

REINER KNIZIA

YELLOW & YANGTZE



Traduzione
amatoriale di
Giuseppe
Vigliarolo
[@dylan600](#)

VINCENT DUTRAIT



TM

Also available from Reiner Knizia and Grail Games:

Circus Flohcati *

Criss Cross *

King's Road **

Medici **

Medici: The Card Game **

Stephenson's Rocket ***

** with art by Heiko Günther, ** with art by Vincent Dutroit, *** with art by Ian O'Toole*

**TRADUZIONE AMATORIALE SENZA SCOPO DI LUCRO MA A SOLO SCOPO DI AIUTO
PER I GIOCATORI ITALIANI OGNI PARTE DEL REGOLAMENTO
(IMMAGINE O TESTO) SONO E RIMANGONO DI PROPRIETA' DELLA GRAIL GAMES E'
VIETATO OGNI USO AL DI FUORI DELLA CONSULTAZIONE PER PURO SCOPO
"DIDATTICO".**



***Dr. Reiner Knizia is one of the world's most
successful and prolific game designers.
More than 600 of his games and books
have been published worldwide in over 50
languages and have won him numerous
international awards.***



**GRAIL™
GAMES**

Games worth seeking.

YELLOW & YANGTZE

Designed da Reiner Knizia

Illustrato da Vincent Dutrait

2-4 giocatori | età 14+ | 90 minuti

Il periodo degli Stati Combattenti (475-221 BQ) descrive un periodo di guerre senza fine tra i sette stati rivali Qin, Chu, Qi, Yan, Han, Wei e Zhao. Questi stati furono infine unificati nel 221 a.C. sotto la dinastia Qin per stabilire l'origine dell'odierna Cina, con i suoi due fiumi principali: il Giallo e lo Yangtze.

Yellow & Yangtze, il gioco gemello dell'acclamato gioco da tavolo Tigris & Euphrates, ti invita a rivivere questo periodo movimentato e a guidare la tua dinastia alla vittoria.



In **Yellow & Yangtze**, i giocatori costruiscono civiltà attraverso il posizionamento delle tessere. I giocatori ricevono cinque diversi leader: un governatore, un soldato, un contadino, un commerciante e un artigiano. I leader vengono utilizzati per raccogliere punti vittoria in queste stesse categorie. Tuttavia, il tuo punteggio alla fine della partita è il numero di punti nella tua categoria più debole. I conflitti sorgono quando le civiltà si connettono sul tabellone. Per avere successo, le civiltà dei giocatori devono sopravvivere a questi conflitti, calmare le rivolte contadine e diventare abbastanza sicure da costruire pagode prestigiose.

COMPONENTS:

Il tuo gioco contiene:

- Questo regolamento
- 1 tabellone di gioco piegato
- 150 cubetti in 5 diversi colori (nero, rosso, verde, blu, giallo) e 2 diverse dimensioni (10x grande e 20x piccolo per ogni colore)
- 4 Schermi per i giocatori
- 20 gettoni leader in 5 diversi colori (1 set per giocatore)
- 9 pagode (2x nere, 2x rosse, 2x verdi, 2x blu, 1x gialle)
- 1 segnalino di unificazione rosso
- 138 tessere (42x nere, 36x rosse, 24x verdi, 24x blu, 12x gialle)
- 1 sacchetto per conservare le piastrelle

SETUP:

A: Posiziona il tabellone al centro dell'area di gioco. Mostra la Cina durante il periodo degli stati in guerra con i suoi due fiumi principali Giallo e Yangtze.

B: Metti una tessera governatore nera su ciascuno degli spazi segnati sul tabellone. Queste rappresentano le capitali dei sette stati in guerra. Metti tutte le tessere rimanenti nel sacchetto e mescolale.

Opzione: con due giocatori, puoi scegliere di giocare una partita più breve e rimettere 24 tessere senza guardarle dal sacchetto nella scatola.

C: Posiziona tutte le pagode vicino al tabellone. Dividi tutti i gettoni punti vittoria per colore e posizionali vicino al tabellone. Posiziona il segnalino di unificazione rosso a forma esagonale vicino al tabellone.

D: Ogni giocatore sceglie una dinastia (leone, toro, arciere, vaso) poni il suo schermo corrispondente davanti e i suoi cinque leader davanti allo schermo. Rimetti gli schermi e i leader avanzati nella scatola.

E: Ogni giocatore pesca sei tessere dal sacchetto e le posiziona dietro il suo schermo.

F: Altre sei tessere vengono estratte dal sacchetto e poste a faccia in su come tessere mercantili nell'angolo meridionale del tabellone, indicato da una pergamena verde.



STATI:

Le tessere e i leader con un bordo comune sono adiacenti. Le tessere o i leader sono collegati, se sono adiacenti o se sono collegati tramite una catena di tessere e leader adiacenti.

Uno stato è una o più tessere collegate e almeno un leader collegato sul tabellone. Finché uno stato contiene solo leader di diversi colori, tutto è pacifico. I conflitti sorgono quando ci sono due leader dello stesso colore all'interno di uno stato.

GIOCARE:

Scegli un giocatore iniziale a caso, il gioco procede in senso orario.

Durante il suo turno, il giocatore deve risolvere fino a due azioni in qualsiasi ordine. Ci sono cinque azioni possibili. Il giocatore può scegliere due azioni diverse o la stessa azione due volte:

- A) Posizionare (posizionare, spostare o ritirare) un leader
- B) Metti una tessera
- C) Scarta due tessere contadino blu per causare il furto di un contadino
- D) Scarta due tessere commerciante verdi per creare una pagoda
- E) Sostituisci fino a sei tessere da dietro il tuo schermo

Queste azioni verranno ora spiegate in dettaglio ..

A) POSIZIONARE UN LEADER

Ogni giocatore controlla una dinastia di cinque leader:



Governatore



Soldato



Contadino



Commerciante



Artisan Artigiano

Quando un giocatore compie questa azione per posizionare uno dei propri leader, il leader può venire dal lato esterno del tabellone o essere riposizionato da un altro spazio sul tabellone. Inoltre, un leader può essere rimosso dal tabellone.

Si applicano le seguenti restrizioni.

- Un leader deve essere posizionato su uno spazio vuoto del tabellone (senza tessera o leader).
- Un leader deve essere posizionato adiacente a una tessera governatore nera.
- Un leader non può essere posizionato in modo tale da unire stati che portano a un conflitto - vedere "Conflitti" di seguito. (Nota: fintanto che non si verifica alcun conflitto, un leader può essere collocato per unire due o più stati.)
- Un leader non può essere piazzato su uno spazio fiume.

Quando l'ultima tessera governatore nera adiacente a un leader viene rimossa dal tabellone, anche il leader deve essere rimosso e restituito al suo giocatore.

B) POSIZIONAMENTO DI UNA TESSERA:

Esistono cinque diversi tipi di tessere:

Governatori



Governors



Soldati



Agricoltori

Commercianti



Traders



Artigiani

Quando un giocatore esegue questa azione, prende una delle tessere da dietro lo schermo e la posiziona sul tabellone.

Si applicano le seguenti restrizioni:

- Una tessera deve essere posizionata su uno spazio vuoto.
- Le tessere contadino blu possono essere piazzate solo su spazi fiume. (L'agricoltura necessita di irrigazione). Eventuali altre tessere, a parte le tessere contadino blu, non possono essere piazzate su spazi fiume.

EFFETTI SPECIALI TESSETE VERDI COMMERCianti E TESSERE BLU AGRICOLTORI:

- Dopo aver posizionato una tessera verde commerciante sul tabellone, il giocatore può scegliere una delle tessere commerciante a faccia in su dall'angolo sud del tabellone e posizionarla dietro il suo schermo.
- Dopo aver posizionato una tessera blu contadino, il giocatore può continuare a giocare altre tessere contadino blu nella stessa azione, a condizione che la tessera successiva sia sempre giocata adiacente alla tessera precedente e la tessera precedente non porti a un conflitto o al posizionamento di una nuova pagoda.

PUNTI VITTORIA:

Esistono cinque diversi tipi di punti vittoria:



Pergamene



Armi



Raccolti



Merci



Oro

Si guadagna un punto vittoria piazzando una tessera nelle seguenti circostanze:

- Se la tessera viene piazzata in uno stato, e questo stato contiene un leader dello stesso colore, il punto vittoria viene guadagnato dal giocatore che controlla quel leader.
- Se non c'è un leader del rispettivo colore, ma c'è un leader del governatore nero all'interno dello stato, il punto vittoria viene guadagnato dal giocatore che controlla il leader del governatore nero.

Se più tessere contadino blu vengono piazzate nella stessa azione, si guadagna un punto vittoria blu per ciascuna di queste tessere se si applicano le circostanze di cui sopra.

Nessun punto vittoria viene guadagnato:

- Se la tessera è posizionata in modo da unire due o più stati che portano a un conflitto (Nota: finché non si verifica alcun conflitto, si guadagna un punto vittoria se si applicano le circostanze riportate sopra).

I punti vittoria vengono tenuti nascosti dietro gli schermi dei giocatori. In qualsiasi momento durante il suo turno, un giocatore può scambiare cinque gettoni piccoli del valore di "1" con un gettone grande del valore di "5".

C) SCARTANDO DUE TESSERE AGRICOLTORI BLU PER PROVOCARE UNA RIVOLTA DI CONTADINI: Un giocatore può compiere un'azione per provocare una rivolta dei contadini. Per fare ciò, il giocatore

prende due tessere blu contadino da dietro il suo schermo e le scarta a faccia in giù nella scatola. Di conseguenza, il giocatore deve quindi scegliere una tessera qualsiasi dal tabellone e scartarla a faccia in giù nella scatola. Il rispettivo spazio da cui è stata rimossa la tessera diventa di nuovo vuoto.

Nota: una rivolta di contadini può dividere uno stato in due o più parti. Se una rivolta contadina rimuove l'ultima tessera governatore nera adiacente a un leader, quel leader viene rimosso e restituito al suo giocatore. Se una tessera viene rimossa da sotto una pagoda, anche la pagoda viene rimossa e posizionata accanto al tabellone - vedi "pagoda" sotto

EFFETTO SPECIALE DEL LEADER CONTADINO BLUE:

- Se il giocatore ha il suo leader contadino blu davanti al suo schermo (quindi non sul tabellone), questo leader può (ma non deve) rappresentare una delle due tessere richieste. Il giocatore quindi scarta solo una tessera contadino blu da dietro il suo schermo per provocare una rivolta dei contadini.

NOTA: Una rivolta o un conflitto di contadini (vedi "conflitti" sotto) può rimuovere una tessera governatore iniziale da uno spazio capitale. Questi spazi non hanno uno scopo speciale dopo il setup. In caso di azioni future, leader e tessere possono essere piazzate qui, ad eccezione delle tessere ventaglio (blu) poiché questi spazi non sono sui fiumi.

D) SCARTARE DUE TESSERE VERDI COMMERCianti PER COSTRUIRE UNA PAGODA:

Questa azione sarà descritta in dettaglio in seguito in "Pagode".

E) SOSTITUIRE FINO A SEI TESSERE DA DIETRO IL TUO SCHERMO:

Come azione, un giocatore può scartare fino a sei tessere da dietro il suo schermo nella scatola a faccia in giù. Quindi rinnova la sua scorta di tessere pescando lo stesso numero di tessere dal sacchetto e posizionandole dietro il suo schermo.

FINE TURNO:

Alla fine del suo turno, dopo aver risolto fino a due azioni, il giocatore raccoglie punti vittoria per tutte le pagode che controlla - vedi "pagoda" di seguito.

Infine, il giocatore rinfresca le sue tessere pescando dalla borsa in modo da terminare il suo turno con sei tessere dietro il suo schermo. Se altri giocatori hanno meno di sei tessere a questo punto, aggiornano anche le loro tessere a sei. Se ci sono meno di sei tessere Mercante nell'angolo meridionale del tabellone, anche queste vengono riempite dal sacchetto. Poi tocca al giocatore successivo.

PAGODE:

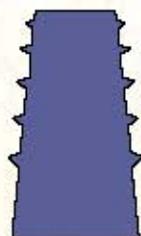
Esistono cinque tipi di pagode:



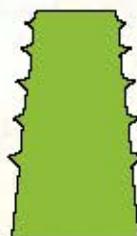
Tribunale



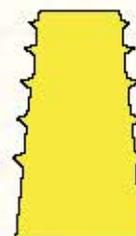
Guarnigione



Granaio



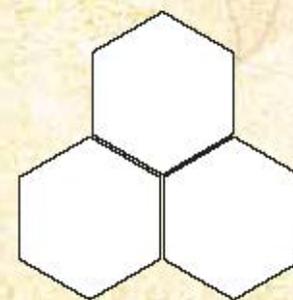
Market



Officina

A volte, dopo aver posizionato una tessera, il giocatore ha l'opportunità di stabilire una pagoda. Questa opportunità si presenta nelle seguenti circostanze:

- Il giocatore posiziona una tessera in modo tale da creare un "triangolo" di tre tessere dello stesso colore.
- La tessera posizionata non crea conflitto
- Nessuna delle tre tessere del triangolo supporta ancora un'altra pagoda.



Il giocatore prende quindi una pagoda del colore corrispondente da vicino al tabellone e la posiziona sul triangolo (come parte dell'azione Piazzare una tessera). Se non è disponibile una tale pagoda accanto al tabellone, prende qualsiasi altra pagoda dello stesso colore da un'altra parte del tabellone e la riposiziona.

Il giocatore può decidere di non stabilire una pagoda.

NOTA: Le tessere che formano il triangolo rimangono a faccia in su e contano ancora quando si trovano sotto la pagoda. In particolare, i leader adiacenti sono ancora supportati da tessere governatore nere sotto una pagoda nera.

Una pagoda fornisce regolarmente punti vittoria. Alla fine del turno del giocatore, determina se uno o più dei suoi leader sono nello stesso stato di una pagoda dello stesso colore. Per ciascuno di questi leader, guadagna un punto vittoria del colore del leader per ogni pagoda dello stesso colore nello stesso stato.

NOTA.: Un leader del governatore nero guadagna punti vittoria solo quando è collegato a una pagoda nera (corte). Mentre il posizionamento di una tessera può consentire al leader del governatore nero di guadagnare punti vittoria con altri colori (in assenza del rispettivo leader), questo non si applica alle pagode.

Ora siamo in grado di descrivere l'azione eccezionale:

D) SCARTARE DUE TESSERE COMMERCIALI VERDI PER ISTITUIRE UNA PAGODA:

Per stabilire una pagoda su un "triangolo" di tessere che è stato creato in precedenza da qualsiasi giocatore (ma la pagoda non è stata posizionata in quel momento, o da allora è stata rimossa), il giocatore deve effettuare questa azione. Per stabilire una pagoda, il giocatore prende due tessere commerciante verdi da dietro il suo schermo e le scarta a faccia in giù nella scatola. Di conseguenza, il giocatore stabilisce quindi una pagoda del colore corrispondente sul triangolo scelto. Se disponibile, il giocatore prende la pagoda vicino al tabellone, altrimenti il giocatore prende qualsiasi pagoda da un'altra parte del tabellone e la riposiziona.

EFFETTO SPECIALE DEI LEADER VERDI:

-Se il giocatore ha il suo leader commerciante verde davanti al suo schermo (quindi non sul tabellone), questo leader può (ma non deve) rappresentare una delle due tessere richieste. Il giocatore quindi scarta solo una tessera commerciante verde da dietro il suo schermo per stabilire una pagoda.

CONFLITTI:

Un conflitto si verifica quando ci sono due leader dello stesso colore in uno stato. Esistono due diversi tipi di conflitto:

- **Rivolte**
- **Guerre**

Qualsiasi conflitto viene risolto immediatamente. Un'azione non finisce prima che il conflitto sia risolto e tutti gli stati ospitano solo leader di diversi colori.

RIVOLTE:

Una rivolta si verifica quando un leader è posizionato in uno stato che contiene già un leader dello stesso colore.

Durante una rivolta, il giocatore che posiziona il nuovo leader è l'attaccante. Il giocatore che controlla il leader esistente dello stesso colore nello stato è il difensore.

Risolvi le rivolte come segue:

- L'attaccante e il difensore traggono la loro forza dalle tessere governatore nere adiacenti ai loro leader. È possibile che una tessera governatore nera valga per entrambi i leader.
- Prima l'attaccante, e poi il difensore, possono aumentare la loro forza impegnando nel conflitto un numero qualsiasi di tessere governatore nere extra da dietro i loro schermi, mettendole a faccia in su davanti ai loro schermi.

Chi ha la forza totale più alta (numero totale di tessere governatore nere) vince il conflitto. In caso di parità vince il difensore.

Le conseguenze di una rivolta sono le seguenti:

- Il perdente deve ritirare il suo leader dal tabellone.
- Il vincitore guadagna un punto vittoria nel colore dei leader in conflitto.
- Entrambi i giocatori scartano le loro tessere governatore nere impiegate nella scatola a faccia in giù.

EFFETTO SPECIALE DEI LEADER NERI:

- Se un giocatore coinvolto in una rivolta ha il suo leader del governatore nero davanti al suo schermo (quindi non sul tabellone), questo leader può (ma non deve) aggiungere una forza extra alla sua parte in conflitto.

GUERRE:

Le guerre si verificano quando due o più stati vengono uniti attraverso una nuova tessera e il nuovo stato più grande contiene leader dello stesso colore.

Ricorda che nessun punto vittoria viene guadagnato quando viene piazzata una tessera che porta a una guerra. Invece il segnalino di unificazione rosso viene posizionato sulla tessera unificante.

Tutti i conflitti tra leader dello stesso colore si risolvono in una grande guerra come segue:

- Tutti gli stati in guerra traggono la loro forza dalle tessere soldato rosse nel loro stato.
- A partire dal giocatore alla sinistra del giocatore che ha giocato la tessera unificante e procedendo in senso orario, ogni giocatore può ora aumentare la forza di uno stato in guerra a sua scelta rivelando un numero qualsiasi di tessere soldato rosse extra da dietro il suo schermo, posizionandoli a faccia in su accanto al tabellone vicino allo stato supportato. Tutti i giocatori possono contribuire alla guerra, anche se nessuno dei loro leader è coinvolto nel conflitto. Il giocatore che ha giocato la tessera unificante è sempre l'ultimo giocatore a contribuire.

Qualunque stato in guerra abbia la forza totale più alta (numero totale di tessere soldato rosse) vince il conflitto. Se c'è un pareggio, il giocatore che ha giocato la tessera unificante decide quale degli stati in parità vince.



Le conseguenze di una guerra sono le seguenti:

- Rimuovi contemporaneamente tutti i leader in conflitto e tutte le tessere soldato rosse da tutti gli stati perdenti. Solo i leader non in conflitto rimangono negli stati perdenti.
- Per ogni leader rimosso e riportato al suo giocatore, il giocatore che controlla il leader dello stesso colore nello stato vincente guadagna un punto vittoria in quel colore.
- Tutte le tessere soldato rosse impegnate e rimosse da ogni stato perdente vengono raccolte vicino al tabellone vicino a ogni stato perdente. Ogni collezione rappresenta la precedente forza totale dello stato perdente. Il numero totale più alto definisce il numero di tessere soldato rosse che devono essere scartate anche per lo stato vincente:
Per prima cosa scarta tutte le tessere soldato rosse impegnate per lo stato vincente. Se questo numero non è sufficiente, quindi il giocatore che ha giocato la tessera unificante sceglie e rimuove le tessere soldato rosse dallo stato vincente stesso fino a quando il numero totale di tessere soldato rosse scartate corrisponde al totale richiesto.

Dopo la guerra, rimuovete il segnalino di unificazione rosso e piazzatelo vicino al tabellone. Rimetti anche tutte le tessere soldato rosse scartate nella scatola, a faccia in giù.

EFFETTO SPECIALE DEI LEADER ROSSI:

- Se un giocatore ha il suo leader soldato rosso davanti al suo schermo (quindi non sul tabellone), il giocatore può (ma non deve) impegnare questo leader da solo o insieme a qualsiasi tessera soldato rosso impegnata a supportare una delle tessere stati in guerra. Il leader viene trattato come una tessera soldato rosso in più. Dopo la guerra, i leader impegnati tornano ai loro giocatori.

ESEMPIO:

Andrea, l'arciere, posiziona una tessera per unificare due stati. Questo provoca una guerra. Nessun punto vittoria viene guadagnato per questo posizionamento, invece il segnalino di unificazione rosso viene posizionato sulla nuova tessera:



Attualmente, lo stato a sinistra ha forza 2 (due tessere soldato rosse) e lo stato a destra ha forza 4 (le sue tessere soldato rosse).

Barbara, il toro, segue Andrea in senso orario. È la prima a impegnare tessere extra. Posiziona 2 tessere soldati rosse da dietro il suo schermo vicino allo stato sulla sinistra dove si trovano i suoi leader.

Paul, il vasaio, segue subito dopo. Non vuole impegnare tessere extra, ma poiché il suo leader soldato rosso non è sul tabellone, decide di usare questo leader per supportare lo stato sulla sinistra.

Infine, il turno torna ad Andrea per poter usare tessere extra. La forza attuale è 5 per lo stato a sinistra e 4 per lo stato a destra dove si trovano i suoi leader. Andrea aggiunge 3 tessere soldato rosse da dietro il suo schermo e le posiziona accanto allo stato sulla destra.

Lo stato di destra vince la guerra. Il toro rosso e il toro nero in conflitto vengono rimossi dallo stato perdente e restituiti a Barbara. Andrea guadagna un punto vittoria rosso per il suo leader rosso vincente e Paul guadagna un punto vittoria nero per il suo leader nero vincente. Il leader verde e il leader blu rimangono inalterati poiché non ci sono leader in conflitto dello stesso colore.

Il numero totale di tessere rimosse e impegnate dallo stato perdente è 5. Le 3 tessere impegnate per lo stato a destra non sono sufficienti per eguagliare questo totale. Pertanto, Andrea che ha giocato la tessera unificante deve rimuovere altre 2 tessere soldato rosse dallo stato vincente a destra. Questo fa anche perdere la pagoda rossa (guarnigione) che viene posizionata vicino al tabellone.

Tutte le tessere soldato rosse impegnate e rimosse vengono scartate a faccia in giù nella scatola. Il leader rosso impegnato viene restituito a Paul. La tessera rossa dell'unificazione viene rimossa e la guerra è finita.

FINE PARTITA E VINCITORE:

Il gioco termina quando un giocatore che sta tentando di pescare una tessera non è in grado di farlo perché il sacchetto è vuoto. (Nota: il gioco non termina quando l'ultima tessera viene estratta dal sacchetto.)

A questo punto, tutti i giocatori rimuovono i loro schermi. Ogni giocatore determina in quale dei quattro colori (nero, rosso, blu e verde) possiede il minor numero di punti vittoria, ogni giocatore assegna liberamente i suoi punti vittoria gialli a uno qualsiasi degli altri quattro colori. (Ogni punto vittoria giallo è jolly e può rappresentare qualsiasi altro colore.) Il numero dei suoi punti vittoria più basso determina il risultato del giocatore.

Il giocatore con il risultato più alto è il vincitore. In caso di pareggio, i giocatori in parità determinano in quale dei quattro colori hanno il loro secondo risultato più basso e li confrontano, e così via.



UTILI PROMEMORIA:

SEQUENZA DEL TURNO: Nel tuo turno esegui due delle seguenti azioni (puoi fare la stessa azione due volte):

- Posizionare (posizionare, spostare o ritirare) un leader - Posiziona una tessera (ed eventualmente guadagna punti) - Scarta due tessere contadino blu per provocare una rivolta dei contadini - Scarta due tessere commerciante verdi per creare una pagoda
- Scarta e sostituisci fino a sei tessere da dietro lo schermo Alla fine del tuo turno, guadagna punti da qualsiasi pagoda che controlli, quindi rimuovi fino a sei tessere (se necessario).

TESSERE:

Dopo aver posizionato una tessera sul tabellone, un leader dello stesso colore nel suo stato guadagnerà un punto vittoria. Posizionando tessere diverse si ottengono anche i seguenti effetti:

- Governatore (nero): dà forza ai leader adiacenti in una rivolta. I leader devono essere adiacenti a una tessera governatore.
- Commerciante (verde): dopo aver posizionato una tessera commerciante, il giocatore può pescare una tessera dal mercato.
- Contadino (blu): i giocatori possono posizionare più tessere contadino adiacenti come parte della stessa azione (con alcune restrizioni).
- Soldato (rosso): dà forza a uno stato durante una guerra.
- Artigiano (giallo): nessun effetto speciale, ma tutti i punti gialli (oro) sono considerati jolly quando si determina il vincitore.

LEADER:

Oltre ad essere utilizzati per guadagnare punti vittoria e causare conflitti, i tuoi cinque leader possono darti i seguenti vantaggi:

- Governatore (nero): dopo che una tessera è stata posizionata in uno stato, un governatore otterrà il punto se il leader corrispondente è assente. Il governatore può anche essere usato per aggiungere una forza extra alla tua parte in conflitto durante una rivolta (se disattivata la mappa).
- Mercante (verde): può sostituire una tessera verde quando si posiziona una pagoda (se fuori mappa).
- Contadino (blu): può sostituire una tessera blu quando provoca una rivolta dei contadini (se fuori mappa).
- Soldato (rosso): può essere considerato come una tessera soldato extra (rosso) durante una guerra (se fuori mappa).
- Artigiano (giallo): nessun effetto speciale, ma tutti i punti gialli (oro) sono considerati jolly quando si determina il vincitore.

CONFLITTI:

Le rivolte si verificano quando un leader è posizionato in uno stato che contiene già un leader dello stesso colore.

- Chiunque abbia la forza totale più alta (numero totale di tessere governatore nere adiacenti al leader e da cui sono impegnati schermo) vince il conflitto.
- Il perdente ritira il leader dal tabellone, il vincitore guadagna un punto vittoria del colore del leader in conflitto ed entrambi i giocatori scartano le loro tessere governatore nere impegnate.

Le guerre si verificano quando due o più stati vengono uniti attraverso una nuova tessera e il nuovo stato più grande contiene leader dello stesso colore.

- Le tessere Soldato (rosse) determinano la forza di ogni stato (più le tessere impegnate dai giocatori coinvolti e dai loro alleati).
- Lo stato perdente rimuove tutti i leader in conflitto e le tessere dei soldati, i leader vincenti guadagnano punti e, a seconda della dimensione della vittoria, alcune tessere soldato possono anche essere rimosse dallo stato vincente.



GRAI
GAMES

www.grailgames.com.au
info@grailgames.com.au PO Box 4
Ashfield NSW 1800 AUSTRALIA

Credited! Reilly Knizia thanks all tile players who contributed to the development of Yellow 8!. Yllngtzi', in particular Iain Adami; Or.Ill, Gmn Hamilbx\ Martin Highilm, Ross Inglii; k'A!lrin Jaddir\ Ouis I.awk\ and Dave Sprin!J.

Yellow & Yangtze Ir. C>:wt8 Dr Ra!llll!f Knlda. All rights reserved.

This production is ©2011 by Grail Games. The Grail Games goblet is TM and © Grail Games. All rights reserved. Printed in China. Warning: Choking hazard! IC'eeep away from child- under the age of 3. Please keep this information for future reference.