare di costruire un Insediamiento nella Stazione Commerciale del Grano.
4. Lascia abbastanza spazio per espanderti quando costruisci il primo ed il secondo Insediamiento. Il centro dell'isola potrebbe essere una brutta posizione in cui costruire gli Insediamiementi iniziali, dato che può essere facilmente circondata ed isolata dagli altri giocatori.
5. Più commerci, più possibilità di vincere hai! Anche se non è il tuo turno cerca di scambiare con il giocatore di turno. Un scambio proficuo può aumentare le tue opzioni nel tuo prossimo turno.

Pietre del Tempio

I giocatori possono, in qualsiasi momento durante il loro turno, decidere di contribuire nella costruzione del Tempio di Zarahemla. Il costo è , per ogni Pietra del Tempio, pari ad un'Argilla ed una Roccia. Il primo giocatore che costruisce 3 Pietre del Tempio riceve la Carta Maggior Contribuente del Tempio che vale 2 Punti Vittoria. Se un altro giocatore costruisce un numero maggiore di Pietre (in questo caso 4) allora quest'ultimo porta via all'altro giocatore la carta e 2 Punti Vittoria.



Figura 31: Pietre del Tempio

Commercio

Dopo aver lanciato i dadi per la produzione delle risorse, un giocatore può scambiare risorse con gli altri giocatori o con la Banca (tramite le Stazioni Commerciali), scambiando le proprie risorse con quelle di cui ha bisogno.

Il giocatore può commerciare finché ha delle Carte Risorse.

Stazioni Commerciali

Durante il proprio turno, un giocatore può scambiare con gli altri Giocatori oppure con la Banca tramite le Stazioni Commerciali.

Lo scambio più semplice e sfavorevole è basato sul rapporto 4:1. Nel suo turno un giocatore può scartare quattro identiche Carte Risorse e prenderne una, a sua scelta, dalla Banca. Non è richiesta nessuna Stazione Commerciale.

Esempio: Gavin ripone quattro carte Roccia e prende una carta Legno. Sarebbe stato più conveniente, ovviamente, scambiare con gli altri giocatori, ma se nessuno vuole commerciare questa può essere, a volte, l'unica soluzione.

I giocatori con Città o Insedimenti sulle Stazioni Commerciali possono scambiare in modo più conveniente. Ci sono due tipi di Stazione Commerciali:

Stazioni Commerciali Generiche (3:1)

È possibile scambiare presso una Stazione Commerciale Generica, indicata da un "?", una qualsiasi risorsa. Durante la fase di commercio un giocatore che ha un Insedimento o una Città su uno dei semicerchi adiacenti ad una Stazione Commerciale Generica, può scambiare con un rapporto 3:1.

Esempio: (Figura 32) il giocatore Rosso ripone nella banca 3 Carte Grano e prende dalla Banca una Carta Roccia.



Figura 32: Esempio

Stazioni Commerciali Speciali (2:1)

Le Stazioni Commerciali Speciali sono associate ad un specifico tipo di risorsa che è illustrato su di esse, come quella presente nella Figura 32 vicino all'Insedimento Blu. Un giocatore con un Insedimento o una Città su una Stazione Commerciale Speciale può scambiare due delle risorse indicate per una risorsa qualsiasi.

Esempio: (Figura 32) il giocatore Blu ha un Insedimento nella stazione commerciale dell'Acqua. Egli può perciò scambiare due carte Acque per una qualsiasi risorsa a sua scelta (in questo caso Roccia). Il giocatore Blu può inoltre scambiare quattro carte Acqua per due carte a sua scelta, o sei carte Acqua per tre carte, ecc. Questo tipo di Stazione Commerciale non dà al giocatore diritto allo scambio 3:1.

Commerciare con altri giocatori

Dopo aver lanciato i dadi per la produzione di risorse un giocatore può scambiare risorse con altri giocatori. I termini degli scambi sono a completa discrezione del giocatore. Solo il giocatore che è di turno può commerciare; gli altri giocatori non possono commerciare tra di loro.

Esempio: è il turno di Neblis che necessita di un'Argilla per costruire una Strada. Egli ha due Legni e tre Rocce. Neblis chiede: "Chi mi dà un'Argilla per una Roccia?"; Matt risponde "Se mi dai tre Rocce, ti do due Argille"; Molly propone: "Io ti do un'Argilla se mi dai una Roccia e un Legno". Neblis accetta la proposta di Molly e riceve un'Argilla e dà a Molly una Roccia e un Legno.

Importante: dato che è il turno di Neblis Molly e Matt non possono commerciare tra di loro.

Sequenza di gioco

Vedi Pagina 7 per i dettagli.

Carte Punti Vittoria

Le Carte Punti Vittoria sono Carte Sviluppo che il giocatore può comprare. Le Carte Punti Vittoria rappresentano importanti Profeti nel Libro dei Mormoni. Di solito, le Carte Punti Vittoria, dovrebbero rimanere nascoste. Se un giocatore ha dodici Punti Vittoria allora scopre le sue carte. (In questo caso il giocatore può scoprire più carte simultaneamente.)

Suggerimento: non dare informazioni agli avversari! Se un giocatore ha una carta coperta davanti a sé che non usa mai, allora gli altri giocatori dedurranno che è una Carta Punto Vittoria. Cerca di nasconderle, se possibile, tra le carte che hai in mano!

Punti Vittoria

Il primo giocatore che ottiene 12 Punti Vittoria vince la partita. I giocatori ottengono Punti Vittoria come indicato di seguito:

1 Insediamento.....	1 Punto Vittoria
1 Città.....	2 Punti Vittoria
Strada più Lunga.....	2 Punti Vittoria
Armata più Potente.....	2 Punti Vittoria
Maggior Contribuente del Tempio.....	2 Punti Vittoria
Carta Punto Vittoria.....	1 Punto Vittoria

Dato che ogni giocatore inizia la partita con due Insediamenti, ogni giocatore inizia la partita con due Punti Vittoria. Perciò i giocatori devono ottenere, per vincere, solo altri 10 Punti Vittoria.

Domande Frequenti

Cosa succede se un giocatore interrompe la Strada di un altro giocatore? (Figura 33)

1. Il giocatore Blu ha una strada continua composta da sei parti, che gli garantisce la Carta Strada più Lunga.
2. Il giocatore Rosso costruisce un Insedimento (B) che interrompe la Strada del giocatore Blu.
3. Ora il giocatore Rosso ha la Strada più Lunga.
4. Nonostante la Strada del giocatore Blu sia stata interrotta, il giocatore Blu può continuare a costruire a costruire lungo la Strada (A).



Figura 33: Esempio

È possibile costruire una Strada dietro l'Insedimento di un avversario? (Figura 34)

1. No. Un giocatore può costruire una Strada solamente se è adiacente ad una Strada, un Insedimento o una Città.
2. Nella Figura 34 il giocatore Blu può costruire una Strada adiacente al suo Insedimento.
3. Il giocatore Rosso non può costruire una Strada dietro l'Insedimento Blu.



Figura 34: Esempio

Un giocatore ha appena costruito una Stazione Commerciale della Pietra. Può iniziare ad utilizzarla immediatamente per scambiare due Rocce per un'altra risorsa?

Sì, la costruzione e il commercio possono avvenire in qualsiasi momento.

È possibile costruire una Città direttamente senza prima costruire un Insedimento?

Sì, ma solo pagando le risorse necessarie sia per l'Insedimento sia per la Città.

È possibile giocare una Carta Giovane Guerriero prima del lancio dei dadi?

Sì, le Carte Sviluppo possono essere giocate in qualsiasi momento durante il turno del giocatore, eventualmente anche prima del lancio dei dadi.

È possibile, per un giocatore che non ha un Insedimento su una Stazione Commerciale, scambiare 4:1?

Sì. Il rapporto 4:1 è indipendente dalla collocazione degli Insedimenti.

Componenti di Gioco

Il gioco è composto dai seguenti elementi:

1 Tabellone di Gioco apribile

5 Strisce esagonali:

1 con 5 esagoni

2 con 4 esagoni

2 con 3 esagoni

18 Gettoni Numerati

1 Gadianton Robber

1 libretto informativo e le Regole

2 Dadi

4 set di Componenti di gioco in 4 colori:

20 Insedimenti

16 Città

60 Strade

4 Segnapunti

90 Carte Risorse:

18 Carte Legno

18 Carte Argilla

18 Carte Acqua

18 Carte Grano

18 Carte Roccia

29 Carte Sviluppo:

14 Carte Giovane Guerriero

5 Carte Profeta Punto Vittoria

2 Carte Liahona

2 Carte Raccolto Abbondante

2 Carte Costruzione Strade

2 Carte Costruzione Tempio

2 Carte Prosperità

40 Pietre del Tempio, 10 di ogni colore

4 Carte Costi di Costruzione

3 Carte Punti Speciali:

1 Strada più Lunga

1 Armata più Potente

1 Maggior Contribuente del Tempio

Credits

Game mechanic: Klaus Teuber

Board and card art and design: Alvin Madden

Packaging art and design: Miles Germer

Layout assistance: Imelda Vohwinkel

Regolamento in inglese: Jeremy Young, Matt Molen, Miles Germer e Guido Teuber

Play testing: Jeremy Young, Matt Molen, Miles Germer, Alvin Madden, Jon Vincent, Eric Mueller, Darrin Miller, Ken Johnson, Guido & Emily Teuber e il gruppo Mayfair.



Composition and production by Inspiration Games and Uberplay Entertainment LLC.

©2003 Inspiration Games

605 East Sunset Way

Issaquah, WA 98027

Visita il sito Web di Inspiration Games per regole, suggerimenti e trucchi, varianti di gioco e download, e molto altro a questo indirizzo:

<http://www.inspirationgames.com>

Per altri giochi simili a questo visita il sito Webnostra casa made, Uberplay Entertainment LLC, all'indirizzo <http://www.uberplay.com>



Visita il sito Web dei Coloni di Zarahemla all'indirizzo <http://www.settlersofzarahemla.com>

Se desideri una copia gratuita del libro dei Mormoni visita il sito <http://www.freebookofmormon.org>

Prodotto sotto licenza da Catan GmbH e Mayfair Games, Inc. Tutti i diritto sono riservati. I coloni di Catan™ è stato originariamente pubblicato in Germania da Franckh-Kosmos Verlags - GmbH & Co. come Die Siedler von Catan. I Coloni di Catan™ è marchio registrato da Catan GmbH e Mayfair Games, Inc. Tutti i diritto sono riservati. Visita il sito della Mayfair Games a questo indirizzo <http://www.mayfairgames.com> per altre informazioni sui giochi della famiglia Catan. . Visita il sito Web dell'autore dei Coloni di Catan a questo indirizzo: <http://www.klausteuber.com> per informazioni sui moltissimi giochi che ha realizzato, background information, ecc.

Traduzione italiana realizzata da riri e matthewoods

Per correzione e suggerimenti: matthewoods [at] alludonati.net

Versione 0.1

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.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



www.goblins.net