



# Bohemian Villages

Villaggi della Boemia

per 2 – 5 giocatori

dlp games

© dlp games Verlag GmbH  
Eurode-Park 86  
52134 Herzogenrath  
Deutschland  
Phone: +49 2406-8097200  
Mail: info@dlp-games.de

**Autore:** Reiner Stockhausen  
**Illustrazioni:** Klemens Franz  
**Layout:** Andrea Kattig  
**Regolamento:** Stefan Malz  
**Assistente editore:** Annika Zimmek

Het Duitse gezegde “Dat zijn Boheemse dorpen voor mij” (“dat is abracadabra voor mij”) vindt zijn oorsprong in de tijd van de Dertigjarige Oorlog en betekent zoveel als “daar begrijp ik niets van”. In Bohemen werd, anders dan in de omgeving, geen Duits gesproken en de namen van de dorpen waren voor reizigers niet te begrijpen.

Het spel “Boheemse Dorpen” is echter heel eenvoudig te begrijpen. De bewoners die door een combinatie van geluk en strategie in de dorpen worden ingezet, brengen de dorpen, en daarmee ook jou, welvaart en rijkdom.

## Componenti:



9 Villaggi Boemi  
(doppio lato)



65 Persone in Legno  
(13 per ognuna dei 5 colori)



4 dadi



81 gettoni moneta



1 Tessera Vescovo



5 Carte Sommario



7 Tessere Bicchiere



6 Tessere Sacco di Farina



8 Tessere Locanda



7 Tessere Azione Speciale

## Preparazione:

Posiziona i villaggi Boemi sul tavolo, con un lato scelto a caso a faccia in su.

Con 5 giocatori sono usati tutti i 9 villaggi. Con 3 e 4 Giocatori, rimuovi S/T (Sonnhofen/Tielden), con 2 Giocatori rimuovi S/T, A/B e O/P (Sonnhofen/Tielden) (Anschow/Bracholnitz) e (Obethal/Palewnitz).

Giocatori	Villaggi rimossi	Persone
2	S/T, A/B e O/P	13
3	S/T	13
4	S/T	10
5	-	10

Scegli un colore e prendi le persone di legno di quel colore. Con 4 e 5 giocatori, ogni giocatore riceve 10 persone in legno del suo colore. Con 2 e 3 giocatori, ogni giocatore riceve 13 persone in legno del suo colore.

Posizionare sul tavolo un numero di tessere Locanda pari al numero totale di Locande presenti nel villaggio. Allo stesso modo posizionare le tessere Vetro pari al totale delle Fabbriche del Vetro presenti nel villaggio e allo stesso modo posizionare le tessere Sacco di farina pari al totale dei Mulini presenti nel villaggio. A causa della diversità tra fronte e retro dei villaggi, il numero di Locande, Fabbriche del Vetro e Mulini saranno diversi ad ogni partita. Posizionare tutte le tessere Moneta sul tavolo.

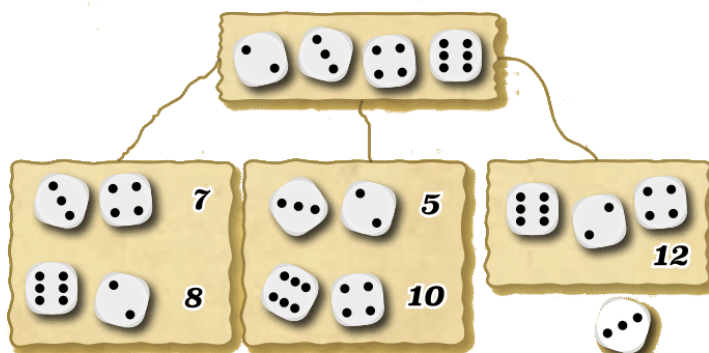
## Svolgimento:

Inizia il giocatore più giovane, poi si continua in senso orario. Nel tuo turno devi lanciare i 4 dadi e creare 1 o 2 totali dal lancio dei dadi. A seconda dei totali puoi posizionare le persone sugli edifici. Se possibile DEVI fare una mossa valida (prendendo una tessera Vescovo o una tessera Azione Speciale come mossa valida). Se vuoi è possibile effettuare una seconda mossa, ma non è obbligatoria (è possibile lasciare i dadi inutilizzati).

## Creazione totali e posizionamento delle persone:

Nel tuo turno lanci tutti e 4 i dadi. Puoi utilizzare i numeri usciti per creare 1 o 2 totali. Ogni totale creato deve essere formato da almeno 2 dadi.

*Esempio: escono i numeri 2, 3, 4 e 6. Con questi numeri posso creare i seguenti totali  $3+4=7$  e  $2+6=8$  o  $2+3=5$  e  $4+6=10$ . Oppure solo  $2+4+6=12$  lasciando il numero 3 inutilizzato.*



*Non è possibile utilizzare un solo dado per posizionare le persone.*

Si applicano le seguenti regole:

- Ogni totale deve essere creato da 2, 3 o 4 dadi.
- Se si creano 2 totali con 2 dadi ciascuno, è possibile utilizzare questi totali uno dopo l'altro, se possibile.
- I dadi singoli sono persi.
- Utilizzando un totale si intende posizionare una persona sull'edificio corrispondente del villaggio, per esempio 8 = sulla fattoria.

*Nell'esempio precedente è stato creato un 7 e un 8, tu posizioni una persona sulla Fabbrica del Vetro e una sulla Fattoria.*

- Ogni edificio può essere occupato da una persona.
- Se ci sono più edifici di un tipo non occupati, si può scegliere liberamente dove posizionare la persona.

## Cacciare fuori:

Se non ci sono edifici liberi, si può cacciare la persona di un avversario dall'edificio. La persona cacciata ritorna al proprietario, la possono utilizzare dopo.

Puoi cacciare una persona solo se l'edificio è:

- Fattoria
- Locanda
- Municipio
- Chiesa

Non si può cacciare una persona da un Maniero.

Le persone sui Mulini e sulle Fabbriche del Vetro non possono essere cacciate (a causa del punteggio intermedio diventano nuovamente vuote).

Negozi (Panificio, Latteria, Sartoria, Macelleria) sono gestiti in modo diverso: si può cacciare qualcuno fuori da un negozio se tu non occupi un negozio dello stesso tipo.

*Esempio: Klemens crea un totale di 1+1=2, che gli permette di occupare una Panificio. Ma lui occupa già un Panificio e non ce ne sono altri liberi; quindi non riesce a cacciare la persona di un altro giocatore fuori dal Panificio.*

<b>Sempre</b>	<b>Solo se tu non ne occupi un'altra</b>	<b>Mai</b>
Fattoria	Panificio	Maniero
Locanda	Latteria	Mulino
Municipio	Sartoria	Fabbrica Vetro
Chiesa	Macelleria	

Se non riesci a cacciare una persona da un edificio, il totale è perso.

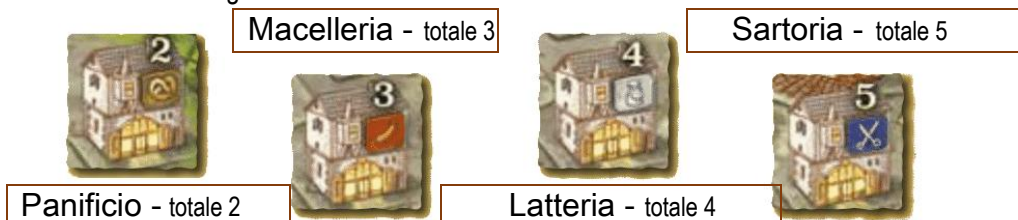
## Fine del gioco:

La partita termina all'inizio del turno di un giocatore che non ha più persone da posizionare. (Se un giocatore non ha più persone alla fine del suo turno, il gioco continua. A causa dei punteggi intermedi e di essere cacciato dagli edifici, il giocatore può ottenere delle persone indietro).

## Dettagli degli Edifici:

Negozi - totale 2, 3, 4, 5

Ci sono 4 differenti Negozi:



I Negozi sono conteggiati alla fine del gioco.

Ogni giocatore riceve:

- 1 Negozio = 1 moneta
- 2 Negozi differenti = 5 monete
- 3 Negozi differenti = 12 monete
- 4 Negozi differenti = 20 monete

Si conteggia ogni set di Negozi diversi.  
Per esempio se si hanno 2 Panifici e 1 Macelleria, il giocatore guadagna 6 monete (5 monete per 2 Negozi differenti e 1 moneta per il Panificio).

Mulino - totale 6



Quando si occupa un Mulino si deve prendere una tessera Sacco di Farina. Non appena tutte le tessere Sacco di Farina sono state prese (cioè tutti i Mulini sono occupati), c'è un punteggio intermedio. Ogni tessera Sacco di Farina vale 2 Monete. Dopo il punteggio intermedio, le tessere Sacco di Farina tornano nella riserva generale e si tolgono le persone dai Mulini. E' possibile posizionare queste persone più tardi.



Fabbrica Vetro - totale 7



Quando si occupa una Fabbrica del Vetro si deve prendere una tessera Vetro. Non appena tutte le tessere Vetro sono state prese (cioè tutte le Fabbriche del Vetro sono occupate), c'è un punteggio intermedio. Ogni tessera Vetro vale 3 Monete. Dopo il punteggio intermedio, le tessere Vetro tornano nella riserva generale e si tolgono le persone dalla Fabbrica del Vetro. E' possibile posizionare queste persone più tardi.



Fattoria - totale 8

Quando occupi una Fattoria, ricevi subito una quantità di Monete pari al numero di Fattorie che hai occupato (compresa quella nuova).

*Esempio: Andrea ha già occupato 2 Fattorie e ne occupa un'altra. Perché ora ha 3 Fattorie, riceve 3 Monete.*



### Locanda - totale 9



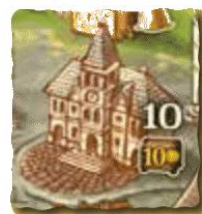
Quando si occupa una Locanda si deve prendere una tessera Locanda. Poi conta il numero di edifici in quel villaggio (a prescindere da chi è il proprietario). Se ci sono 3 o più edifici occupati (senza contare questa Locanda), girare la tessera sul lato Boccale di Birra. Se non ci sono 3 o più edifici occupati, girare la tessera sul lato Barile. Se ci sono tessere Locanda davanti a voi, mettetele in modo che sia facile capire se sono attive o inattive. Appena si raggiunge il numero di persone nel villaggio (3 o più edifici occupati, oltre alla Locanda), girare la tessera Locanda dal lato inattivo a quello attivo (dal Barile al Boccale di Birra). All'inizio di ogni turno, prima di lanciare i dadi, si riceve una Moneta per ogni tessera Locanda attiva che avete davanti a voi. Ricordati di prendere il reddito: se tiri i dadi prima di prendere il reddito, quest'ultimo è perso. Una volta che la tessera Locanda è attiva, rimane in questo stato anche se le persone scendono al di sotto di 3.

*Esempio: nel villaggio Nenbrad il giocatore rosso occupa la Locanda, il giocatore giallo occupa il Municipio, il giocatore verde occupa la Fattoria. La Locanda è quindi inattiva. E' il turno del rosso che occupa una Fabbrica del Vetro, attivando così la Locanda. Occupando la Fabbrica del Vetro innesca il punteggio intermedio, rimuove la persona dall'edificio, la Locanda rimane attiva e riceverà il reddito di 1 Moneta per ogni turno futuro.*

Se sei cacciato da una Locanda, devi dare la tua tessera Locanda al nuovo proprietario, mantenendo intatto il suo stato attivo (una Locanda attiva rimane attiva anche quando cambia proprietario).

### Municipio - totale 10

I Municipi sono conteggiati alla fine del gioco. Se non hai un Municipio perdi 5 Monete. Ogni Municipio vale la quantità di Monete stampata sull'edificio solo se tutti gli edifici di quel villaggio sono occupati. Se c'è un edificio non occupato in quel villaggio, il Municipio di quel villaggio non vale nulla.



### Chiesa - totale 11



Le Chiese sono conteggiate alla fine del gioco. Il giocatore che occupa il maggior numero di Chiese riceve 10 Monete. Il giocatore o i giocatori che occupano il secondo maggior numero di Chiese ricevono 6 Monete ognuno. Se c'è una parità nel maggior numero di Chiese, i giocatori ricevono 6 Monete ognuno e nessuno riceve Monete per il secondo posto. Se solo un giocatore ha 1 o più Chiese, riceve 10 Monete e gli altri giocatori non ricevono nulla. Le Chiese possono dare reddito durante il gioco, ma solo se avete il Vescovo. Prima di lanciare i dadi nel tuo turno, se hai il Vescovo, ricevi 1 Moneta per ogni Chiesa che hai. Se dimentichi di ritirare il reddito prima di lanciare i dadi, non lo ricevi.

### Maniero - totale 12

Ricevi immediatamente le Monete stampate sul Maniero.



### Vescovo - doppio



Se escono due dadi con lo stesso numero (per esempio 1+1 o 5+5), invece di posizionare una figura, puoi prendere 1 tessera Vescovo e la posizioni davanti a te. All'inizio del gioco nessun giocatore ha il Vescovo. Quando un giocatore ha il Vescovo lo può tenere davanti a se fino a che un altro giocatore glielo porta via (ottenendo un doppio numero con i dadi). Per ricevere 1 Moneta dalle vostre Chiese ogni turno, dovete avere il Vescovo. E' possibile prendere il Vescovo nel tuo turno ma perderlo nel corso dello stesso round. In questo caso non prendi nessuna Moneta dalle Chiese nel tuo prossimo turno. Prendendo il Vescovo è una mossa valida. Quindi, se vuoi, nel tuo turno puoi prendere il Vescovo e non utilizzare il risultato degli altri dadi.

### Azione Speciale - qualsiasi totale creato da due dadi



Se combini due dadi, puoi prendere una tessera Azione Speciale invece di posizionare una persona. Puoi fare questo nel tuo turno o nei prossimi turni e puoi lanciare qualsiasi numero di dadi. Utilizzare la tessera Azione Speciale non è considerata una mossa. Non puoi avere più di una tessera Azione Speciale e non si può prendere una tessera Azione Speciale se ne è stata appena utilizzata una nello stesso turno. Una volta utilizzata, la tessera Azione Speciale va rimossa dal gioco.

## Punteggio finale:

La partita termina immediatamente all'inizio del turno di un giocatore che non ha persone da posizionare. Quel giocatore non riceve redditi in quel turno, ne dalle Locande, ne dalle Chiese.

Poi conteggiare:

- I Municipi
- I Negozi
- La maggioranza delle chiese
- e le tessere Sacco di Farina e Vetro rimanenti. Le tessere Sacco di Farina e Vetro, valgono la metà di quello che normalmente valgono in un punteggio intermedio. Se necessario si arrotonda per difetto.

*Esempio: Stefan ha 1 tessera Sacco di Farina e 1 tessera Vetro. Riceve 2 Monete ( $2+3=5$  diviso 2, quindi arrotondato per difetto =2).*

Ogni giocatore conta il numero totale di Monete. Il giocatore con più Monete vince la partita.

*Nel caso raro che le Monete finiscono durante la partita, il gioco termina immediatamente. Prendete carta e penna per annotare l'ultimo reddito del giocatore e i punti durante il punteggio finale o usare altro in sostituzione delle Monete mancanti. Nel caso rarissimo che un giocatore non può effettuare una mossa valida (escono su tutti e quattro i dadi 6, tutti i Manieri sono occupati, il giocatore non ha tessere Azione Speciale e non ce ne sono più e ha già il Vescovo), deve passare.*

2	Panificio	Negozzi differenti			
3	Macelleria	1	2	3	4
4	Latteria	1	5	12	20
5	Sartoria				
6	Mulino	Tutti occupati Ogni Sacco di Farina			2
7	Fabbrica Vetro	Tutti occupati Ogni Vetro			3
8	Fattoria	Per ogni Fattoria			1
9	Locanda	3 o più edifici occupati per turno			1
10	Municipio	Monete stampate se il villaggio è completo Nessun Municipio			-5
11	Chiesa	Maggioranza : 1 per ogni Chiesa			10 6
12	Maniero	Come stampato			
	Vescovo	Per ogni Chiesa nel proprio turno			1
		Lanciare i dadi per scegliere di nuovo il totale			

2	Panificio	Negozzi differenti			
3	Macelleria	1	2	3	4
4	Latteria	1	5	12	20
5	Sartoria				
6	Mulino	Tutti occupati Ogni Sacco di Farina			2
7	Fabbrica Vetro	Tutti occupati Ogni Vetro			3
8	Fattoria	Per ogni Fattoria			1
9	Locanda	3 o più edifici occupati per turno			1
10	Municipio	Monete stampate se il villaggio è completo Nessun Municipio			-5
11	Chiesa	maggioranza : 1 per ogni Chiesa			10 6
12	Maniero	Come stampato			
	Vescovo	Per ogni Chiesa nel proprio turno			1
		Lanciare i dadi per scegliere di nuovo il totale			

2	Panificio	Negozzi differenti			
3	Macelleria	1	2	3	4
4	Latteria	1	5	12	20
5	Sartoria				
6	Mulino	Tutti occupati Ogni Sacco di Farina			2
7	Fabbrica Vetro	Tutti occupati Ogni Vetro			3
8	Fattoria	Per ogni Fattoria			1
9	Locanda	3 o più edifici occupati per turno			1
10	Municipio	Monete stampate se il villaggio è completo Nessun Municipio			-5
11	Chiesa	maggioranza : 1 per ogni Chiesa			10 6
12	Maniero	Come stampato			
	Vescovo	Per ogni Chiesa nel proprio turno			1
		Lanciare i dadi per scegliere di nuovo il totale			

2	Panificio	Negozzi differenti			
3	Macelleria	1	2	3	4
4	Latteria	1	5	12	20
5	Sartoria				
6	Mulino	Tutti occupati Ogni Sacco di Farina			2
7	Fabbrica Vetro	Tutti occupati Ogni Vetro			3
8	Fattoria	Per ogni Fattoria			1
9	Locanda	3 o più edifici occupati per turno			1
10	Municipio	Monete stampate se il villaggio è completo Nessun Municipio			-5
11	Chiesa	Maggioranza : 1 per ogni Chiesa			10 6
12	Maniero	Come stampato			
	Vescovo	Per ogni chiesa nel proprio turno			1
		Lanciare i dadi per scegliere di nuovo il totale			