

CARPE DIEM

Un intrigante gioco di piazzamento tessere ambientato nell'antica Roma.

Per 2-4 giocatori, età 10+

INTRODUZIONE

Roma, 1 a.C. Come influenti patrizi, vi proponete di migliorare i vostri quartieri cittadini. Edifici redditizi e paesaggi bellissimi faranno prosperare la vostra parte della città.

Assicuratevi di fare vostro il motto "carpe diem". Cogliete l'attimo raccogliendo uva e pescando pesce, vendendo poi queste merci al mercato per ricavarne denaro. Costruite abitazioni adeguate per i vostri servi che saranno così più diligenti e produttivi. Inoltre, non dimenticate la vostra villa! Vi farà guadagnare un grande prestigio.

Turno dopo turno, otterrete diverse tessere costruzione da aggiungere al vostro quartiere, cercando di realizzare sempre più edifici e paesaggi. In quattro assegnazioni punteggio i vostri risultati saranno trasformati in punti vittoria.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria alla fine della partita sarà dichiarato vincitore.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

1 tabellone di gioco

9 schede da defustellare:

- 84 tessere costruzione (retro verde chiaro)
- 39 tessere costruzione (retro verde scuro)
- 16 sezioni cornice
- 24 monete d'oro
- 18 segnalini pane
- 36 pergamene
- 1 segnalino giocatore iniziale ("mano")

4 schede da defustellare:

- 4 plance quartiere
- 4 schede riassuntive

150 carte:

- 60 carte punteggio
- 24 carte fontana
- 66 carte punti vittoria (1, 3, 5, 10, 25 punti)

44 segnalini di legno:

- 4 segnalini giocatore (1 "patrizio" in ogni colore dei giocatori)
- 20 dischi (5 per colore dei giocatori)
- 20 merci (5 uva, 5 erbe, 5 polli, 5 pesci)



INTRODUZIONE

I giocatori sono facoltosi costruttori dell'antica Roma

In una elaborata struttura a turni i giocatori ottengono sempre più tessere costruzione che devono integrare nel loro quartiere

Dopo ogni fase c'è un'assegnazione punteggi

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince la partita

Se state leggendo questo manuale per la prima volta, vi consigliamo di ignorare il testo in grassetto ai margini. Serve come breve riferimento per i giocatori che hanno già familiarità con le regole e vogliono un riassunto per entrare nel gioco più velocemente, anche dopo una lunga pausa.

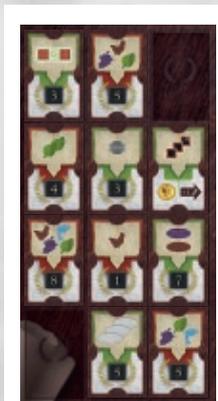
PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Prima della prima partita, tutti i pezzi devono essere accuratamente defustellati dalle schede.

Posizionate il **tabellone** al centro del tavolo.

Distribuite ad ogni giocatore:

- **4 sezioni cornice a caso** - Assemblate pezzo per pezzo in ordine casuale formando una cornice quadrata e mettendola di fronte a voi.
- **1 plancia quartiere casuale** - Posizionalatela nella cornice in modo che la pala al centro sia ruotata verso di voi. Rappresenta il vostro "quartiere della città". L'obiettivo è quello di costruire su di esso in modo da ottenere il maggior numero di punti vittoria.
- **9 pergamene** - Distribuitele sui nove spazi pergamena della vostra plancia quartiere.
- **1 scheda riassuntiva** - Posizionalatela accanto al vostro quartiere. Serve come riferimento rapido per le principali regole di gioco e come deposito per i materiali di gioco.
- **1 segnalino "patrizio"** in un colore a scelta. Posizionalatelo su uno qualsiasi dei sette spazi semicircolari al centro del tabellone di gioco che non sia occupato.
- **5 dischi di legno** nel colore del segnalino. Metteteli al momento sul vostro deposito.
- Dividete le **60 carte punteggio** in pile in base al loro dorso, mischiatele e mettetele accanto al tabellone di gioco in quattro pile a faccia in giù. Prendete un numero di carte da ogni mazzo in base al numero di giocatori (vedi barra laterale), ad esempio per 3 giocatori è di 2 carte A e 2 carte C, più 3 carte B e 3 carte D.



Queste **8, 10 o 12 carte** (per 2, 3 o 4 giocatori) vengono mescolate accuratamente e poste una ad una faccia in su negli spazi carte sul lato sinistro del tabellone di gioco. In una partita a 2 giocatori, non mettete nessuna carta negli spazi d'angolo. In una partita a 3 giocatori, 2 spazi angolari opposti rimangono vuoti. In una partita a 4 giocatori, tutti e 12 gli spazi saranno utilizzati.

Rimettete le carte punteggio rimanenti nella scatola, non saranno usate in questa partita.

PREPARAZIONE PARTITA

Disporre il **tabellone di gioco**

Distribuire ad ogni giocatore:

- **4 sezioni cornice** (assemblare in un quadrato)
- **1 plancia quartiere** (da inserire nella cornice)
- **9 pergamene** (collocare sugli spazi pergamena della plancia quartiere)
- **1 scheda riassuntiva**
- **1 segnalino patrizio** (porre su uno spazio semicircolare non occupato del tabellone di gioco)
- **5 dischi: 1 sulla traccia pergamene, 4 nel deposito.**

Preparare le carte punteggio secondo il numero di giocatori e metterle a faccia in su sulla tabellone di gioco:

2 giocatori => 8 carte:
2 A + 2 B + 2 C + 2 D

3 giocatori => 10 carte:
2 A + 3 B + 2 C + 3 D

4 giocatori => 12 carte:
3 A + 3 B + 2 C + 4 D



2 con 2 giocatori
2 con 3 giocatori
3 con 4 giocatori

- Mescolate le **24 carte fontana** e formate una pila faccia in giù accanto al tabellone di gioco.



- Ordinate le **66 carte punti vittoria** in cinque pile secondo il loro valore in punti.



- Separate le tessere costruzione verde chiaro e verde scuro, mescolatele e posizionatele in pile a faccia in giù accanto al tabellone di gioco.

- Posizionate quattro **tessere costruzione** verde chiaro selezionate casualmente su ogni grande spazio progetto quadrato del tabellone di gioco (= un totale di 28 tessere), poi giratele tutte a faccia in su. Ponete una tessera costruzione verde scuro selezionata casualmente su ciascuno degli spazi sigillo quadrati lungo il margine inferiore del tabellone di gioco, poi giratele tutte a faccia in su.

- Posizionate le **20 merci** (5 ciascuna di uva, erbe, pesce e pollo) così come tutte le monete e segnalini pane accanto al tabellone di gioco.



- Il giocatore che è nato più lontano dal 1 a.C. ottiene il **segnalino giocatore iniziale**. Mette uno dei propri 5 dischi sullo spazio 0 della traccia pergamene lungo il margine superiore del tabellone di gioco. Gli altri giocatori seguono in senso orario e mettono i loro dischi sopra gli altri.

Inoltre, il giocatore iniziale riceve carte punti vittoria per un valore totale di 8. Nella partita a 2 giocatori, l'altro giocatore ottiene 9 punti di vittoria. Nella partita a 4 giocatori, gli altri giocatori in ordine di turno ottengono 9, 10 e 11 punti vittoria.

Attenzione: La partita a 3 giocatori è speciale: Il giocatore iniziale ottiene 8 punti vittoria, il giocatore successivo 9, e il terzo giocatore ottiene 13 punti di vittoria!

- Disporre le carte fontana in una pila a faccia in giù

- Preparare 5 pile di carte punti vittoria

- Piazzare 4 costruzioni verde chiaro su ognuno dei sette grandi spazi quadrati.

- Mettere una tessera verde scuro su ciascuno degli 11 spazi sigillo

- Disporre tutte le merci, le monete e i segnalini pane

- Distribuire il segnalino giocatore iniziale e i punti vittoria come segue: 8 per il giocatore iniziale, 9 per il secondo giocatore, 10 e 11 per i giocatori rimanenti (partite a 2 e 4 giocatori)

Attenzione: In partite a 3 giocatori, distribuire 8, 9 e 13 punti vittoria!



Esempio "quartiere cittadino"



Preparazione tabellone per partita a 3 giocatori



SVOLGIMENTO PARTITA

"Per quattro settimane intere, lavoriamo diligentemente, 24 ore su 24 per cogliere l'attimo' come meglio possiamo."

Il gioco consiste di **quattro fasi costituite da sette round ciascuna**.

Dopo ogni fase c'è un'assegnazione punteggio. Dopo la quarta assegnazione punteggio, vi sarà una fase di punteggi finali. Questo terminerà il gioco e il giocatore con il maggior numero di punti vittoria sarà il vincitore.

Il giocatore iniziale comincia il proprio turno, poi gli altri giocatori seguono in ordine di turno. Una volta che l'ultimo giocatore ha completato il suo turno, il round in corso termina. Dopo 7 turni esatti saranno state scelte tutte le 28 tessere edificio e la fase terminerà.

Ad ogni proprio turno, il giocatore sposta il suo patrizio su uno degli spazi semicirculari opposti. Sceglie una delle tessere costruzione che si trova sullo spazio progetto adiacente e la integra immediatamente nel proprio quartiere (vedi pagina 5: "Regole di costruzione"). Gli spazi "opposti" sono collegati allo spazio di origine da linee nere. All'inizio del turno successivo, il giocatore si sposterà dallo spazio attuale lungo una linea nera a uno dei due spazi opposti, e così via.



Inoltre, vengono applicate le seguenti regole:

- I Patrizi possono spostarsi in uno spazio già occupato.
- I Patrizi devono essere mossi ad ogni turno, non possono rimanere dove si trovano. (Eccezione: vedi "Fornaio" a pagina 7.)
- Dopo lo spostamento, il giocatore deve selezionare una tessera. Se non vuole o non può integrare quella tessera nel suo quartiere, la colloca a faccia in giù nel deposito della sua scheda riassuntiva, dove rimarrà fino alla fine della partita.
- Se - dopo alcuni round - un giocatore muove verso uno spazio semicirculari senza una tessera costruzione disponibile, si sposterà immediatamente di nuovo fino a quando il suo patrizio arriverà in uno spazio con almeno una tessera costruzione. Ognuno di questi spostamenti deve seguire le regole del movimento.

SVOLGIMENTO PARTITA

Il gioco si svolge in
4 fasi di 7 turni.

Alla fine di ogni fase:
Assegnazione punteggi

Il giocatore corrente deve
posizionare il proprio patrizio
su uno dei due spazi opposti e
selezionare una tessera accanto
ad esso da integrare nel proprio
quartiere.

Se non ci sono più tessere
costruzione, deve continuare
a muoversi (è permesso
anche tornare al proprio
spazio di partenza).

Attenzione! Importante per le partite a 2 e 3 giocatori:

Nella partita a 2 giocatori, le due tessere rimanenti vengono rimosse dal loro spazio non appena la seconda tessera è stata scelta. Nella partita a 3 giocatori, l'ultima tessera costruzione rimanente viene rimossa dal suo spazio non appena la penultima tessera è stata selezionata. Rimettete le tessere rimosse nella scatola, non saranno utilizzate per il resto della partita.

I giocatori muoveranno il loro patrizio per esattamente sette turni fino a quando tutte le tessere costruzione non verranno prelevate (o rimosse) dal tabellone di gioco e quindi la prima fase terminerà, seguita dalla prima assegnazione punteggi (vedi pagina 8: "Punteggio").

REGOLE COSTRUZIONE

La prima tessera selezionata da un giocatore deve essere posizionata sulla casella della pala. Tutte le tessere successive devono essere posizionate adiacenti (non diagonalmente!) ad una tessera che è già sulla plancia quartiere. La cornice non conta come tessera!

Le tessere devono essere posizionate in modo che tutti i loro lati corrispondano ad ogni tessera adiacente già presente. Non esiste "superiore" o "inferiore", si possono ruotare a piacimento. Tutti i lati adiacenti l'uno all'altro devono corrispondere. Stagno deve toccare stagno, erba deve toccare erba, villa deve toccare villa, alloggio giallo deve toccare alloggio giallo, ecc. Le combinazioni non corrispondenti non sono consentite! La cornice conta come "erba", vale a dire che si possono mettere solo tessere con il lato erba adiacente ad un pezzo di cornice.

Se un giocatore posiziona una tessera su uno spazio con una pergamena, prima di tutto rimuove la pergamena dal gioco, quindi sposta il proprio disco avanti di uno spazio sulla traccia pergamene. Se quello spazio è già occupato, mette il proprio disco in cima agli altri dischi.

Nella maggior parte dei casi, quando un giocatore completa un edificio o un paesaggio, ottiene immediatamente una ricompensa. Inoltre, gli edifici e i paesaggi completati aiutano durante il punteggio e possono far guadagnare ulteriori punti vittoria durante l'assegnazione punteggi finale (maggiori informazioni si possono trovare nella scheda riassuntiva).

2 giocatori: Rimuovere sempre le ultime 2 tessere

3 giocatori: Rimuovere sempre l'ultima tessera

REGOLE COSTRUZIONE

Prima tessera sulla casella della pala

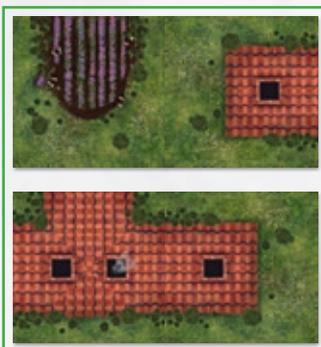
Tutte le tessere successive vanno posizionate con i lati corrispondenti a tessere adiacenti

Quando si posiziona una tessera su uno spazio pergamena: Avanzare 1 spazio sulla traccia pergamene.

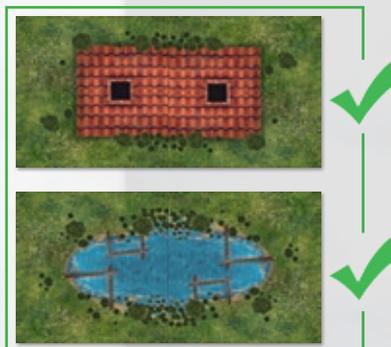
errato



corretto ma incompleto



corretto e completato



Ville

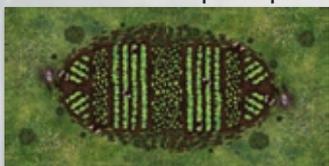


... possono essere di qualsiasi dimensione. Una villa completa è composta da almeno due tessere adiacenti, dove nessuna di queste tessere ha una "apertura". Il completamento di una villa non garantisce una ricompensa, ma le ville completate fanno guadagnare punti vittoria alla fine della partita (vedi pagina 11: "Fine della partita"). I giocatori possono possedere più ville complete e incomplete.

I quattro tipi di Paesaggio

Un paesaggio completato è costituito da 2-4 piastrelle dello stesso tipo. Ogni volta che un giocatore completa un paesaggio, viene immediatamente ricompensato con un bonus *una tantum* di **merce** dalla scorta. Il bonus è sempre il **numero di tessere usate meno 1**. Mettete le merci nel vostro deposito. Un giocatore può possedere più paesaggi completi e incompleti di qualsiasi tipo e dimensione.

A seconda del tipo di paesaggio, il giocatore ottiene:



I quattro tipi di Alloggi

Un alloggio è sempre composto esattamente da due metà dello stesso colore. Un giocatore può possedere più alloggi completi e incompleti di qualsiasi tipo.

Ogni volta che un giocatore completa un alloggio, riceve *immediatamente* un *bonus una tantum*, a seconda del colore del tetto:

• Mercante:



Il giocatore restituisce tutte le sue merci (pesce, erbe, ecc.) alla riserva e ottiene altrettante **monete più 1 moneta aggiuntiva dalla riserva**. Mette le monete nel proprio deposito. Se quel giocatore non possiede articoli da scambiare, riceve solo la moneta aggiuntiva dalla riserva.

Esempio: Nick commercia 1 pesce, 1 pollo, 2 uva e riceve 5 monete.

Durante l'assegnazione punteggi, le **monete** possono essere usate come jolly per sostituire qualsiasi merce (pesce, erba, ecc.) (vedi pagina 9: "Le Carte Punteggio").

Ville

- possono essere di qualsiasi dimensione
- aiutano durante il punteggio
- una volta completate, forniranno punti vittoria alla fine della partita

Paesaggi

- composti da 2-4 tessere
- sono ricompensati con **uva, erbe, pollo e pesce** (numero di tessere meno 1!).
- possono aiutare durante il punteggio



La ricompensa di questo stagno da 3 tessere è 2 pesci.

Alloggi

- composti da 2 tessere
- possono aiutare durante il punteggio
- concedono le seguenti ricompense:

Merci = Monete + 1



Monete = Jolly

• **Fornaio:**



Il giocatore prende **2 segnalini pane** dalla riserva e li mette nel proprio deposito.

Il pane può essere utilizzato per due scopi:

1.) All'inizio del turno di un giocatore, questi può pagare **un segnalino pane** alla riserva per spostare il suo patrizio contro le regole in qualsiasi spazio (o rimanere dove si trova!) e scegliere una tessera da lì.

2.) Durante l'assegnazione punteggi, un giocatore può pagare **tre segnalini pane** per soddisfare i requisiti di una delle due carte punteggio adiacenti. Quel giocatore riceve le ricompense della carta senza soddisfarne i requisiti mostrati. Questo è vero per i requisiti "verdi" (dove è necessario possedere qualcosa) così come quelli "rossi" (dove dovete pagare qualcosa). (Maggiori informazioni a pagina 9, "Le Carte Punteggio".)

Nota: se un giocatore arriva a possedere 3 segnalini pane dopo aver ricevuto pane come ricompensa, li può immediatamente utilizzare durante la stessa assegnazione punteggi.

• **Amministratore:**



Il giocatore sposta il disco di **due spazi** sulla traccia pergamene. Se quello spazio è occupato, posiziona il disco sopra gli altri.

• **Artigiano:**



Il giocatore seleziona una qualsiasi delle tessere costruzione sul margine inferiore del tabellone di gioco e la integra immediatamente nel proprio quartiere, seguendo le regole di costruzione. Se la tessera completa qualcosa, viene ricompensato di conseguenza.

Se completa un altro alloggio per artigiani, seleziona un'altra tessera, ecc. Le tessere edificio lungo il margine inferiore non vengono sostituite da nuove tessere.

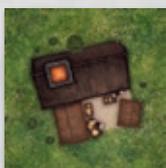
Mercati / Forni / Fontane

I mercati sono sempre costituiti dalla singola tessera sulla quale sono raffigurati. Lo stesso si applica alle panetterie e alle fontane. Sono sempre circondate da erba, quindi possono essere collocate solo adiacenti ad altra erba.



• **Mercato:**

Quando piazzate un mercato, venite ricompensati con **una moneta** dalla riserva. Mettetela nel vostro deposito. *Ulteriori informazioni sull'uso delle monete si trovano in "Alloggi: Mercante" (pagina 6) e "Le Carte Punteggio" (pagina 9).*



• **Forno:**

Quando posizionate un panificio, venite ricompensati con **un pane** dalla riserva. Posizionalo nel vostro deposito. *Ulteriori informazioni sull'uso del pane si trovano in "Abitazioni: Fornaio" (pagina 7) e "Le Carte Punteggio" (pagina 9).*

+ 2 segnalini pane



Paga 1 pane = sposta il patrizio in qualsiasi spazio



Paga 3 pane = soddisfa il requisito di una carta punteggio



+ 2 spazi



+1 tessera costruzione



Mercati / Forni / Fontane

- sempre composti da 1 tessera

- concedono le seguenti ricompense:

+ 1 moneta



+ 1 segnalino pane



• Fontana:



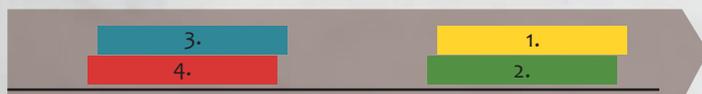
Dopo aver piazzato una fontana, guardate le **due carte superiori** del mazzo di carte fontana a faccia in giù. Sceglietene una e posizionalatela a faccia in giù accanto al vostro deposito. Collocate l'altra carta a faccia in giù sotto la pila delle carte fontana

Attenzione: Per ogni fontana successiva che disporrete durante la partita, potrete conservare entrambe le carte e rimettere in fondo alla pila una delle carte fontana ottenute precedentemente

Nota: Nel caso improbabile che non ci siano abbastanza segnalini per le merci, il pane o le monete, è sufficiente utilizzare altri materiali.

PUNTEGGIO

Dopo che ogni giocatore ha completato i suoi 7 turni, tutte le 28 tessere edificio saranno esaurite. La fase termina con il punteggio del round: Inizia il giocatore che ha progredito di più sulla traccia delle pergamene. In caso di pareggio, inizia il giocatore che si trova in cima.



Quando è il vostro turno di registrare il punteggio, mettete uno dei vostri dischi su uno spazio vuoto circolare per innescare entrambe le carte punteggio adiacenti (vedi pagina seguente per i dettagli). Dopo che ogni giocatore ha piazzato un disco e innescato entrambe le carte, l'assegnazione punteggi finisce e viene preparata la fase successiva (vedi pagina 11: "Fasi successive").

I dischi segnapunti rimangono dove si trovano, cioè questi spazi non potranno essere utilizzati durante le assegnazioni punteggio successive. Solo il disco corrente fa guadagnare i punti delle carte adiacenti. I dischi delle precedenti assegnazioni non si innescano, ma semplicemente bloccano quegli spazi.

Nota: Avrete sempre a disposizione uno spazio in più rispetto a quelli necessari in base al numero di giocatori (9 spazi per 2 giocatori, 13 spazi per 3 giocatori e 17 spazi per 4 giocatori).

+ 1 carta fontana



- può aiutare durante il punteggio

PUNTEGGIO

I giocatori ottengono i punti in base all'avanzamento sulla traccia pergamene

Il giocatore per ricevere i punti deve piazzare uno dei suoi dischi su un cerchio vuoto, innescando le due carte punteggio adiacenti.



LE CARTE PUNTEGGIO

Esistono due tipi di carte punteggio:



Per attivare le carte con sfondo **verde**, dovete possedere qualsiasi cosa sia indicato nella metà superiore della carta (ad esempio tre abitazioni completate, 2 camini di una villa o . . .) per ricevere le ricompense evidenziate nella metà inferiore.



Per attivare le carte con sfondo **rosso**, è necessario pagare le merci mostrate nella metà superiore (o lo stesso numero di monete) per ottenere le relative ricompense.

Quanto segue vale per entrambi i tipi: Se un giocatore possiede (o paga) *multipli* di qualsiasi cosa sia mostrata sulla carta, riceverà anche i corrispondenti *multipli* delle ricompense evidenziate (vedi esempi sotto).

Inoltre, ci sono quattro tipi di carte: A, B, C e D. Sono pre-selezionate a seconda del numero di giocatori (in base al retro) e poi distribuite in modo casuale.



• Carte A e B

Queste carte richiedono il pagamento di una determinata quantità della stessa merce (carte A) o di merci diverse (carte B). Qualunque merce può essere sostituita da monete.

Ad esempio, queste quattro carte indicano quanto segue:



Paga 2 (4, 6,)
erbe e/o monete
(o 3 pane) per
ottenere 4 (8,
12,) punti
vittoria.



Paga 3 (6, 9,)
pollo e/o monete
(o 3 pane) per
ottenere 7 (14,
21,) punti
vittoria.



Paga 1 (2, 3)
set
composti da 1
pollo, 1 uva e 1
pesce e/o monete
(o 3 pane) per
ottenere 5 (10,
15.....) punti
vittoria.



Paga 1 (2, 3)
set
composti da 1
pollo, 1 uva, 1 uva,
1 erba e 1 pesce e/o
monete (o 3 pane)
per ottenere 5 (10,
15.....) punti
vittoria.

LE CARTE PUNTEGGIO

Ci sono carte con sfondo verde (è necessario possedere ciò che viene mostrato)

... e sfondo rosso (pagare ciò che viene mostrato)

Ci sono quattro tipi di carte: A, B, C e D (le quantità dipendono dal numero di giocatori)

Esempio:

Sophie ha piazzato il suo disco e ha innescato la carta punteggio più a destra (e un'altra carta che non viene mostrata). Paga 3 gettoni pane (= 1 set) e 3 monete, 2 pesci, 2 erbe e 1 pollo (= 2 set in più) per ottenere 3 x 8 = 24 punti vittoria.

• Carte C

Queste carte sono influenzate dalle vostre ville.

Alcune conteggiano il numero **totale di camini** nel vostro quartiere. Ogni camino conta, indipendentemente dal fatto che le ville siano o meno completate.

Altre conteggiano solo le **ville completate** (indipendentemente dalle loro dimensioni!). Le ville incomplete vengono ignorate.

Per esempio, queste quattro carte riportano quanto segue:



Per 2 (4, 6, ...) camini (o 3 pane) ottenete 1 (2, 3, ...) segnalini pane.



Per 3 (6, 9, ...) camini (o 3 pane) ottenete 1 (2, 3, ...) monete e avanzate 1 (2, 3, ...) spazi sulla traccia pergamene.



Per 1 (2, 3, ...) ville completate (o 3 pane) ottenete 3 (6, 9, ...) punti vittoria.



Per 2 (4, 6, ...) ville completate (o 3 pane) ottenete 1 (2, 3, ...) set composti da 1 moneta, 1 pane, e l'avanzamento di 1 spazio sulla traccia pergamene.

Esempio:

Nick ha piazzato il suo disco tra le due carte sulla sinistra. C'è un totale di 7 camini nel suo quartiere. La carta di sinistra gli procura 3 gettoni pane. L'altra carta gli procura 2 monete e 2 avanzamenti sulla traccia pergamene.

• Carte D

Queste carte sono influenzate da **paesaggi, alloggi** così come da **mercati, forni e fontane**.

Ad esempio, queste quattro carte indicano quanto segue:



Per 1 (2, 3, ...) alloggi dei mercanti completati (o 3 pane) si ottengono 3 (6, 9, ...) punti vittoria.



Per 1 (2, 3, ...) set composti da 1 stagno completato e 1 giardino completato (o 3 pani), si ottengono 7 (14, 21, ...) punti vittoria.



Per ogni 3 (6, 9, ...) paesaggi completati (o 3 pani) si ottengono 1 (2, 3, ...) monete e segnalini pane.



Per 2 (4, 6, ...) forni (o 3 pane) si ottengono 3 (6, 9, ...) punti vittoria.

Esempio:

Hank ha piazzato il suo disco tra le carte al centro. Il suo quartiere contiene 7 paesaggi completati di varie dimensioni, compresi 2 stagni e 1 giardino. La carta di sinistra lo ricompensa con 7 punti vittoria, la carta di destra con 2 monete e 2 gettoni pane.

Importante! Se un giocatore non è in grado di soddisfare pienamente i requisiti di una carta punteggio perde **4 punti vittoria**, il che significa che un giocatore può arrivare a perdere fino a 8 punti vittoria durante un'assegnazione punteggi!

Esempio: Per una delle sue carte punteggio, Sophie deve pagare 3 erbe, ma lei ne possiede solo 2. Non possiede né monete né 3 gettoni pane. Tiene le 2 erbe ma, invece di guadagnare 7 punti vittoria, perde 4 punti vittoria.

Ogni giocatore decide l'ordine in cui soddisfare le sue due carte punteggio. A volte potrebbe essere possibile completare la seconda carta punteggio con le ricompense ricevute dalla realizzazione della prima.

Se un giocatore non riesce a soddisfare i requisiti di una carta punteggio, perde 4 punti vittoria!

Le **Fasi Successive** seguono lo stesso schema:

- Nella seconda e terza fase, distribuite **28 tessere costruzione di colore verde chiaro** sui sette spazi progetto del tabellone di gioco. Nella quarta fase, distribuite le restanti **28 tessere costruzione verde scuro**.

Nota: al contrario delle tessere chiare, le tessere scure mostrano sempre solo una cosa.

- Passate il **segnalino giocatore iniziale** alla vostra sinistra.
- Le carte punteggio, i dischi sulla traccia pergamene e i patrizi rimangono dove si trovano.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina dopo aver completato il punteggio della quarta fase, seguito dal **punteggio finale**. Per l'assegnazione del punteggio finale, seguite la tabella grigio scuro sulle vostre schede riassuntive:

- **Ville:**

Contate i camini di ciascuna delle vostre ville completate guadagnando i punti indicati nella tabella. Le ville incomplete e i loro relativi camini vengono ignorati.

Esempio: Nick ha una villa completa con 3 camini e due ville complete con 5 camini ciascuna. Possiede anche due ville incomplete con 4 camini ciascuna: Riceve $3+7+7+0+0=17$ punti vittoria.

- **Oggetti rimanenti:**

Dividete per 2 il numero di oggetti rimanenti nel vostro deposito (merci, monete, segnalini pane e tessere costruzione). Guadagnate altrettanti punti vittoria, arrotondando per difetto.

- **Traccia Pergamene:**

Guadagnate tanti punti vittoria quanti indicati sullo spazio della traccia pergamene dove risiede il vostro disco.

- **Carte Fontana:**

Rivelate le vostre carte fontana. Ottenete punti vittoria in base ai vostri risultati. Se possedete entrambe le carte fontana di uno stesso tipo, otterrete punti vittoria da entrambe le carte.

Per esempio, queste quattro carte fontana indicano quanto segue:



Per ogni alloggio mercante completato nel vostro quartiere, ottenete 2 punti vittoria.



Per ogni giardino completato nel vostro quartiere, ottenete 2 punti vittoria.



Per ogni mercato nel vostro quartiere, ottenete 2 punti vittoria.



Per ogni villa completata nel vostro quartiere (di qualsiasi dimensione), ottenete 2 punti vittoria.

Per le tre fasi successive distribuire 28 tessere ciascuna

Nella quarta fase utilizzare le tessere verde scuro

Il giocatore successivo diventa il giocatore iniziale

FINE DELLA PARTITA

Dopo la quarta assegnazione punteggi c'è un'assegnazione punteggio finale

Ville completate: punti vittoria per i camini

Punti vittoria per gli oggetti rimanenti divisi per 2

Punti vittoria per la posizione sulla traccia delle pergamene

Carte fontana: punti vittoria a seconda delle richieste soddisfatte

• **Obiettivi Cornice:**

Ogni giocatore ha due obiettivi su ciascuna delle sue 4 parti di cornice. Gli obiettivi della cornice ricompensano come segue: Disegnate una linea immaginaria che parte dalla freccia dorata che mostra un edificio o un tipo di paesaggio. Tale linea deve intersecarsi con almeno un edificio o paesaggio completato di quel tipo. Edifici e paesaggi incompleti o ulteriori edifici e paesaggi intersecati non contano.



Questo giocatore ha raggiunto l'obiettivo "casa del fornaio" (1x 4 punti vittoria) e l'obiettivo "villa" (1x 3 punti vittoria), ma non gli obiettivi "stagno" e "giardino".

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il **vincitore**. Se più giocatori sono in parità per il maggior numero di punti vittoria, vince la partita il giocatore tra loro che è l'ultimo sulla traccia delle pergamene.

L'autore e l'editore desiderano ringraziare i numerosi play tester per il loro entusiasmo e soprattutto per i numerosi suggerimenti, in particolare:

Susanne e Jonathan Feld, così come i gruppi di gioco di Bad Aibling, Fischbachau, Grassau, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Offenburg, Reutte, e Siegsdorf.

Per commenti, suggerimenti o domande su questo gioco, contattateci:

Ravensburger North America, Inc.

Distribution Center

1 Puzzle Lane

Newton, NH 03858

Email: info@aleaspiele.de

Visitate il nostro sito web:

www.aleaspiele.de

© 2017 Stefan Feld

© 2018 Ravensburger Spieleverlag

Cornice: punti vittoria a seconda dei risultati ottenuti

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince la partita



236884