

DICE SETTLERS

REGOLAMENTO



REGOLAMENTO

Dice Settlers è un gioco di dadi strategico 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) per 2-4 giocatori che si disputano il controllo di terre di frontiera ancora inesplorate.

INTRODUZIONE

I giocatori controllano un gruppo di pionieri che hanno l'obiettivo di esplorare, colonizzare e governare una nuova terra.

Dice Settlers offre un mix di gestione dadi e selezione delle azioni, mantenendo allo stesso tempo le tradizionali caratteristiche del genere 4X: esplorazione di una mappa, controllo di area, conflitto tra i giocatori e sviluppo di tecnologie.



Ciao a tutti, sono Pioneer Bob e sono qui per aiutarvi lungo la strada con alcuni utili consigli.

COMPONENTI

51 dadi personalizzati:

• 40 tessere Mappa esagonali (incluse le 7 iniziali con il retro differente)



• 12 dadi bianchi



• 9 dadi verdi



• 9 dadi gialli



• 7 dadi arancioni



• 7 dadi marroni



• 7 dadi grigi



Pianura



Foresta



Montagna



Deserto



Collina



Retro

- 48 segnalini Risorsa (12 Oro, 12 Ferro, 12 Legno, e 12 Cibo)



- 40+ segnalini Punto Vittoria (PV) con valori di 1 PV, 5 PV e 10 PV



- 80 tende (20 per colore giocatore)



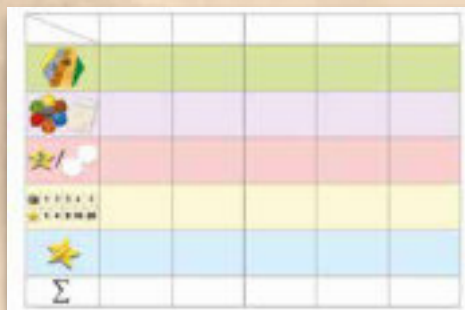
- 20 case (5 per colore giocatore)



- 36 segnalini Giocatore (9 per colore giocatore)



- 1 blocco segnapunti



Limitazione dei componenti

Le case e i dadi sono limitati: quando terminano, non se ne possono ottenere altri.

I segnalini Risorsa, i Punti Vittoria e le tende sono illimitati: se terminano, sostituiteli con altro.

- 4 plance giocatore con 4 tracciati dadi



- 4 sacchetti di stoffa



- 1 tessera Primo Giocatore



- 55 carte Tecnologia




PANORAMICA DEL GIOCO

In una partita a Dice Settlers, il tabellone di gioco sarà formato dalle tessere Mappa. I giocatori utilizzeranno le loro tende e case per competere per il controllo di tali tessere, che valgono punti alla fine del gioco e/o forniscono abilità speciali durante la partita.

I dadi rappresentano varie persone che, grazie alle loro abilità, vi permetteranno di esplorare, commerciare, fare ricerche ed espandervi. I dadi vengo estratti dal vostro sacchetto, lanciati ed utilizzati, per poi essere messi di nuovo nel sacchetto quando questo è vuoto.

Le tende sono utilizzate per indicare la vostra presenza sulla mappa. Chi ha il maggior numero di tende su una tessera, ne ha il controllo. Le tende possono essere trasformate in case, che stabiliscono in modo permanente il controllo di una tessera.

Le carte Tecnologia sono sia una fonte di punti che un modo per ottenere abilità speciali che vi aiuteranno nel corso della partita.



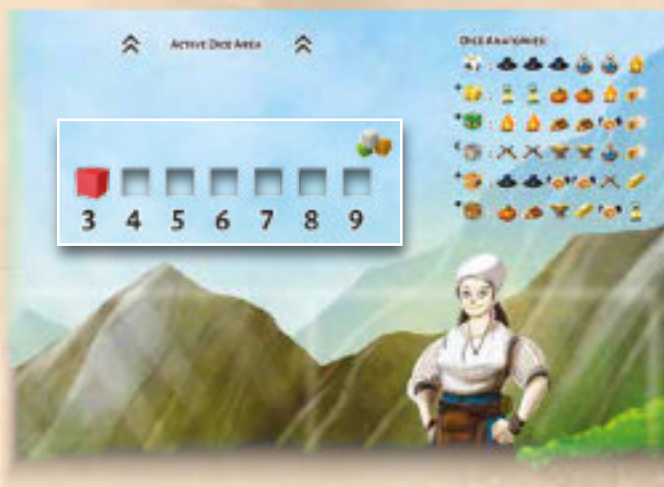
In ogni partita ci sono diverse strade per la vittoria. Trovate quella giusta per voi!

PREPARAZIONE DEL GIOCO

PREPARAZIONE DEL GIOCATTORE

Ogni giocatore esegue questi passi:

1. Sceglie un colore e prende una plancia giocatore, un tracciato dadi, un sacchetto e tutti i segnalini del proprio colore.
2. Prende 6 tende del proprio colore a formare la riserva personale. Tutte le altre tende e le case vanno in una riserva generale.
3. Mette 3 dadi bianchi, 1 dado verde e 1 dado giallo nel sacchetto di stoffa. I dadi bianchi inutilizzati sono rimossi dal gioco.
4. Prende una tenda del proprio colore dalla riserva generale e la colloca sul proprio tracciato dadi nella posizione 3.



Scegliete casualmente il primo giocatore. In alternativa il primo giocatore è quello che più di recente ha costruito una casa. Date a quel giocatore la tessera Primo Giocatore.

PREPARAZIONE DELLA MAPPA

1. A seconda del numero di giocatori, rimettete alcune tessere Mappa nella scatola: non saranno usate per il resto della partita.

In 4 giocatori


Usate tutte le tessere

In 3 giocatori

Rimuovete le tessere 35-40

In 2 giocatori

Rimuovete le tessere 27-40

2. Delle tessere restanti, prendete le tessere iniziali (quelle con il lato posteriore differente , mescolatele a faccia in giù e datene 3 a faccia in su al primo giocatore. Questi ne sceglie una e passa le restanti 2 al giocatore alla sua sinistra. Costui prende le due tessere insieme ad un'altra tessera iniziale a caso, sceglie una delle tre e passa le altre al giocatore alla sua sinistra. Ripetete questa procedura finché tutti i giocatori non hanno una tessera iniziale. Rimettete le restanti tessere iniziali nella scatola del gioco: non saranno usate in questa partita. Notate che ogni giocatore ha potuto scegliere la propria tessera iniziale tra tre.
3. A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ognuno piazza la propria tessera sul tavolo per formare il tabellone di partenza. Quando una tessera viene aggiunta, deve essere collocata in modo tale da condividere un lato con il maggior numero possibile di altre tessere. La disposizione finale dovrebbe essere simile ad una delle immagini seguenti.



4. Ogni giocatore colloca una tenda del proprio colore sulla tessera scelta, prendendola dalla riserva personale. Se la tessera fornisce un bonus al piazzamento, il giocatore lo riceve adesso.
5. Mescolate tutte le altre tessere Mappa (non iniziali) e create una pila a faccia in giù.

PREPARAZIONE DELLA RISERVA

1. Prendete segnalini PV per un valore totale di 30/39/48 PV in una partita a 2/3/4 giocatori e costituite una riserva generale. Mettete da parte i segnalini PV restanti, come scorta.
2. Mettete tutti i segnalini Risorsa nella riserva.
3. Dividete i dadi restanti per colore. In 2/3/4 giocatori, riponete nella scatola 2/1/0 dadi per ogni colore: non saranno usati in questa partita. Mettete tutti i dati restanti nella riserva.
4. La riserva generale dovrebbe ora contenere: dadi, segnalini PV, tende, case e tutti i segnalini Risorsa.

PREPARAZIONE DELLE TECNOLOGIE

Per la prima partita si consiglia di usare un set predefinito di carte Tecnologia, il set Grandi Spazi Laggiù (Stabilità, Perlustratori, Grandi Carri, Scienze Forestali, Corsa all'Oro, Istruzione Generale, Forza Lavoro Mobile, Prosperità, Costruttore). Piazzate queste carte a faccia in su a lato della mappa.

Rimettete la carte Tecnologia restanti nella scatola del gioco, non saranno usate in questa partita.

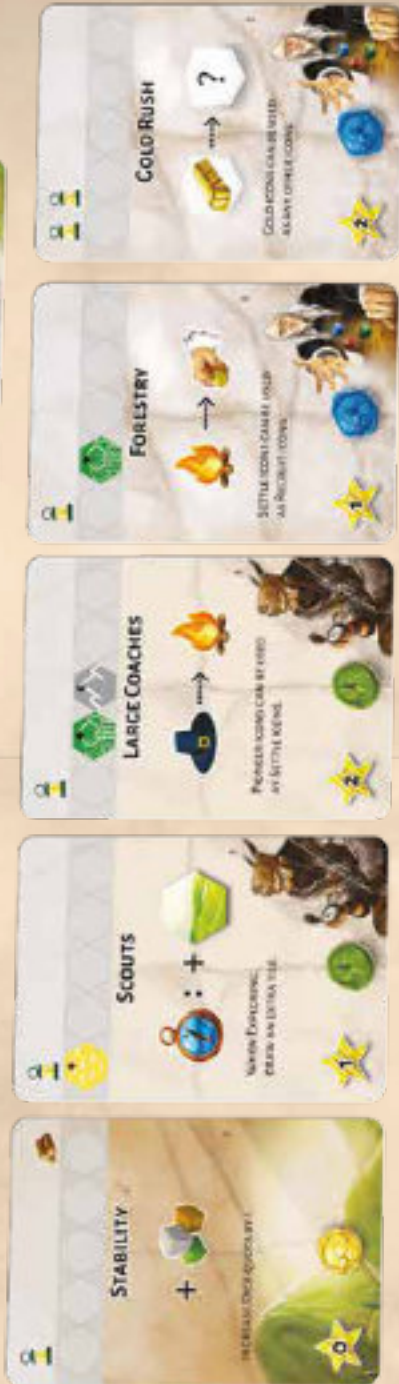
Per le partite future, potete scegliere uno degli altri set predefiniti, oppure creare una selezione casuale di carte, come descritto di seguito.

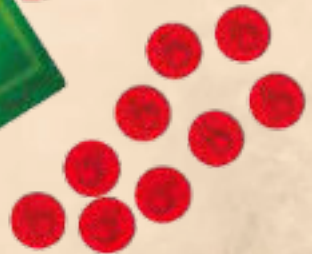
Dividete le carte Tecnologia in mazzi separati in base al loro tipo, indicato dalla grafica sul retro e dal colore del sigillo sul fronte e sul retro della carta. Mescolate ogni mazzo separatamente ed estraete casualmente un numero di carte secondo il tipo di sigillo. Rimettete nella scatola le carte restanti.



Nota: la tecnologia Cronache è limitata alle partite a 4 giocatori. Se estratta durante la preparazione di una partita a 1-3 giocatori, rimettetela nella scatola e pescatene un'altra.

PREPARAZIONE PER 3 GIOCATORI





GIOCARRE UNA PARTITA

Il gioco è suddiviso in round, ed ogni round è a sua volta suddiviso in 3 fasi.

1. Fase di Lancio Dadi
2. Fase delle Azioni
3. Fase di Pulizia

Al termine di ogni round, verificate se una delle condizioni di fine partita è stata raggiunta:

- Almeno un giocatore ha piazzato tutte le sue 5 case sulla mappa.
- Non ci sono più segnalini PV nella riserva generale.
- La pila delle tessere Mappa è esaurita.
- Restano solo dadi di 2 colori o meno nella riserva generale.

Se una qualunque di queste condizioni si è verificata, la partita prosegue per un ulteriore round. Dopo l'ultima fase di Pulizia, effettuate il calcolo del punteggio finale.

SPENDERE ICONE

Per fare la maggior parte delle cose nel gioco, dovrete spendere icone. Questo può essere fatto in più modi, che saranno spiegati in dettaglio più avanti in questo regolamento:

- spostando un dado dall'Area Dadi Attivi all'Area Dadi Spesi;
- attivando una tecnologia che genera un'icona (girare sull'altro lato il vostro segnalino Giocatore sulla carta);
- sfruttando le tessere Mappa che forniscono icone se ne avete il controllo.


Esempio. Un giocatore sta per fare un'azione che richiede di spendere 3 icone Reclutare. Ha un solo dado attivo che mostra questa icona, ma ha anche il controllo di una tessera che gli fornisce una icona Reclutare extra. Inoltre ha un'icona Colonizzare che, grazie alla tecnologia Scienze Forestali che possiede, può spendere come se fosse un'icona Reclutare.

FASE DI LANCIO DADI

Questa fase può essere eseguita simultaneamente da tutti i giocatori, a meno che un giocatore non richieda specificatamente di farlo in ordine di turno. In tal caso inizia il primo giocatore, seguito dagli altri giocatori in senso orario.


Ogni giocatore esegue nell'ordine questi passi:

1. Stabilire la Quota Dadi

Il giocatore sposta l'indicatore sul tracciato dadi in base alla sua attuale Quota Dadi . La quota base è 3, ma può essere aumentata da certe tecnologie e dalla presenza su specifiche tessere, fino ad un valore massimo di 9.


Esempio. John, che gioca con il colore blu, ha un segnalino sulla carta Tecnologia Governo Stabile, che aumenta la sua Quota Dadi di 2, e controlla due tessere Mappa, ognuna delle quali incrementa la Quota Dadi di 1. Di conseguenza la Quota Dadi totale di John è 7: il valore base di 3, più 2 dalla tecnologia, più 2 dalle tessere Mappa.




Nota: la Quota Dadi  è rilevante solo a questo punto della sequenza del round. Quindi non è necessario modificare immediatamente il tracciato dadi se perdetevi la presenza su una tessera Mappa che aumenta la Quota Dadi. Fate la verifica solo all'inizio di questa fase.

Presenza e Controllo

Alcune tessere Mappa forniscono bonus se siete presenti su quella tessera o la controllate.

Presenza  : avete una tenda o una casa sulla tessera.

Controllo  : avete una casa sulla tessera, oppure nessuno ha una casa sulla tessera e voi siete il giocatore (o uno dei giocatori) con il maggior numero di tende sulla tessera.

2. Pescare i dadi

Il giocatore estrae dal suo sacchetto un numero di dadi pari alla sua Quota Dadi. Se non ci sono più dadi nel sacchetto, immediatamente vi rimette dentro tutti i dadi presenti nell'Area Dadi Spesi, poi continua ad estrarre fino a raggiungere il numero di dadi stabilito o finché il sacchetto non è vuoto.

Nota: questa è l'unica volta in cui i dadi possono ritornare nel sacchetto dall'Area dei Dadi Spesi.

3. Lanciare i dadi

Il giocatore lancia i dadi che ha pescato e li mette nell'Area Dadi Attivi al di sopra della sua plancia. Questi dadi e qualunque altro dado già in quell'area costituiscono ora i dadi attivi.

Nota: può succedere che la Quota Dadi sia più alta dei dadi totali in possesso del giocatore. In questo caso pescherà semplicemente quanti dadi può.

Guardare nel sacchetto






Potete guardare nel vostro sacchetto in qualunque momento, per vedere quali dadi avete. Assicuratevi però di scuotere il sacchetto subito dopo, per mescolare i dadi prima di estrarne altri.

I giocatori non possono guardare nel sacchetto degli avversari.



4. Rilanciare e pescare altri dadi



Durante questo passo, avete due azioni disponibili. Potete eseguire l'una, l'altra o entrambe, anche più volte e nell'ordine che preferite, fino a che avete ancora a disposizione le relative icone.

- Potete spendere un'icona Pioniere  per:
 - a) modificare la faccia di uno dei vostri dadi attivi; oppure
 - b) scegliere fino a 3 dadi attivi e rilanciarli; poi rimetterli nell'Area Dadi Attivi.
- Potete spendere un'icona Risorsa (   ) per:
 - a) modificare la faccia di uno dei vostri dadi attivi; oppure
 - b) estrarre casualmente dal sacchetto altri 2 dadi, lanciarli e aggiungerli agli altri dadi attivi.

Esempio. Jane ha 7 dadi in totale: 1 nell'Area Dadi Attivi, 3 nell'Area Dadi Spesi e 3 nel sacchetto. Ha una Quota Dadi di 4. Per prima cosa, estrae i 3 dadi dal sacchetto; dovendo però pescarne ancora 1 ed essendo il sacchetto vuoto, vi rimette dentro i 3 dadi spesi, li mescola e ne estrae uno. A questo punto Jane ha in mano 4 dadi, ovvero il numero indicato dalla sua Quota Dadi.

Jane lancia i 4 dadi e ottiene questi risultati:



Ora mette i dadi lanciati nella sua Area Dadi Attivi, poi decide di spendere l'icona Cibo  per estrarre altri 2 dadi dal sacchetto. Li lancia ed i risultati sono  e .

Jane spende l'icona Pioniere  per rilanciare i dadi che mostrano le icone  e  ottenendo  e .

I suoi dadi attivi finali sono dunque:



Dopo che tutti i giocatori hanno terminato di estrarre e lanciare dadi, la fase di Lancio Dadi è finita. Le due azioni possibili in questa fase (rilanciare i dadi e pescarne altri) non possono più essere eseguite per il resto del round.

Ricordate che potete riempire il vostro sacchetto – se vuoto – solo al passo 2. Se rimanete senza dadi nel sacchetto mentre state facendo questa azione, NON POTETE rimettervi dentro i dadi presenti nell'Area Dadi Spesi – questo potrebbe creare un ciclo infinito, e noi non lo vogliamo, vero?



FASE DELLE AZIONI

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore **deve** spendere un turno per fare una delle azioni principali, se possibile. Nel raro caso in cui il giocatore non possa eseguire un'azione, deve passare il turno. Quindi, seguendo lo stesso ordine, i giocatori **possono** effettuare un secondo turno per eseguire una diversa azione principale. Poi la fase delle Azioni ha termine.




Eseguendo un'azione, è possibile che otteniate un'azione extra. In questo caso l'azione aggiuntiva deve essere fatta immediatamente dopo aver completato quella corrente.

IMPORTANTE: tutte le azioni che eseguite all'interno di uno stesso round devono essere diverse tra loro. Le azioni fatte dagli altri giocatori invece non influiscono sulla vostra scelta di azioni.

Esempio. John sceglie di Esplorare come prima azione, e durante la sua esecuzione ottiene un'azione aggiuntiva che deve fare subito. Non può scegliere di nuovo Esplorare, quindi sceglie l'azione Colonizzare. Nel secondo turno può scegliere un'altra azione, ma non può più essere Esplorare o Colonizzare.

Inoltre, nel vostro turno potete eseguire una o più azioni libere, prima e/o dopo l'azione principale. Le azioni libere sono descritte a pagina 14.

Utili Pionieri

In qualunque momento durante il vostro turno, potete usare 2 icone Pioniere   come se fossero una qualunque altra icona (eccetto l'icona Oro ).

AZIONI PRINCIPALI

Eseguire un'azione ha un costo – spendere un numero di icone di un certo tipo. Gli effetti delle azioni sono qui elencati.



Reclutare

Reclutare permette di aggiungere dadi alla vostra "forza lavoro", offrendovi maggiori e, a volte, migliori scelte

Spendete 1/3/6 icone Reclutare per ottenere 1/2/3 nuovi dadi dalla riserva generale. Potete reclutare dadi di un certo colore solo se siete presenti su almeno una tessera Mappa del colore corrispondente (♦ Pianura = dado giallo, ♦ Foresta = dado verde, ☾ Montagna = dado grigio, ▲ Deserto = dado arancione, ● Collina = dado marrone).



Esplorare

Esplorare vi consente di aggiungere una nuova tessera alla mappa, sotto il vostro controllo.

Spendete 1 o più icone Esplorare per pescare un egual numero di tessere dalla pila delle tessere Mappa, sceglietene una e rimuovete le altre del gioco.

Aggiungete la tessera scelta alla mappa, rispettando questi requisiti:

- Deve essere adiacente ad una tessera su cui siete già presenti (con una tenda o una casa). Se non siete presenti sulla mappa, ignorate questo requisito.
- Deve essere adiacente ad altre due tessere, se possibile.

Poi aggiungete sulla tessera una tenda del vostro colore presa dalla riserva generale. Se la tessera fornisce un'abilità al piazzamento, risolvete la ora.

Tutti gli altri giocatori presenti sulle tessere adiacenti possono unirsi a voi mettendo sulla tessera una tenda presa dalla loro riserva personale.

Infine, se almeno un altro giocatore ha usufruito della possibilità qui sopra, potete aggiungere anche voi una tenda presa dalla vostra riserva personale, per mantenere il controllo della tessera.

Se siete quello che esplora il territorio, e vi avanza una tenda nella riserva, siete sicuri di controllare la tessera. Ma esplorare nelle vicinanze dei vostri avversari apre anche a loro delle opportunità.



Colonizzare

Colonizzare permette di rafforzare la vostra presenza sulla mappa e prendere il controllo delle tessere utili ad attuare la vostra strategia.

Ogni icona Colonizzare che spendete vi permette di effettuare una di queste azioni:

- Spostare una tenda del vostro colore dalla riserva generale a quella personale.
- Aggiungere una tenda presa dalla vostra riserva personale ad una tessera Mappa su cui siete già presenti.
- Mettere una tenda presa dalla vostra riserva personale su una tessera Mappa adiacente ad un'altra tessera su cui siete presenti.
- Rimuovere un qualunque numero di vostre tende dalla mappa e rimetterle nella vostra riserva personale. Le case non possono essere rimosse.

Nota: se usate più icone Colonizzare, piazzate le tende una dopo l'altra, così da ottenere la presenza su una tessera, per poi raggiungere una tessera adiacente con un'altra tenda, e così via.

Usare le abilità delle tessere

Alcune tessere forniscono delle abilità bonus in base alle loro icone. Tali abilità sono descritte nell'appendice al fondo di questo regolamento.



Se siete presenti su questa tessera, potete usarne l'abilità.



Se avete il controllo di questa tessera, potete usarne l'abilità.



Potete rimuovere una tenda (non una casa) del vostro colore da questa tessera per usare la capacità della fabbrica.

Quando aggiungete alla mappa una tessera con una qualunque altra icona, usate immediatamente la sua abilità (una volta sola).

Nota: le abilità che forniscono icone extra quando si compie un'azione si attivano all'inizio di quell'azione.



Saccheggiare

Saccheggiare vi consente di sostituire le tende degli avversari con le vostre.

Spendete 1 o più icone Saccheggiare, poi scegliete una tessera su cui siete presenti.

Per ogni icona spesa, rimuovete 1 tenda di un avversario dalla tessera scelta e rimpiazzatela con una delle tende della vostra riserva personale.

Le tende rimosse tornano nella riserva personale del loro proprietario. Se non avete tende nella vostra riserva per sostituire la tenda di un avversario, non potete fare questa azione.



Raccogliere



Raccogliere consente di ottenere segnalini Risorsa che possono essere usati per ricercare e commerciare.

Spendete 1 o più icone Risorsa (anche diverse tra loro); per ogni icona spesa prendete il segnalino Risorsa corrispondente dalla riserva generale e aggiungetelo alla vostra riserva personale.

Esempio. Jane sceglie questa azione e spende i seguenti 3 dadi. Ottiene quindi 2 segnalini Risorsa Legno ed 1 segnalino Risorsa Oro.



Ottenere PV

Quando ottenete PV, prendete gli opportuni segnalini PV dalla riserva generale. Quando questa è esaurita, prendeteli dalla scorta.

Nota: esaurire i PV della riserva generale è una delle condizioni che dà il via al fine partita.




Commerciare

Commerciare vi permette di ottenere Punti Vittoria in cambio di risorse o dadi.

Per commerciare dovete spendere 1 o più icone Commerciare. Ogni icona spesa può essere usata per compiere una delle seguenti azioni:

- Restituite un set di 3 segnalini Risorsa uguali tra loro dalla vostra riserva personale a quella generale per ottenere 6 PV.
- Restituite un set di 3 segnalini Risorsa diversi tra loro dalla vostra riserva personale a quella generale per ottenere 5 PV.
- Restituite 2 segnalini Risorsa qualunque (uguali o diversi tra loro) dalla vostra riserva personale a quella generale per ottenere 2 PV.
- Rimettete nella scatola 1 dado preso dalla vostra Area Dadi Attivi o dalla vostra Area Dadi Spesi per ottenere 3 PV. Questi dadi **non** tornano nella riserva generale, ma sono eliminati dal gioco.

Nota: quando spendete risorse durante l'azione Commerciare, potete spendere l'Oro  come se fosse una risorsa di altro tipo. Ad esempio 1 Legno e 2 Oro valgono come 3 Legno.

Commerciare risorse con terre straniere è un'ottima cosa. Potete addirittura mandarvi i vostri lavoratori, che spediranno volentieri a casa ciò che guadagnano!




Ricerca

Grazie alla ricerca potete mettere i vostri segnalini Giocatore sulle carte Tecnologia per ottenere benefici permanenti, Punti Vittoria o regole speciali per il calcolo del punteggio finale.

Per ricercare, scegliete **una** tecnologia della quale rispettate i requisiti di terreno e di cui potete pagare il costo.

Requisiti di terreno: per ogni terreno indicato in cima alla carta Tecnologia, dovete essere presenti su almeno una tessera Mappa di quel terreno.

Costo: dovete spendere tante icone Ricerca quante sono indicate in alto a sinistra sulla carta Tecnologia, ed i segnalini Risorsa (non le icone sui dadi) raffigurati in alto a destra.


Quando spendete risorse durante l'azione di Ricerca, potete spendere l'Oro  come se fosse una risorsa di altro tipo.

Dopo aver pagato il costo, piazzate un vostro segnalino Giocatore a faccia in su sulla carta Tecnologia.

Nota: la stessa tecnologia può ospitare i segnalini di un qualunque numero di giocatori.

Usare le Tecnologie

Dopo che avete acquisito una tecnologia e vi avete posto sopra un vostro segnalino, potete usare quella tecnologia per il resto della partita. La maggior parte delle tecnologie fornisce un beneficio permanente utilizzabile quante volte si vuole. Altre tecnologie (indicate da un "1x") possono essere usate solo una volta per round; girate il vostro segnalino giocatore per indicare che l'avete usata nel round in corso.

Esempio. Per ricercare "Truppe Addestrate", Jane deve avere 2  da spendere, deve essere presente su almeno una tessera foresta ed una tessera montagna e deve avere una risorsa Ferro (oppure Oro) da spendere. Speso il dovuto, Jane mette uno dei suoi segnalini Giocatore sulla carta, che può capovolgere una volta per turno per generare un'icona Saccheggio extra.



AZIONI LIBERE

Nel tuo turno, in aggiunta alla tua azione principale, puoi eseguire un numero qualsiasi di azioni libere (prima e/o dopo l'azione principale).

Le azioni libere disponibili sono:



1. Attivare una fabbrica

Puoi rimuovere una tenda (non una casa) del tuo colore da una tessera Mappa che abbia l'icona Fabbrica per ottenere il benefico prodotto da quella fabbrica. La tenda viene rimessa nella tua riserva personale. Puoi usare ciascuna fabbrica al massimo una volta per round (usate i segnalini Giocatore per indicare quali avete già usato durante il round in corso).



2. Governare

Scegliete una tessera Mappa su cui avete almeno 3 tende in più di tutti gli altri giocatori (ad esempio voi avete 5 tende e nessun altro ha più di 2 tende) e che non contenga già una casa, di un colore qualsiasi. Rimuovete 3 delle vostre tende e rimettetetele nella riserva generale per collocare una casa del vostro colore su quella tessera. Da questo momento in avanti il controllo della tessera è vostro, indipendentemente dal numero di tende degli altri giocatori presenti sulla tessera. Ricordate inoltre che le case non possono mai essere spostate o rimosse dalla mappa.

FASE DI PULIZIA

In questa fase, ogni giocatore può conservare fino a uno dei propri dadi nell'Area Dadi Attivi, poi deve spostare tutti i dadi restanti nell'Area Dadi Spesi. I dadi tenuti nell'Area Dadi Attivi non dovranno essere rilanciati durante il prossimo round.

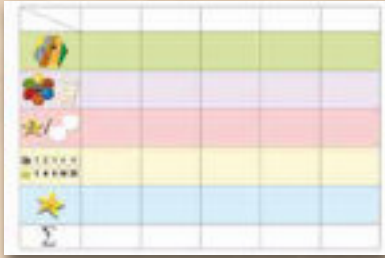
Capovolgete poi tutti i segnalini Giocatore sulle carte Tecnologia attivate durante il round e rimuovete quelli collocati sulle tessere Mappa.

Infine passate la tessera Primo Giocatore al giocatore alla sinistra del primo giocatore attuale.



PUNTEGGIO FINALE

Usate il blocco segnapunti per calcolare i PV totali.



Al termine della partita, i giocatori faranno punti per quanto segue:



- **Tessere Mappa.** La maggior parte delle tessere Mappa mostra due numeri. Per ogni tessera, il giocatore o i giocatori che la controllano ottengono il valore più alto. Il valore più basso è assegnato al giocatore o giocatori che non hanno il controllo ma hanno il numero maggiore di tende. In caso di parità, tutti i giocatori in parità ottengono i Punti Vittoria.

Esempi:



*Il Nero segna 5 punti,
il Blu fa 2 punti.*

*Il Blu segna 7 punti, il
Nero ed il Rosso fanno
entrambi 3 punti.*



*Il Rosso ed il Nero fanno entrambi
4 punti, il Blu segna 1 punto.*



- **Carte Tecnologia.** La maggior parte delle tecnologie assegnano dei PV. Conteggiate il punteggio di ogni carta separatamente. Tutti i giocatori con un segnalino Giocatore sulla carta ricevono i PV. Alcune carte Tecnologie indicano una regola di punteggio speciale – semplicemente seguite quella regola.



- Ciascun giocatore ottiene 3 PV ogni due dadi che possiede (indipendentemente da dove siano, nel sacchetto o nelle Aree Dadi Attivi/Spesi). Ad esempio, se avete 9 dadi, ottenete 12 PV.
- Ciascun giocatore ottiene 1/4/9/16/25 PV per 1/2/3/4/5 case che ha collocato sulla mappa.
- Infine, i giocatori segnano al valore totale dei segnalini PV ottenuti durante la partita.

Il giocatore con il maggior numero di PV è il vincitore. In caso di pareggio, tutti i giocatori in parità sono vincitori!

DICEONEER MODALITÀ SOLITARIA


Nella modalità solitaria, giocherete contro un avversario automatizzato, chiamato Diceoneer o il bot. Nelle regole seguenti, necessarie per eseguire le azioni del Diceoneer, "voi" si riferisce al solo giocatore umano.

COMPONENTI AGGIUNTIVI PER LA MODALITÀ SOLITARIA

- 1 esagono Azione (come mostrato sotto).
- 1 dado a sei facce (con valori 1, 2, 2, 3, 3, 4).
- 1 segnalino Azione.
- 1 tessera Coda.



I lati dell'esagono Azione mostrano ognuna delle 6 azioni principali a disposizione del bot. Notate che l'azione principale Reccogliere non è raffigurata; questa è infatti gestita in modo differente.

Metterete dadi e risorse attorno a questo esagono per conto del bot, quindi quando le regole dicono "metti X accanto ad Esplorare" significa che dovete collocare X accanto al lato dell'esagono con raffigurata l'azione Esplorare .

Il centro della tessera mostra le "risorse immagazzinate"; è dove metterete i segnalini Risorsa generati dal bot.


PREPARAZIONE

1. Preparate una normale partita a 2 giocatori, eccetto che il bot non necessita del sacchetto o del tracciato Dadi.
2. Il bot prende una tessera iniziale casuale **dopo** di voi, e non riceve il beneficio indicato.
3. Date al bot la tessera Coda, e allineatevi sopra i suoi dadi, in ordine casuale. Questa fila di dadi è definita come "la coda", ad ha un "inizio" ed una "fine".
4. Collocate il segnalino Azione accanto al lato Reclutare dell'esagono Azione, e mettete un segnalino Risorsa Oro accanto ad Esplorare.

FASE DI LANCIO DADI

1. Risolvete la vostra fase di Lancio Dadi normalmente.
2. Contate il numero di dadi nella coda del bot:
 - a. se 1-4, prendete **tutti** i dadi dalla coda;
 - b. se 5-8, prendete 4 dadi dall'**inizio** della coda;
 - c. se 9-10, prendete 5 dadi dall'**inizio** della coda;
 - d. se 11+, prendete 6 dadi dall'**inizio** della coda.

Notate, tuttavia: il bot non prende mai dalla coda più dadi della Quota Dadi del giocatore + 1.

3. Fate scorrere i dadi restanti sulla tessera Coda, così che ora si trovino all'inizio della coda.
4. Lanciate i dadi, poi posizionateli attorno all'esagono Azione come segue:
 - a. Mettete i dadi che mostrano l'icona di un'**azione** in corrispondenza della relativa azione.
 - b. Per ogni dado che mostra un'icona Pioniere , assegnate quel dado all'azione con il minor numero di dadi + risorse (in caso di parità, mettete il dado presso il lato più vicino in senso orario al segnalino Azione, con il lato dove si trova il segnalino azione come ultimo).
 - c. Per i dadi che mostrano un'icona Risorsa, il bot prende i segnalini Risorsa corrispondenti dalla riserva generale e rimette quei dadi in fondo alla coda, in ordine casuale. Poi:
 - Se il bot al momento non ha beni immagazzinati, mettete quelle risorse al centro dell'esagono Azione.
 - Altrimenti (se il bot ha già almeno 1 risorsa immagazzinata), mettete i

segnalini Risorsa ad uno ad uno accanto ai lati dell'esagono Azione a cui non sono ancora state assegnate risorse, seguendo queste regole di priorità:

- Iniziate dai lati con a fianco il minor numero di dadi.
- Poi procedete in senso orario partendo dal lato successivo a quello con il segnalino Azione.

Le eventuali risorse che dovessero avanzare (perchè tutti gli spazi azione hanno risorse assegnate) vengono prodotte e sono perciò immagazzinate al centro dell'esagono.

Esempio. Il Diceoneer lancia 6 dadi, ottenendo le icone Pioniere, Legno, Ricercare, Colonizzare e due Oro. I dadi Colonizzare e Ricercare vengono messi accanto ai lati corrispondenti dell'esagono Azioni. Il dado Pioniere viene messo vicino ad uno dei lati con il minor numero (in questo caso zero) di dadi, ovvero quello Esplorare, che è anche il più vicino in senso orario al segnalino Azione. I due Oro ed il Legno vengono trasformati nei relativi segnalini Risorsa (ed i dadi rimessi al fondo della coda). Poichè il bot ha già almeno un segnalino Risorsa immagazzinato (il Ferro), i segnalini appena ottenuti vanno accanto ai lati senza risorse e con il minor numero di dadi. I primi due sono messi accanto a Saccheggiare e Commerciare, perchè quei lati non hanno dadi. La terza risorsa viene collocata accanto a Esplorare, perchè ha il successivo minor numero di dadi ed è la prima in senso orario dopo il segnalino Azione.





Esplorare

Quando esplora, il bot usa sempre solo forza 1, ed ottiene 1 PV per punto forza in eccesso. Prendete la tessera Mappa in cima alla pila e collocatela accanto a tessere su cui non siete presenti (se possibile) ed il più lontano possibile dalle tessere che contengono vostre tende.

Se ci sono più opzioni di piazzamento possibili, scegliete voi dove mettere la tessera Mappa.

- Mettete 1 delle tende del bot dalla riserva generale sulla tessera appena piazzata.
- Il bot ignora tutti gli effetti della tessera, inclusi i bonus di esplorazione.
- Potete decidere di mettere una vostra tenda sulla tessera come di norma, se ne avete disponibili. Se lo fate, il bot mantiene sempre il controllo aggiungendo una tenda dalla propria riserva, se possibile.



Colonizzare

Finchè possiede tende da piazzare nella sua riserva e forza da usare, il bot colloca 1 tenda per ogni punto forza associato all'azione, una alla volta, con la seguente priorità (ma sempre seguendo le normali regole di colonizzazione: deve avvenire su una tessera su cui è già presente o su una adiacente):

- su una tessera di un colore sul quale non è ancora presente;
- su una tessera su cui non è ancora presente (ad eccezione che la tessera dia 0 PV al secondo posto e voi vi abbiate già costruito sopra una casa);
- su una tessera dove manca il minor numero di tende per costruire una casa;
- su una tessera dove vi impedisce di essere il solo giocatore che la controlla;
- su una tessera dove vi impedisce di dividerne il controllo;
- su una tessera che fornisce il maggior numero di PV al primo posto;
- a parità di PV, a vostra scelta.

Se il bot arriva ad avere 3 tende in più di voi su qualunque tessera Mappa che non contenga già una casa, immediatamente converte 3 sue tende su quella tessera in una casa (come azione libera).

Se nella riserva personale del bot non ci sono più tende, ma ha ancora della forza residua:

- Se la forza residua è 1: prende 3 tende dalla riserva generale.
- Se la forza residua è 2+: prende 5 tende dalla riserva generale (consumando tutta la forza restante).

In entrambi i casi, il bot colloca 1 delle nuove tende che ha acquisito su una tessera (con la priorità indicata prima, ma senza necessitare di forza per farlo).

Nell'improbabile caso in cui la riserva generale contenga meno tende di quelle che il bot deve prendere, assegnategli 1 PV per punto forza in eccesso.

Esempio 1. Il bot ha 1 tenda nella sua riserva (e gliene rimangono parecchie in quella generale) e deve eseguire l'azione Colonizzare con forza 2. Con il primo punto forza colloca sulla mappa la sua ultima tenda (con la priorità descritta prima), poi sposta 3 tende dalla riserva generale alla sua personale ed immediatamente ne piazza una (restando con 2 in riserva). Se invece avesse avuto ancora almeno un punto forza in più, avrebbe preso 5 tende.

Esempio 1. Il bot ha 2 tende nella sua riserva (e gliene rimangono 2 in quella generale) e deve eseguire l'azione Colonizzare con forza 5. Con i primi due punti forza piazza le ultime 2 tende sulla mappa, poi con i tre restanti ottiene le 2 tende dalla riserva generale e 3 PV per la forza avanzata.





Saccheggiare

Se avete ricercato una tecnologia che vi permette di ignorare un certo numero di icone Saccheggiare, riducete la forza del bot di quel numero. Se la forza del bot è quindi ridotta a 0, riceve 1 PV anzichè eseguire l'azione.

Se il bot ha almeno 1 punto forza restante, scegliete la tessera Mappa dove può essere spesa la maggior forza (ovvero tende possono essere scambiate) nell'azione. Se ci sono più tessere valide, scegliete con la seguente priorità:

- la tessera dove vi impedisce di essere il solo giocatore che la controlla;
- la una tessera dove vi impedisce di dividerne il controllo;
- la tessera dove al bot manca il minor numero di tende per poter costruire una casa;
- la tessera che fornisce il maggior numero di PV al primo posto;
- a parità di PV, a vostra scelta.

Per ogni punto forza:

- Rimuovete una delle vostre tende.
- Aggiungete alla tessera una delle tende del bot, presa dalla sua riserva personale se ne contiene ancora.

- Se il bot termina le tende da piazzare, o se non ne ha sin dall'inizio dell'azione, interrompe il saccheggio e ottiene 1 PV se gli resta della forza.

Se il bot si trova ad avere 3 tende in più di voi su una qualunque tessera Mappa che non contenga già una casa, convertite immediatamente 3 sue tende su quella tessera in una casa (come azione libera). Poi il bot continua a saccheggiare le tende rimanenti, se ha ancora forza e tende per farlo.



Commerciare

Per ogni punto forza, il bot scarta fino a 3 risorse immagazzinate, ottenendo 2 PV ognuna. Per ogni punto forza rimanente quando non ha più risorse immagazzinate, il bot ottiene 1 PV.



Ricerca

Scegliete la carta Tecnologia che il bot è in grado di ricercare che abbia il più alto numero di PV. A parità di PV, scegliete quella più in alto a sinistra che non abbia ancora ricercato.

I requisiti terreno si applicano al bot come di norma; inoltre il bot deve anche essere in grado di pagare il costo in risorse con quelle che ha immagazzinato.



Per ogni punto forza in eccesso rispetto al requisito per ricercare la carta scelta, il bot ottiene 1 PV.

Nota: il bot non beneficia mai delle abilità fornite dalle carte Tecnologia.

FASE DI PULIZIA

Eseguite normalmente la fase di Pulizia. Il bot non fa nulla in questa fase (lasciate tutti i suoi dadi dove si trovano, pronti per il prossimo round).

Poi potete scegliere di rimuovere una delle tende del bot da una tessera Fabbrica su cui il bot abbia 2 o più tende, e più tende di voi. Rimettete la tenda nella riserva personale del bot, ma il bot non riceve il beneficio della fabbrica.

FINE DEL GIOCO

Conteggiate i punti come nel gioco normale; in più il bot riceve questi punti extra:

- 1 PV per per ogni tecnologia che ha ricercato, in aggiunta ai PV dati da quelle tecnologie.
- 1 PV per ogni risorsa restante (sia quelle immagazzinate che quelle ancora attorno all'esagono Azione).

MODIFICARE LA DIFFICOLTÀ

Modalità Facile

Fate uno o più di questi cambiamenti:

- Il bot può al massimo lanciare un numero di dadi pari alla vostra Quota Dadi (invece di +1).
- Il bot non fa PV extra per la forza che non ha potuto usare nel corso di un'azione.
- Il bot ottiene 1 PV per risorsa quando esegue l'azione Commerciale, invece di 2.
- Il bot non riceve PV aggiuntivi per le tecnologie ricercate o le risorse rimanenti a fine partita.

Modalità Difficile

Fate uno o più di questi cambiamenti:

- Portate il numero di tende iniziali del bot a 8.
- Il bot può lanciare un numero di dadi pari alla vostra Quota Dadi +2 (invece di +1).
- Il bot ottiene 2 PV per ogni punto forza che non ha potuto usare nel corso di un'azione.
- Il bot ottiene 3 PV per risorsa quando esegue l'azione Commerciale, invece di 2.
- Il bot ottiene 2 PV extra per ogni tecnologia ricercata a fine partita.



VARIANTE CORSA ALL'ORO

Per una sfida più impegnativa, potete giocare con queste ulteriori regole:

- Il bot non scarta le risorse che usa per fare le azioni – queste vengono invece immagazzinate.
- Ogni volta che il bot immagazzina una risorsa, sostituirla con un segnalino Risorsa Oro (in pratica ogni risorsa del bot è un jolly per l'azione Ricercare).

Potete inoltre utilizzare le modifiche della difficoltà di gioco descritte prima insieme alla variante Corsa all'Oro.

CREDITI

Game Design: Dávid Turczi

Game Development: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Paul Grogan

Artwork: Mihajlo "The Mico" Dimitrievski

Graphic Design: Agnieszka Kopera

Rulebook editing: Paul Grogan (Gaming Rules!)

**GAMING
RULES!**

Rules layout and graphics: Michał Defański, Agnieszka Kopera

Unofficial Italian version: Paolo Bassino

Un ringraziamento speciale per il playtest della modalità solitaria a Nick Shaw.

I designer e NSKN Games vogliono ringraziare per il playtesting, i consigli e i feedback: Paul Grogan, Brett Gilbert, Charlie Paull, David, Adam e Jacob Mortimer, David Dawkins, David Wetherall, Konrad Borowiecki, Katalin e Tamás Rábel, Mark Harris, Charlotte Levy, Ben Hodgson, Endre Galaczi, Kata Kelemen, Zoltan Kozma, Albert Ma, Paul Bremner, Mark Morgan, René Brach, Markus Hicks, Kai Ninnemann, Kai Schmidt, Sylvia Schmidt, Jan Warnecke.

© 2018 NSKN Games. Tutti i diritti riservati.

Per maggiori informazioni su **Dise Settlers** potete visitare il sito WWW.NSKN.NET

Componenti mancanti o danneggiati. Nonostante la grande cura che mettiamo nell'assicurarci che il vostro gioco sia completo, problemi di produzione possono comunque causare la mancanza o il danneggiamento di qualche componente. Nel caso questo sia successo, siete pregati di contattarci per ricevere rapidamente i pezzi di ricambio, insieme alle nostre scuse più sincere.

Queste due tessere sono una promo per Teotihuacan: Città degli Dei, un affascinante e profondo gioco strategico di piazzamento dadi, ambientato nell'America precolombiana. Visitate www.nskn.net per saperne di più!



APPENDICE

MINI-ESPANSIONE TECNOLOGIE ESPLOSIVE

Componenti:

- 7 carte Tecnologia, con il sigillo 

Modifiche alla preparazione

Durante la preparazione, mescolate le 7 carte Tecnologia Esplosiva e aggiungetene 1 a caso alle normali carte Tecnologia, per un totale di 10 carte.

Modifiche al gioco

Una tecnologia esplosiva viene acquisita tramite l'azione Ricercare esattamente come qualunque altra tecnologia, e fornisce PV a fine partita se il giocatore vi ha ancora sopra un suo segnalino Giocatore (e conta per il numero di tecnologie della carta Università).

Se avete un segnalino Giocatore su una tecnologia esplosiva, potete **rimuoverlo** durante il vostro turno per usare l'abilità della tecnologia – questa azione è definito come "farla esplodere".

Dopo che il vostro segnalino è stato rimosso (e solo allora), potete ricercare di nuovo quella tecnologia (ovvero non potete ricercare la tecnologia due volte prima di farla esplodere).

SET DI TECNOLOGIE PREDEFINITI

Grandi Spazi Laggiù: Stabilità, Perlustratori, Grandi Carri, Scienze Forestali, Corsa all'Oro, Istruzione Generale, Forza Lavoro Mobile, Prosperità, Costruttore.

Guerrieri & Commercianti: Stabilità, Palizzata, Quartiermasti, Terre Espropriate, Adattabilità, Ingegneria Base, Boom di Produzione, Destino Manifesto, Commercio Estero.

Espandi, Espandi, Espandi: Voglia di Viaggiare, Strumenti Migliori, Tirocinio Marziale, Ingegneria Base, Governo Stabile, Apripista, Rivoluzione Industriale, Università, Cartografo.

Pace ai Nostri Tempi: Voglia di Viaggiare, Mura Cittadine, Mappatura, Esploratori Versatili, Ingaggi Frequenti, Missionari, Turni di Lavoro, Commercio Estero, Costituzione.



ELENCO TESSERE

N°	Tipo	Colore	PV	Tipo	Abilità
1	Iniziale	Pianura	No	Piazzamento	Ottenete 1 segnalino Risorsa Cibo e 1 dado giallo.
2	Iniziale	Pianura	No	Controllo	Aumentate la Quota Dadi di 1.
3	Iniziale	Foresta	No	Piazzamento	Ottenete 1 segnalino Risorsa Legno e 1 dado verde.
4	Iniziale	Foresta	No	Controllo	Aumentate la Quota Dadi di 1.
5	Iniziale	Montagna	No	Piazzamento	Ottenete 1 segnalino Risorsa Ferro e 1 dado grigio.
6	Iniziale	Montagna	No	Controllo	Aumentate la Quota Dadi di 1.
7	Iniziale	Deserto	No	Piazzamento	Mettete una casa su questa tessera invece di una tenda.
8	2-4g	Deserto	4/0	Piazzamento	Ottenete 1 dado di un qualsiasi colore a cui avete già accesso (incluso arancione).
9	2-4g	Deserto	5/0	Fabbrica	Aggiungete 2 tende dalla riserva generale alla vostra riserva personale.
10	2-4g	Collina	1/0	Controllo	Quando fate l'azione Commercicare, ottenete 1 icona Commercicare extra.
11	2-4g	Collina	4/3	Fabbrica	Ottenete 1 dado marrone.
12	2-4g	Deserto	1/0	Controllo	Aumentate la Quota Dadi di 1.
13	2-4g	Collina	4/1	Fabbrica	Ottenete 1 segnalino Risorsa Oro.
14	2-4g	Collina	6/0	-	-
15	2-4g	Foresta	3/1	Piazzamento	Eseguite un'azione extra in questo turno.
16	2-4g	Foresta	6/2	Fabbrica	Ottenete 1 segnalino Risorsa Legno.
17	2-4g	Foresta	No	Controllo	Aumentate la Quota Dadi di 1.
18	2-4g	Foresta	7/3	-	-
19	2-4g	Montagna	3/1	Piazzamento	Eseguite un'azione extra in questo turno.
20	2-4g	Montagna	9/5	-	-
21	2-4g	Montagna	No	Controllo	Aumentate la Quota Dadi di 1.
22	2-4g	Montagna	8/4	Fabbrica	Ottenete 1 segnalino Risorsa Ferro.
23	2-4g	Pianura	2/1	Controllo	Aumentate la Quota Dadi di 1.
24	2-4g	Pianura	6/3	-	-
25	2-4g	Pianura	5/2	Fabbrica	Ottenete 1 segnalino Risorsa Cibo.
26	2-4g	Pianura	3/1	Piazzamento	Eseguite un'azione extra in questo turno.
27	3-4g	Deserto	1/0	Controllo	Quando fate l'azione Reclutare, ottenete 1 icona Reclutare extra.
28	3-4g	Collina	1/0	Controllo	Quando fate l'azione Colonizzare, ottenete 1 icona Colonizzare extra.
29	3-4g	Foresta	1/0	Piazzamento	Ricevete 1 segnalino Risorsa Legno.
30	3-4g	Foresta	4/2	Fabbrica	Eseguite un'azione extra in questo turno.
31	3-4g	Montagna	3/0	Piazzamento	Ricevete 1 segnalino Risorsa Ferro.
32	3-4g	Montagna	4/2	Fabbrica	Ottenete 1 segnalino Risorsa Oro.
33	3-4g	Pianura	4/2	Fabbrica	Rimuovete esattamente 3 vostre tende da una tessera che non contenga già una casa (rimettetetele nella riserva generale) e collocatevi una delle vostre case.
34	3-4g	Pianura	3/0	Piazzamento	Ricevete 1 segnalino Risorsa Cibo.
35	4g	Deserto	1/0	Controllo	Aumentate la Quota Dadi di 1.
36	4g	Deserto	7/0	-	-
37	4g	Collina	4/2	Fabbrica	Ottenete 2 PV dalla riserva.
38	4g	Foresta	5/1	Presenza	Aumentate la Quota Dadi di 1.
39	4g	Montagna	7/3	Presenza	Aumentate la Quota Dadi di 1.
40	4g	Pianura	4/1	Presenza	Aumentate la Quota Dadi di 1.