

BRUNO CATHALA  MARC PAQUIEN

YAMATAI™

FOR QUEEN HIMIKO'S SMILE



La Regina Himiko ha affidato ad ogni costruttore del Regno un compito prestigioso: edificare la capitale di Yamatai e farne il gioiello dell'arcipelago.

Il tuo scopo: è prevalere sui tuoi rivali costruendo la città più prestigiosa utilizzando le risorse messe a disposizione dalle flotte che navigano nelle acque del Regno. Programma la tua strategia, ingaggia gli Specialisti e fai quant'altro necessario per essere tu il miglior costruttore del Regno e ricevere la ricompensa dalla Regina Himiko per il tuo lavoro. Al termine, soltanto un nome verrà ricordato come il più grande costruttore di Yamatai!

 DAYS OF WONDER

Steve
2016



Componenti del gioco

- ❖ 1 Tabellone di gioco
- ❖ 34 Edifici standard



- ❖ 4 plance di gioco individuali



- ❖ 6 Segnalini per l'ordine di turno



- ❖ 80 Navi di legno, per il trasporto di risorse



Bamboo Legno Pietra



Argilla Oro

- ❖ 10 Tessere Flotta



- ❖ 28 Tessere Costruzione



21 Edifici Standard

7 Edifici di prestigio



- ❖ 7 Tasselli Montagna



- ❖ 34 Segnalini Cultura



1 Segnalino Cultura per tipo (quello cerchiato in nero) rappresenta una montagna

- ❖ 8 Segnalini Terra Sacra



- ❖ 73 Monete



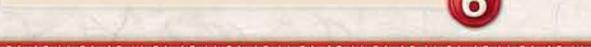
- ❖ 24 Segnalini Punti Prestigio (PPS)



- ❖ 18 Tessere Specialista



Preparazione



Disponi la plancia di gioco principale sul tavolo **1**.
 Mescola le Tessere Specialista e mettile in pila, a faccia in giù, accanto alla plancia di gioco principale, rivela poi le prime cinque tessere e piazzale sulla plancia di gioco negli spazi appropriati **2**.
 Mescola le Tessere Costruzione e mettile in pila, a faccia in giù, sul lato destro della plancia di gioco, poi rivela le prime cinque tessere e ponile in una colonna accanto alla plancia di gioco **3**.
 Mescola le Tessere Flotta e poi rivelane cinque piazzandole sui primi cinque spazi (quelli di colore chiaro) del Tracciato della Flotta sulla parte bassa della plancia di gioco. Metti le cinque Tessere Flotta rimanenti, a faccia in giù, sugli ultimi cinque spazi (quelli di colore più scuro) del Tracciato della Flotta **4**.
 Mescola i Segnalini Cultura e piazzali sulla plancia di gioco in ordine casuale, a faccia in giù, facendo in modo che ve ne sia uno per ogni isola. Dopodiché rivelateli uno per uno e, prima di rimuovere dalla plancia di gioco i segnalini vuoti, piazzate un Tassello Montagna sotto ogni Segnalino Cultura che rappresenta una montagna (compreso quello vuoto) **5**.



* Porte Sacre

del gioco



Ogni giocatore riceve un segnalino per l'ordine di turno del proprio colore, 10 monete (3x"2" e 4x"1"), 1 plancia di gioco personale, e, a seconda del numero di giocatori, il seguente numero di Costruzioni Standard: **6**

- ◆ **4 giocatori:** 6 ciascuno
- ◆ **3 giocatori:** 8 ciascuno (non si usano quelle grigie)
- ◆ **2 giocatori:** 10 ciascuno (non si usano le grigie e le viola)

Mescola poi i segnalini ordine di turno e piazzali a caso sui primi spazi numerati posti al di sopra del Tracciato **7** della Flotta. Si determina in questo modo l'ordine di gioco per il primo turno. In una partita a 2 giocatori, prendi un segnalino ordine di turno per giocatore, mescolali e piazzali sugli spazi #1 e #2, poi ripeti lo stesso ordine per gli spazi #3 e #4.

Dividi le navi di legno per tipo e piazzale accanto alla plancia di gioco principale in una posizione facilmente accessibile a tutti i giocatori. **8**

Posiziona tutti gli altri componenti del gioco accanto alla plancia di gioco principale a formare la riserva **9**.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di guadagnarsi il rispetto della Regina Himiko ottenendo Punti Prestigio. Vi sono tre strade per raggiungere l'obiettivo: accumulare denaro, edificare costruzioni, assumere Specialisti... ma alla fine solo uno di voi sarà proclamato vincitore.

Svolgimento del gioco

Durante ogni turno di gioco, i giocatori seguono l'ordine dei segnalini sul Tracciato dell'ordine di turno. Il primo giocatore compirà le azioni da #1 a #5 elencate sulla sua plancia personale prima che il turno di gioco passi al giocatore successivo.



Una volta che tutti i giocatori avranno terminato il loro turno, prepara il turno successivo. In una partita a 2 giocatori, ciascun giocatore gioca un turno completo per ogni segnalino ordine del proprio colore.

1 [Azione obbligatoria] **SCEGLI UNA TESSERA FLOTTA**

Questa azione ti permette di prendere il controllo di una flotta a tua scelta. Una flotta è composta da navi che trasportano varie risorse: la più rara è l'oro (giallo), poi l'argilla (rosso), la pietra (nero), il legno (marrone) ed il bamboo (verde).

Devi scegliere la flotta tra quelle disponibili a faccia in su. Piazza la flotta che hai scelto, così come il tuo segnalino ordine di turno, sulla tua plancia personale.

Prendi quindi dalla riserva la nave o le navi raffigurate sulla Tessera Flotta che hai scelto, a condizione che ve ne siano rimaste (puoi immagazzinare quante navi vuoi durante questa azione). Se nella riserva non sono rimaste navi con la risorsa o le risorse raffigurate, allora non ricevi alcun compenso. Ogni flotta ti permette anche di usare un potere speciale che può essere attivato in qualsiasi fase del tuo turno.

Vedi l'Appendice per la lista completa delle Tessere Flotta.



Questa Tessera Flotta ti dà diritto a prendere 1 nave che trasporta oro e ti consente, di piazzare in qualsiasi momento del tuo turno un Segnalino Terra Sacra su un'isola vuota sulla plancia di gioco.

2

[Azione facoltativa]

COMMERCIO

Il commercio gioca un ruolo importante sull'arcipelago di Yamatai. I sudditi della Regina Himiko comprano e vendono ogni sorta di beni per riuscire a completare i loro edifici. L'oro è una risorsa rara e nessuno è disposto a venderlo. Puoi comprare o vendere una nave, pagando o ricevendo il prezzo indicato sulla tua plancia personale.

Nota: Puoi fare una sola transazione per turno (compri o vendi una sola nave). Non puoi comprare o vendere oro. Alcuni Specialisti ti consentono di ignorare questa regola.



Questo giocatore ha deciso di comprare una nave che trasporta legno per 2 monete.

Questa è la sola transazione che può fare durante il suo turno.



Iniziando da un Punto di ingresso questo giocatore piazza sulla plancia una nave di pietre ed una nave di legname.



Al turno successivo, un altro giocatore usa la nave di legname già sulla plancia come base per piazzare le sue navi di legname e bamboo.

3

[Azione facoltativa]

PIAZZA LE NAVI SULLA PLANCIA

In questa fase, le navi che hai scelto trasportano le risorse sulle isole dell'arcipelago di Yamatai. Le navi permetteranno ai giocatori sia di liberare i terreni raccogliendo i Segnalini Cultura posti sopra di essi sia di costruire edifici sulle isole vuote. Le navi e le isole sono disponibili per tutti i giocatori.

Nel piazzare le navi sulla plancia, devi rispettare i vincoli che seguono.

La **prima** nave deve essere piazzata:

- ♦ o accanto ad uno spazio di ingresso vuoto, indicato con il simbolo del Punto di ingresso sulla plancia,
- ♦ o su uno spazio vuoto connesso ad una nave dello stesso colore.

Le navi successive possono essere piazzate su uno spazio vuoto connesso alla precedente nave (anche se non dello stesso colore) in modo da formare una catena ininterrotta di navi.



3

[Azione obbligatoria, se possibile]

RACCOGLI I SEGNALINI CULTURA O COSTRUISCI

Durante questa fase, potrai:

- ♦ o liberare le isole per raccogliere i Segnalini Cultura (che possono essere offerti agli Specialisti)
- ♦ o costruire un edificio, azione che ti farà ricevere una ricompensa dalla Regina.

Scegli una delle seguenti azioni. Questa azione, a meno che tu non possa compierla, è obbligatoria.

RACCOGLI

Prendi un Segnalino Cultura per ogni nave che hai piazzato sulla plancia di gioco principale. Ogni nave ti permette di raccogliere un Segnalino Cultura (o un Segnalino Cultura che rappresenti una Montagna) adiacente.

4



Il giocatore può ora reclamare tanti segnalini per quante navi ha piazzato. I segnalini reclamati devono essere adiacenti agli spazi in cui ha piazzato le navi.



COSTRUISCI

Scegli un edificio tra quelli disponibili a faccia in su. Quest'edificio dovrà essere costruito su uno spazio adiacente ad almeno una delle navi che hai piazzato sulla plancia durante questo turno. Per piazzare un edificio, le navi necessarie per la sua costruzione (indicate sulla sua tessera) devono essere adiacenti all'isola sulla quale hai scelto di costruire (anche se quelle navi non sono tue, e anche se le navi che hai piazzato non vengono usate per la costruzione dell'edificio). Non rimuovere le navi che hai utilizzato per la costruzione dell'edificio!

Prendi la Tessera Costruzione e piazzala faccia in giù di fronte a te. Al termine della partita, l'edificio ti assicurerà Punti Prestigio (Pps). Piazza, poi, il corrispondente edificio sull'isola: uno dei tuoi Edifici Standard, oppure un Torii o un Palazzo se l'edificio che hai costruito è una Costruzione di Prestigio.

Gli edifici ti assicurano soldi e prestigio!



Questo giocatore ha messo una nave che trasporta argilla e due navi che trasportano Bamboo accanto ad un'isola vuota.



Usa le navi per costruire un edificio: prende la corrispondente Tessera Costruzione e piazza un edificio di quel colore sull'isola. Nota che le navi rimangono dove erano.



Bonus Edifici Standard

Gli Edifici Standard possono darti un bonus di punti extra (tutti cumulabili). Una volta completato un Edificio Standard,



- ◆ prendi 1 Segnalino Punto Prestigio per ogni Torii o Palazzo adiacente;
- ◆ prendi 1 Segnalino Punto Prestigio se hai costruito il tuo edificio su una montagna;
- ◆ se nel costruire un edificio viene avviato o incrementato un gruppo di edifici del tuo colore (per formare un gruppo hai bisogno di almeno due edifici, un singolo edificio **non è** considerato un gruppo), prendi 1 moneta per ogni edificio di questo gruppo, incluso quello che hai appena costruito.

Stazione Commerciale



Raddoppia l'ammontare delle monete che prendi se, nello avviare o accrescere un gruppo, stai costruendo una Stazione Commerciale.

Per poter essere considerati confinanti, gli edifici devono avere un confine in comune. Un angolo non è un confine e pertanto non rende due edifici tra essi confinanti. Per formare un gruppo, non è necessario che tutti gli edifici siano confinanti l'uno con l'altro: anche una catena di edifici è considerata un gruppo.





Questo giocatore costruisce un edificio accanto a due dei suoi edifici. Di conseguenza, riceve 3 monete.



Se avesse invece costruito una Stazione Commerciale, avrebbe ricevuto 6 anziché 3.

Questo giocatore tiene nel suo porto 1 nave d'oro. Egli non può tenere anche la sua nave di Bamboo e sceglie di scartarla, ponendola sulla sua plancia personale. Se dovesse rifarlo una seconda volta, subirebbe una penalità di 1 PP.

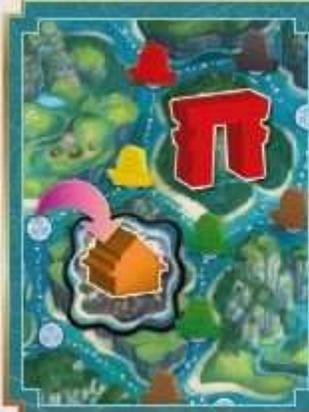


Edifici di Prestigio

I Torii ed i Palazzi sono edifici speciali. Essi non sono influenzati dai bonus degli Edifici Standard. Tuttavia, ogni Edificio Standard fornisce 1 PP extra quando costruito accanto ad un Torii o ad un Palazzo (ma solo se il Torii o il Palazzo erano stati già costruiti). Questo bonus è cumulabile con ogni altri bonus.



Nota: puoi costruire un solo edificio per turno



Questo giocatore costruisce un edificio su una montagna adiacente ad un Torii. Di conseguenza, riceve immediatamente due Segnalini Punto Prestigio: uno per la montagna, e l'altro per il Torii confinante.



5 [Azione facoltativa] ASSOLTA UNO SPECIALISTA

Gli Specialisti possono aiutarti a ricevere il favore della Regina Himiko. Se gli offri dei doni, ovvero...
Puoi assumere uno Specialista dal Tracciato degli Specialisti spendendo due Segnalini Cultura identici, o tre differenti. Quando assumi uno Specialista, ricevi anche le monete che sono sulla sua tessera. Puoi assumere un solo Specialista per turno.

Una volta assolto, lo Specialista rimane con te fino al termine della partita. Vedi l'Appendice per avere una lista completa degli Specialisti.



Questo giocatore scarta 3 Segnalini Cultura diversi ed assume questo Specialista.

Poiché ci sono 4 monete sulla sua Tessera, egli riceve anche le 4 monete.

4 [Azione obbligatoria] PIAZZA LE NAVI RIMANENTI SULLA TUA PLANCIA

Le navi rimaste inutilizzate devono essere ora poste sulla tua plancia personale.

Metti le navi che non hai usato sulla tua plancia personale. Il porto sulla tua plancia ti permette di conservare una nave per i turni successivi (uno degli Specialisti può migliorare questa capacità). Le altre navi devono essere accantonate e non potranno più essere usate. Al termine della partita, perderai un punto prestigio per ogni due navi accantonate, indipendentemente dal loro colore.

Fine del turno Preparazione del turno successivo

Ogni volta che tutti i giocatori hanno completato il loro turno di gioco, esegui i seguenti passaggi:

- 1/ aggiungi due monete su ogni Specialista disponibile a faccia in su (anche se su di essi dovessero esserci già altre monete dai turni precedenti), dopodiché, se necessario, riempi di nuovo il Tracciato degli Specialisti con nuove tessere.

Nel momento in cui non sei più in grado di reintegrare completamente il Tracciato degli Specialisti, il gioco termina.

2/ Pesca nuove tessere costruzione dalla pila corrispondente (se necessario) fino ad averne 5 visibili.

Nel momento in cui, quando richiesta, non sei più in grado di pescare una nuova tessera costruzione, il gioco termina.

3/ Ogni giocatore piazza il proprio segnalino sul tracciato dell'ordine di turno sul numero corrispondente alla flotta giocata in questo turno. In una partita a 2 giocatori, ogni giocatore piazza i suoi due segnalini sui numeri corrispondenti.

4/ Sul Tracciato della Flotta, fai scorrere verso sinistra le Tessere Flotta coperte. Rivela le tessere che sono sugli spazi chiari, ora dovresti aver rivelato e rese disponibili cinque Tessere Flotta.

5/ Tutti i giocatori restituiscono le loro attuali Tessere Flotta, che vengono mischiate e messe a faccia in giù sugli spazi più a destra del Tracciato della Flotta.

Inizia un nuovo turno di gioco.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena si verifica **una** delle seguenti condizioni:

- ◆ Un giocatore piazza il suo ultimo Edificio Standard (in tal caso, ogni giocatore termina il turno in corso, poi la partita termina).
- ◆ Non vi sono più navi di un colore nel momento in cui inizia la preparazione del turno di gioco successivo.
- ◆ Non sei in grado di rifornire il Tracciato degli Specialisti durante la preparazione del nuovo turno di gioco.
- ◆ Non sei in grado di rifornire la colonna degli Edifici durante la preparazione del turno di gioco successivo.

Calcolo del Punteggio

Ogni giocatore fa Punti Prestigio (PPs) come segue:

- ◆ +1 PP ogni 5 monete
- ◆ +1 PP ogni Segnalino Prestigio
- ◆ +x PP ogni edificio costruito
- ◆ +x PP ogni Specialista
- ◆ -1 PP ogni edificio riservatosi e non costruito
- ◆ -1 PP ogni 2 navi rimaste inutilizzate sulla tua plancia di gioco, indipendentemente dal colore

Il giocatore con più punti prestigio è dichiarato il Grande Costruttore di Yamatai e vince la partita. In caso di parità tra due o più giocatori, vince il giocatore che ha giocato per primo nell'ultimo turno di gioco.

APPENDICE



Flotte

Il potere speciale di ogni flotta è facoltativo. Qualora non lo utilizzassi, però, esso viene perduto (non può essere conservato per i turni successivi)



- ◆ Prendi dalla riserva una nave di bambù (verde).
- ◆ Questa flotta non ha effetti speciali, ma ti garantisce di giocare per primo nel turno successivo.



- ◆ Prendi dalla riserva una nave di legni (marrone).
- ◆ Puoi scegliere un edificio tra quelli disponibili nella colonna delle Tessere Costruzione e riservartelo per dopo. Piazza la tessera a faccia in su accanto alla tua plancia personale. Solo tu sarai ora in grado di costruire quell'edificio. Ti verrà applicata una sanzione di 1 PP se non lo avrai costruito prima della fine della partita.



- ◆ Prendi dalla riserva una nave di pietre (nera).
- ◆ Guarda le prime 3 Tessere Costruzione dalla relativa pila. Puoi rimettere ognuna di esse, nell'ordine che preferisci, sulla pila o sotto la pila, o entrambe le cose.



- ◆ Prendi dalla riserva una nave di argilla (rossa).
- ◆ Puoi spostare una nave da uno spazio ad uno spazio vuoto adiacente.



- ◆ Prendi dalla riserva una nave di ori (gialla).
- ◆ Puoi piazzare un Segnalino Terra Sacra sopra una regione vuota della plancia. Fino a quando la Terra Sacra resterà lì, nessuno potrà costruire su quella regione.



- ◆ Prendi dalla riserva una nave di legni (marrone) ed una nave di bambù (verde).
- ◆ Puoi scambiare di posto due Segnalini Cultura ovunque sulla plancia di gioco.



- ◆ Prendi dalla riserva una nave di pietre (nera) ed una nave di bambù (verde).
- ◆ Puoi rimuovere fino a 2 navi dalla plancia di gioco e rimetterle nella riserva.



- ◆ Prendi dalla riserva una nave di argilla (rossa) ed una nave di bambù (verde).
- ◆ Puoi scambiare di posto 2 navi ovunque sulla plancia di gioco.



- ◆ Prendi dalla riserva una nave di pietre (nera) ed una nave di legni (marrone).
- ◆ Durante questo turno puoi costruire usando una nave in meno (a tua scelta).



- ◆ Prendi dalla riserva una nave di argilla (rossa) ed una nave di legni (marrone), più una ulteriore nave a tua scelta.



AMATERATSU
Raddoppia il valore dei tuoi Segnalini Punti Prestigio



IZANAGI
Puoi fare una transazione in più (vendere o comprare) per turno



RAIJIN
Una volta per turno, puoi scambiare due navi qualsiasi con una nave che trasporta ori



ANANDA
Ricevi 2 monete da ogni avversario che costruisce un edificio accanto ad almeno uno dei tuoi Edifici Standard. Un avversario che non è in grado di pagarti non potrà costruire i suoi Edifici accanto ai tuoi



IZANAMI
Ogni volta che un avversario assolda uno Specialista, prendi la metà delle monete presenti sulla sua tessera.



RIU
Il tuo porto ti consente ora di mantenervi due navi anziché una.



AWASHIMA
Ricevi i bonus degli Edifici Standard anche per gli Edifici di Prestigio.



KACHIKO
Una volta per turno, puoi spendere 2 monete per rimuovere dalla plancia di gioco un Segnalino Terra Sacra.



SUSANOO
Ogni volta che vendi navi, prendi 6 monete per le navi di pietre e 7 monete per le navi di argilla.



EBISU
Una volta per turno, quando liberi un'isola per raccogliere Segnalini Cultura, ne raccogli uno addizionale da una qualsiasi isola sulla plancia di gioco.



KAGUTSUCHI
Guadagni 1 PP addizionale se piazzii un Edificio Standard in una regione che non è adiacente ad alcun altro tuo Edificio Standard.



TOMOE
Puoi comprare/vendere navi che trasportano ori per 5 monete. A meno che non sia diversamente indicato, rimani ancora assoggettato al vincolo di poter fare una sola transazione per turno.



FU HSI
Al termine della partita, ottieni 1 PP per ogni 3 monete (anziché 5).



MICHIMATA
Una volta per turno, puoi scartare un Segnalino Cultura per ricevere una nave che trasporta Ori.



TOYO TAMA
Ogni spazio vuoto ai bordi della plancia di gioco è considerato per le tue navi un punto di ingresso.



HETSUKA
Una volta per turno, puoi scartare un Segnalino Cultura per ricevere 4 monete.



NAKATSU
Una volta per turno, puoi scambiare una nave che trasporta ori con qualsiasi altre due navi (ad eccezione di quelle che trasportano ori).



YASOMA
Yasoma è molto Prestigioso. Cosa vuoi di più?

Days of Wonder Online

CREDITS

GAME DESIGN

Bruno Cathala & Marc Paquien

ILLUSTRATIONS

Jérémie Fleury

GRAPHIC DESIGN

Cyrille Daujean

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Yamatai are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Register your boardgame



We invite you to join our online community of players at Days of Wonder Online, where we host a number of online versions of our games. To use your Days of Wonder Online number, add it to your existing Days of Wonder Online account or create a new account at www.daysofwonder.com/yamatai and click on the New Player Signup button on the home page. Then just follow the instructions. You can also learn about other Days of Wonder games or visit us at:

WWW.DAYSOFWONDER.COM