

# VILLAGES OF VALERIA

## Setup

Oro totale in base a tabella:

Number of Players	2	3	4	5
Gold in Game	14	20	25	30

5 Carte Edificio scoperte a formare 5 Pile Edificio.

5 Carte Avventuriero scoperte.

## A ogni giocatore:

1 Carta Castello, 3 Ori, 6 Carte Edificio.

Quindi in senso orario da primo giocatore ognuno piazza una carta dalla mano sotto il castello come Risorsa.

## Turno

Durante il proprio turno il giocatore attivo esegue 2 fasi:

1. Rifornimento: Il giocatore prende tutti gli Ori presenti sulle proprie carte, sia quelli messi da se stesso che quelli messi dagli altri.
2. Eseguire un'azione: Il giocatore sceglie un'azione e la esegue nella sua versione più potente (*lead*). Quindi tutti gli altri giocatori in senso orario scelgono se *seguire* (eseguendo la versione meno potente dell'azione, *follow*) o *passare*.

Quindi il segnalino Giocatore Attivo viene passato a sinistra.

Azioni:

- **Raccolto**
  - *Lead*: **Pescare 3 Carte Edificio** e aggiungerle alla propria mano.
  - *Follow*: **Pescare 1 Carta Edificio** e aggiungerle alla propria mano.
- **Sviluppo**
  - *Lead*: **Scartare 1 carta** dalla propria mano, quindi aggiungerne un'altra sotto il castello come Risorsa.
  - *Follow*: **Scartare 2 carte** dalla propria mano, quindi aggiungerne un'altra sotto il castello come Risorsa.
- **Costruire**
  - *Lead*: Pagare il costo di una carta della propria mano e costruirla nel proprio villaggio. **Quindi pescare 1 carta.**
  - *Follow*: Pagare il costo di una carta della propria mano e costruirla nel proprio villaggio. **Non si pescano carte.**
- **Reclutamento**

- *Lead*: Pagare **1 Oro** alla riserva per aggiungere una Carta Avventuriero tra quelle disponibili al proprio villaggio. Attenzione ai requisiti dell'Avventuriero.
- *Follow*: Pagare **2 Ori** alla riserva per aggiungere una Carta Avventuriero tra quelle disponibili al proprio villaggio. Attenzione ai requisiti dell'Avventuriero.
- **Tasse**
  - *Lead*: **Prendere 1 oro**. Quindi pescare una Carta Edificio.
  - *Follow*: Pescare 1 Carta Edificio.

**Costruzione:** Per pagare il costo si piazza 1 Oro su uno spazio risorsa (proprio o altrui). **MAI SUL CASTELLO DI UN ALTRO GIOCATORE**. Non si può usare l'Oro piazzato sulle proprie carte. Non si può usare una risorsa che ha già sopra dell'Oro.

**Reclutamento:** Avventurieri reclutati vanno subito rimpiazzati pescando dal Mazzo Avventurieri.

**Tasse:** Se non è presente oro nella riserva non si prende l'Oro. Si può comunque eseguire l'azione prendendo una carta.

## Poteri

I poteri sono sempre facoltativi.

Se relativi ad un'azione si attivano **sia eseguendola come leader che come follower**.

Se si hanno più poteri relativi ad un'azione li si può eseguire nell'ordine che si preferisce.



- Il potere si innesca appena giocata la carta. Se non presente il potere dura per tutta la partita.



**Build:** - Fornisce 1 unità gratuita della risorsa raffigurata durante l'azione di Costruzione. **Si può usare un solo Potere Risorsa per tipo durante un'azione (es. un solo potere che fornisce un legno bonus)**.

## Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore (indipendentemente se sia il giocatore attivo o no) si trova ad avere davanti a sé un numero di carte **(ESCLUSO IL CASTELLO E LE CARTE RISORSA SOTTO DI ESSO)** uguale a quella indicato nella seguente tabella (in base al numero di giocatori).

Number of Players	2	3	4	5
Total Buildings and Adventurers	12	12	10	10

Quindi si termina l'azione (eventualmente permettendo a tutti di seguire come da norma) e il gioco finisce.

## **Punti:**

- Punti Carte Edificio
- Punti Carte Avventuriero
- 1 Punto per ogni Oro (**compresi quelli sulle proprie carte**).

In caso di pareggio si contano rispettivamente maggior numero totale di Carte Edificio e Carte Avventuriero, quindi Oro, quindi Carte Risorsa, quindi vittoria condivisa.

**Costo azioni:** Se un'azione ha un costo deve essere in grado di pagarlo prima di eseguirla (anche se sto *seguendo*).

**Scartare una carta:** Significa piazzarla scoperta su una delle 5 pile edificio. Se si deve scartare più di una carta le si può suddividere su più pile.

**Pescare carta:** Significa prendere la prima carta da una delle Pile Edificio o la prima carta coperta del Mazzo Edifici. Se si deve pescare più di una carta le si pesca una alla volta, quindi anche da pile differenti. **Non si possono mai pescare Carte Avventuriero. Se si pesca l'ultima carta da una Pila Edificio reintegrarla subito pescandone una nuova dal Mazzo Edifici.**

**Limite carte:** Si possono tenere un massimo di 8 carte in mano dopo aver eseguito un'azione (sia dichiarata da sé stessi che seguita), quelle in avanzo vanno scartate.

Un giocatore non può costruire 2 edifici con lo stesso nome.

Carte Avventuriero mai prese in mano.

## **EVENTI**

Se si vuole giocare con gli eventi, alla fine delle fasi normali di setup rimuovere provvisoriamente le prime 12 carte del Mazzo Edifici, quindi mischiare **4 Carte Evento** con le carte rimanenti e rimettere sopra le 12 carte rimosse.

Quando viene pescata una carta evento va mostrata a tutti e messa da parte. Quindi pescare un'altra carta al suo posto.

Prima di passare il Segnalino Giocatore Attivo risolvere tutte le Carte Evento messe da parte nell'ordine in cui sono state pescate e quindi scartarle.

Tutte le Carte Evento vanno risolte in senso orario partendo dal giocatore attivo.

In caso di pareggio sulle maggioranze (o minoranze) tutti i giocatori in pareggio subiscono l'effetto indicato.

	LEAD	FOLLOW
• <b>Raccolto</b>		
• <b>Sviluppo</b>	 quindi 	  quindi 
• <b>Costruire</b>	Costruire 1 edificio quindi 	Costruire 1 edificio
• <b>Reclutamento</b>	 quindi +1 Avventuriero	  quindi +1 Avventuriero
• <b>Tasse</b>	 	