

# CARPE DIEM

Un emozionante gioco di piazzamento tessere ambientato nell'antica Roma. Per 2-4 giocatori, età 10+.

## INTRODUZIONE

**Roma, 1 a.C.** Nei panni di influenti patrizi, fate prosperare il vostro distretto costruendo attività produttive e meravigliosi paesaggi.

Non dimenticate di seguire il motto "carpe diem": cogliete l'attimo raccogliendo uva e pescando pesci, e vendendo poi queste merci al mercato per ricavarne denaro. Costruite abitazioni adeguate per i vostri servitori, che saranno più diligenti e produttivi. E non dimenticate la vostra villa, da cui dipende molto del vostro prestigio.

Turno dopo turno otterrete tessere costruzione da aggiungere al vostro distretto, in modo da costruire sempre più edifici e paesaggi che vi potranno assicurare punti vittoria nel corso delle quattro fasi di punteggio.

**Il giocatore con più punti vittoria alla fine della partita sarà il vincitore.**

## COMPONENTI

**1 tavoliere**

### **9 fustelle contenenti:**

- 84 tessere costruzione (retro bianco)
- 39 tessere costruzione (retro nero)
- 16 sezioni di cornice
- 24 monete d'oro
- 18 segnalini pane
- 36 pergamene
- 1 segnalino primo giocatore ("senatore")

### **4 fustelle contenenti:**

- 4 plance distretto
- 4 schede riassuntive

### **150 carte:**

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

### **44 pezzi in legno:**

- 4 pedine (1 "patrizio" per colore)
- 20 dischetti (5 per ogni colore)
- 20 merci (5 uva, 5 erbe, 5 polli, 5 pesci)



## INTRODUZIONE

**I giocatori sono influenti patrizi dell'antica Roma**

**Ad ogni turno i giocatori ottengono tessere da piazzare nel proprio quartiere**

**Alla fine di ogni fase di raccolta e piazzamento tessere si calcolano i punti**

**Vince chi ha più punti a fine partita**

*Se state leggendo questo regolamento per la prima volta, potete ignorare il testo in **grassetto** nei box a margine. Quei box servono come riferimento rapido per giocatori che hanno già familiarità con le regole ma vogliono ripassarle velocemente prima di iniziare una partita.*

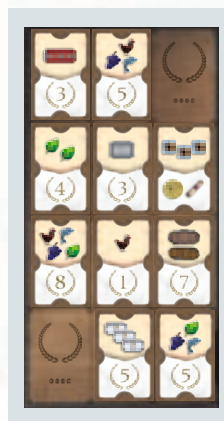
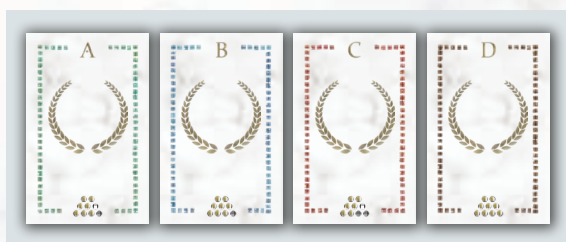
## PREPARAZIONE

Se state giocando per la prima volta defustellate accuratamente tutti i pezzi contenuti nelle fustelle.

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

**Distribuite a ogni giocatore:**

- **4 sezioni di cornice scelte casualmente** – Assemblate in ordine casuale i pezzi ricevuti a formare una cornice quadrata e mettetela di fronte a voi.
- **1 plancia distretto scelta casualmente** – Inserite la plancia all'interno della cornice in modo che la vanga centrale sia rivolta verso di voi. La plancia rappresenta il vostro "distretto cittadino". Scopo del gioco è piazzarvi le tessere costruzione in modo da guadagnare più punti vittoria possibili.
- **9 pergamene** – Posizionatene una su ognuno dei nove spazi pergamena della vostra plancia distretto.
- **1 scheda riassuntiva** – Tenetela accanto alla vostra plancia distretto. La scheda riassuntiva serve come riferimento per le principali regole di gioco e da magazzino per le risorse personali.
- **1 pedina** ("patrizio") in un colore a scelta. Piazzatelo su uno spazio non ancora occupato al centro del tabellone di gioco.
- **5 dischetti** dello stesso colore della propria pedina. Metteteli momentaneamente nel vostro magazzino.
- **Suddividete le 60 carte obiettivo** in quattro mazzetti con lo stesso dorso, mescolate separatamente ciascun mazzo e prendete carte da ciascun mazzo in base al numero di giocatori (vedi box a destra), per es. in 3 giocatori prendete 2 carte dal mazzo A, 3 carte dal mazzo B, 2 carte dal mazzo C e 3 carte dal mazzo D.



- **Mescolate le 8, 10 o 12 carte obiettivo** (per 2, 3 o 4 giocatori) e mettetele una a una scoperte nell'apposito spazio sul lato sinistro del tabellone di gioco. In 2 giocatori, lasciate vuoti tutti gli angoli, in 3 giocatori, lasciate vuoti due angoli opposti. In 4 giocatori, vengono utilizzati tutti gli spazi.
- Rimettete le rimanenti carte obiettivo nella scatola: non verranno usate in questa partita.

## PREPARAZIONE

Posizionate il **tavoliere** al centro del tavolo

**Distribuite a ogni giocatore:**

- **4 sezioni di cornice (da assemblare formando un quadrato)**
- **1 plancia distretto (da inserire nella cornice)**
- **9 pergamene (da posizionare negli spazi pergamena della plancia distretto)**
- **1 scheda riassuntiva**
- **1 pedina (da piazzare su un qualsiasi spazio semicircolare vuoto del tavoliere)**
- **5 dischetti: 1 per il tracciato pergamene, 4 in magazzino**

**Preparate le carte obiettivo a seconda del numero di giocatori e piazzatele scoperte sul tabellone di gioco:**

2 giocatori ➔ 8 carte:  
2 A + 2 B + 2 C + 2 D

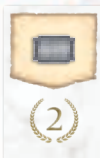
3 giocatori ➔ 10 carte:  
2 A + 3 B + 2 C + 3 D

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



2 in 2 giocatori  
2 in 3 giocatori  
3 in 4 giocatori

- Mescolate le **24 carte fontana** e posizionate il mazzo coperto accanto al tavoliere.



- Dividete le **66 carte punti vittoria** in cinque pile a seconda del loro valore. Durante la partita potete tenere nascosti i vostri punti. In questo modo il conteggio del punteggio finale sarà più emozionante!



- Separate le **tessere costruzione** col retro bianco da quelle col retro nero, mescolatele e piazzatele in pile coperte vicino al tavoliere. Posizionate casualmente, scoperte, quattro tessere costruzione con retro bianco su ogni spazio quadrato al centro del tavoliere (in totale 28). Posizionate casualmente, scoperte, una tessera con retro nero su ciascun spazio sigillo lungo il margine inferiore del tavoliere.

- Mettete le **20 merci** (5 per ciascun tipo: uva, erbe, pesci e polli), le monete e i segnalini pane accanto al tabellone di gioco.

- Il giocatore che è nato più distante dall'1 a.C. riceve il **segnalino primo giocatore** e mette uno dei suoi 5 dischetti nella casella o del tracciato pergamene nella parte alta del tavoliere. In senso orario, gli altri giocatori posizionano il loro dischetto in cima ai dischetti dei giocatori precedenti. Inoltre, il primo giocatore riceve carte punti vittoria per un valore totale di 8. In 2 giocatori, l'altro giocatore riceve 9 punti vittoria. In 4 giocatori, gli altri giocatori ricevono in base all'ordine di turno 9, 10, e 11 punti vittoria.



- **Attenzione:** La partita a 3 giocatori è particolare: il primo giocatore riceve 8 punti vittoria, il successivo 9, e il terzo ne riceve 13!

- Preparate il mazzo delle carte fontana coperto

- Suddividete le carte punti vittoria scoperte in base al valore

- Mettete 4 tessere costruzione dal retro bianco in ognuno dei sette spazi quadrati del tavoliere.

- Mettete una tessera costruzione dal retro nero in ognuno degli 11 spazi col sigillo

- Posizionate le merci, le monete e i segnalini pane a portata dei giocatori

- Distribuite il segnalino primo giocatore e punti vittoria iniziali come segue: 8 al primo giocatore, 9 al secondo e 10 e 11 ai rimanenti (nelle partite a 2 o 4 giocatori)

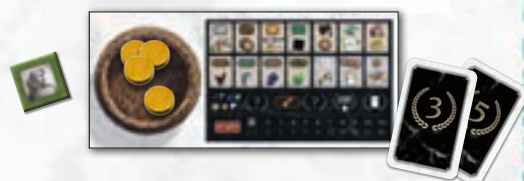
**Attenzione:** In una partita a 3 giocatori, distribuite 8, 9, e 13 punti vittoria!



Esempio di distretto cittadino



Preparazione del gioco in 3 giocatori



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

*“Per quattro intere settimane lavoriamo tutto il giorno, in modo da cogliere l’attimo come meglio possiamo.”*

Il gioco è suddiviso in quattro fasi di sette round, ciascuna delle quali seguita da una fase di punteggio.

Alla fine della quarta fase e della relativa fase di punteggio, si assegnano i punti finali e il gioco si conclude. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

Il primo giocatore svolge il suo turno e gli altri giocatori fanno lo stesso seguendo l’ordine di turno. Quando tutti hanno completato il proprio turno, il round termina. Dopo 7 round i giocatori avranno esaurito tutte le tessere costruzione a disposizione, e la fase sarà terminata.

Durante ogni turno, il giocatore attivo muove il suo patrizio su uno degli spazi semicirculari adiacenti a quello in cui si trova, prende una delle tessere costruzione corrispondenti e immediatamente la costruisce nel suo distretto (vedi pag. 5 “Regole di Costruzione”). All’inizio del suo prossimo turno, quel giocatore muoverà a partire dalla posizione raggiunta in precedenza, verso destra o verso sinistra (anche tornando nello spazio precedentemente occupato) e così via.



Inoltre, si applicano le seguenti regole:

- Le pedine possono muoversi su uno spazio occupato da altre pedine.
- Le pedine devono muoversi a ogni turno e non possono rimanere ferme. (Eccezione: vedi pag. 7 “Fornaio”.)
- Dopo aver mosso, il giocatore attivo deve scegliere una tessera costruzione. Se non vuole o non può posizionarla all’interno del suo distretto, la posiziona coperta nel suo magazzino, dove rimarrà fino alla fine della partita.
- Dopo qualche turno alcuni spazi semicirculari rimarranno senza tessere. Questi spazi vengono saltati e le pedine mosse finché non raggiungono il primo spazio con tessere disponibili.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

**Il gioco si svolge in 4 fasi di 7 round ciascuna**

**Alla fine di ogni fase si assegnano i punti**

**Il giocatore attivo deve muovere la propria pedina in uno dei due spazi adiacenti e scegliere da quello spazio una tessera da costruire nel suo distretto**

**Gli spazi privi di tessere vengono saltati, la pedina cioè prosegue il proprio movimento nella stessa direzione finché non raggiunge uno spazio che contiene almeno una tessera costruzione.**

Questo può eventualmente consentire anche di tornare sullo spazio di partenza

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

Nelle partite a 2 giocatori una volta che due tessere costruzione sono state raccolte dallo stesso spazio, le rimanenti due vengono scartate.

Nelle partite a 3 giocatori, l'ultima tessera costruzione in uno spazio viene scartata nel momento in cui viene raccolta la penultima. Le tessere scartate vanno rimesse nella scatola e non saranno utilizzate per il resto della partita.

I giocatori muovono la loro pedina per sette round, finché tutte le tessere costruzione sono state raccolte (o scartate). Poi la prima fase termina, e si prosegue con la prima fase di punteggio (vedi pag. 8 "Punteggio")

## REGOLE DI COSTRUZIONE

La prima tessera costruita da ciascun giocatore deve essere posizionata nello spazio con la vanga. Tutte le successive devono essere posizionate adiacenti (non diagonalmente!) ad almeno una delle tessere già sulla plancia. La cornice non conta come tessera!

Le tessere vanno posizionate in modo che ogni lato corrisponda a quello di ciascuna altra tessera adiacente. Le tessere non hanno un orientamento prestabilito e possono essere ruotate a piacimento.

I lati adiacenti corrispondono se sono dello stesso tipo: uno stagno deve toccare un altro stagno, il prato deve toccare altro prato, una villa deve toccare una villa, un'abitazione gialla deve toccare un'abitazione gialla, ecc. Non sono permesse combinazioni che non corrispondano! La cornice è considerata 'prato', quindi adiacenti alla cornice possono stare solo tessere con lati prato.

Se un giocatore posiziona una tessera su uno spazio con la pergamena, la pergamena viene rimossa e il giocatore fa avanzare il proprio dischetto di una casella nel tracciato pergamene. Se la casella in cui muove il dischetto è già occupata, lo posiziona sopra agli altri.

Nella maggioranza dei casi, il giocatore che completa un edificio o un paesaggio ottiene immediatamente una ricompensa. Inoltre, edifici e paesaggi completati possono garantire punti vittoria sia durante le 4 fasi di punteggio che nel calcolo dei punti di fine partita (queste informazioni sono riportate anche nelle schede riassuntive).

**2 giocatori: Scartate sempre le ultime due tessere**

**3 giocatori: Scartate sempre l'ultima tessera**

## REGOLE DI COSTRUZIONE

**La prima tessera va nello spazio con l'icona vanga**

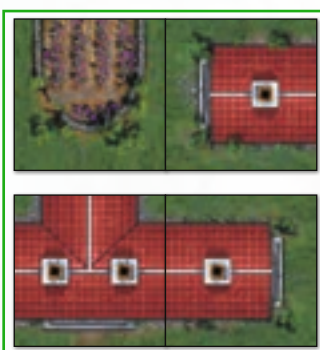
**Tutte le tessere successive vanno messe adiacenti ad almeno un'altra tessera già piazzata**

**Quando posizionate una tessera su uno spazio pergamena, avanzate di una casella il dischetto sul tracciato pergamene**

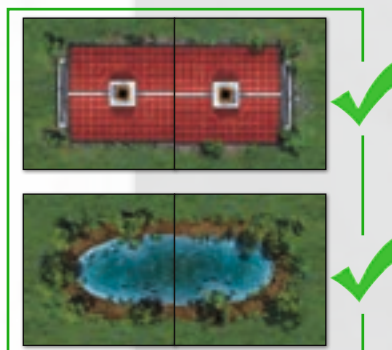
### Non corretto



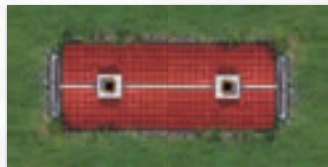
### corretto ma incompleto



### corretto e completato



## Le Ville



Le ville possono avere qualunque dimensione. Una villa è completa quando è formata da almeno due tessere villa adiacenti e nessuna di esse ha "aperture". Completare una villa non fornisce ricompense immediate, ma le ville complete

forniscono punti vittoria a fine partita (vedi pag. 11 "Fine della partita"). Un giocatore può possedere più ville, complete e/o incomplete.

## I quattro tipi di paesaggio

Un paesaggio completo consiste di 2-4 tessere dello stesso tipo adiacenti, connesse e chiuse su ambo i lati. Nel momento in cui un giocatore completa un paesaggio, ottiene una ricompensa immediata in merci dalla riserva. La ricompensa è sempre pari al numero di tessere utilizzate meno 1. Piazzate le merci ottenute in questo modo nel magazzino. Un giocatore può possedere più paesaggi, completi e/o incompleti, di qualunque tipo e dimensione. A seconda del tipo di paesaggio completato, il giocatore riceve:



## I quattro tipi di abitazione

Un'abitazione è sempre composta da esattamente due metà dello stesso colore adiacenti e connesse. Un giocatore può possedere più abitazioni, complete e/o incomplete, di qualunque tipo.

Nel momento in cui un giocatore completa un'abitazione, ottiene una ricompensa immediata che dipende dal colore del tetto:

### • Mercante:



Il giocatore restituisce alla riserva tutte le sue merci (pesci, erbe, ecc.) e riceve in cambio lo stesso numero di monete più una dalla riserva. Le monete vanno messe nel proprio magazzino. Se quel giocatore non possiede merci da scambiare, riceve comunque una moneta dalla riserva.

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

Durante la fase di punteggio, le **monete** possono essere usate come jolly al posto di qualunque altra merce (pesci, erbe, ecc.) (vedi pag. 9 "Le carte obiettivo").

### Le Ville:

- possono essere di qualunque dimensione
- possono essere utili nelle assegnazioni punteggio
- quando complete forniscono punti vittoria a fine partita

### I paesaggi:

- sono formati da 2 a 4 tessere
- forniscono come ricompensa uva, erbe, polli e pesci (numero di tessere meno 1!)
- possono essere utili nelle assegnazioni punteggio



Questo stagno da 3 tessere fornisce 2 pesci

### Le abitazioni:

- sono formate da 2 tessere
- possono essere utili nelle assegnazioni punteggio
- forniscono le seguenti ricompense:

merci = monete + 1



**Monete = jolly**

#### • Fornaio:



Il giocatore riceve **2 segnalini pane** dalla riserva e li mette nel proprio magazzino.

Il pane può essere usato in due modi:

1.) Prima di muovere il proprio patrizio: pagando **un segnalino pane** si può muovere in un qualunque spazio semicircolare o anche rimanere fermi ignorando le normali regole di movimento.

2.) Durante la fase di punteggio, un giocatore può pagare **tre segnalini pane** per soddisfare i requisiti di una delle due carte obiettivo adiacenti che ha scelto. Quel giocatore riceve quindi le ricompense riportate sulla carta senza dover soddisfare anche i requisiti riportati. È possibile ripetere questa procedura quante volte si desidera, e può essere utilizzata in sostituzione o in aggiunta al soddisfacimento dei normali requisiti. La procedura si applica sia ai requisiti "verdi" (che richiedono di possedere qualcosa) che a quelli "rossi" (che richiedono di pagare qualcosa). (Più dettagli a pag. 9 "Le carte obiettivo".)

*Nota: se un giocatore, dopo aver ricevuto pane come ricompensa da una carta obiettivo, possiede 3 segnalini pane, può immediatamente utilizzarli durante la stessa fase di punteggio.*

#### • Amministratore:



Il giocatore muove di due caselle il proprio dischetto sul tracciato pergamena. Se la casella è occupata, mette il dischetto sopra agli altri. f.

*Nota: nel raro caso in cui un giocatore raggiunga o abbia già raggiunto la fine del tracciato pergamena, il suo dischetto viene messo sopra agli altri nell'ultima casella e quel giocatore guadagna 1 punto vittoria per ogni avanzamento che non può effettuare.*

#### • Artigiano:



Il giocatore sceglie una delle tessere costruzione nel margine inferiore del tavoliere e la costruisce immediatamente nel suo distretto, seguendo le regole di costruzione. Se costruendo in questo modo completa un'altra costruzione, riceve anche le relative ricompense come di consueto.

Se completa un'altra abitazione di artigiano, ripete il procedimento.

Le tessere costruzione nel margine inferiore del tavoliere *non vengono mai rimpiazzate.*

## Mercati / Forni / Fontane

Sono sempre costituiti da una singola tessera e sono sempre circondati da prato, quindi possono essere posizionati solamente adiacenti ad altro prato.

#### • Mercato :



Quando costruite un mercato, ottenete **una moneta** dalla riserva. Mettetela nel vostro magazzino. *Ulteriori informazioni sull'uso delle monete a pag. 6 "Abitazioni: Quando costruite un mercato, ottenete una moneta dalla riserva. Mettetela nel vostro magazzino. Ulteriori informazioni sull'uso delle monete a pag. 6 "Abitazioni: Mercante" e a pag. 9 "Le carte obiettivo".*

#### • Forno:



Quando costruite un forno, ottenete **un segnalino pane** dalla riserva. Mettetelo nel vostro magazzino. *Ulteriori informazioni sull'uso del pane a pag. 7 "Abitazioni: Fornaio" e a pag. 9 "Le carte obiettivo".*

+ 2 segnalini pane



Paga 1 pane = muovi la tua pedina in uno spazio qualsiasi



Paga 3 segnalini pane = soddisfa una qualsiasi carta obiettivo



+ 2 avanzamenti nel tracciato pergamene



+ 1 tessera costruzione addizionale



Mercati / Forni / Fontane

- sono sempre formati da una singola tessera  
- forniscono una delle seguenti ricompense:

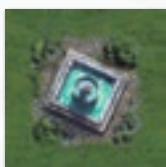
+ 1 moneta



+ 1 segnalino pane



• Fontana:



Quando costruite una fontana, pescate e guardate le **prime due carte** in cima al mazzo fontana. Sceglietene una e mettetela coperta accanto al vostro magazzino. Mettete l'altra in fondo al mazzo fontana.

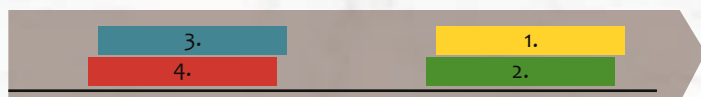
**Attenzione:** Per ogni fontana successiva che costruirete durante la partita, potrete conservare entrambe le carte pescate facendo invece tornare in fondo al mazzo una delle carte precedentemente ottenute.

*Nota: nell'improbabile caso in cui non ci siano sufficienti merci, pane o monete da distribuire ai giocatori, usate altro materiale al loro posto.*

## PUNTEGGIO

Dopo che ogni giocatore ha completato il suo settimo turno e tutte le 28 tessere costruzione sono state utilizzate (o scartate) inizia una fase di punteggio.

Inizia il giocatore più avanti nel tracciato pergamene. In caso di parità inizia il giocatore che ha il dischetto in cima.



Quando è il vostro turno, piazzate uno dei vostri dischetti su uno spazio circolare vuoto per attivare entrambe le carte obiettivo adiacenti (vedi la pagina seguente per i dettagli). Dopo che ogni giocatore ha piazzato uno dei dischetti e attivato entrambe le carte, la fase di punteggio finisce e viene preparata la fase successiva (vedi pag. 11 "Fasi Successive").

I dischetti utilizzati per il punteggio rimangono dove sono stati piazzati, perciò gli stessi spazi non potranno più essere utilizzati per fare punti per il resto della partita. Solo i dischetti piazzati nella fase corrente forniscono i punti delle carte adiacenti. I dischetti posizionati nelle fasi di punteggio precedenti non forniscono altri punti, ma bloccano quegli spazi.

*Nota: c'è sempre uno spazio punteggio circolare in più rispetto a quelli necessari in base al numero di giocatori (9 spazi in 2 giocatori, 13 spazi in 3 giocatori, e 17 spazi in 4 giocatori).*

+ 1 carta fontana



## PUNTEGGIO

**I giocatori risolvono le fasi di punteggio secondo l'ordine del tracciato pergamene**

**Per ricevere i punti, il giocatore attivo deve piazzare uno dei suoi dischetti in uno dei cerchi vuoti, attivando le due carte obiettivo adiacenti**





## LE CARTE OBIETTIVO

Ci sono due tipi di carte obiettivo:



Le carte verdi prevedono un requisito: se nel vostro distretto c'è quanto indicato dal riquadro superiore della carta (es. tre abitazioni complete, o 2 caminetti delle ville, e così via) otterrete la ricompensa mostrata nel riquadro inferiore.



Le carte rosse prevedono un costo: nel riquadro superiore è indicato cosa dovete pagare (usando eventualmente monete al posto di una o più merci) per ottenere la ricompensa mostrata nel riquadro inferiore.

Se un giocatore è in grado di soddisfare più volte i requisiti richiesti o di pagare più volte quanto richiesto, ottiene anche altrettante volte la ricompensa (vedi l'esempio sottostante). Attenzione: pagando 3 segnalini pane si soddisfa quanto richiesto da qualsiasi tipo di carta.

Ci sono quattro tipi di carte: A, B, C e D. Le carte vengono scelte durante la preparazione a seconda del numero di giocatori (in base al dorso) e poi distribuite casualmente.



### • Carte A e B

Queste carte richiedono il pagamento di una specifica quantità di una singola merce (carte A) o di diverse merci (carte B). Al posto di ogni merce si può invece pagare una moneta.

Di seguito un esempio con il significato di alcune carte:



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



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



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



Paga 1 (2, 3, ...) set ciascuno composto da 1 pollo, 1 uva, 1 erba e 1 pesce e/o monete (o 3 pane) per ricevere 8 (16, 24, ...) punti vittoria.

## LE CARTE OBIETTIVO

- Ci sono carte verdi (devi possedere quello che è rappresentato)...

... e carte rosse (devi pagare quello che è rappresentato)

- Ci sono quattro tipi di carte: A, B, C e D (la quantità dipende dal numero di giocatori)

Esempio:

Sofia ha piazzato il suo dischetto e attivato la carta punteggio all'estrema destra (insieme a un'altra carta che non viene mostrata). Paga 3 segnalini pane (=1 set) e 3 monete, 2 pesci, 2 erbe, e 1 pollo (=due set in più) per guadagnare  $3 \times 8 = 24$  punti vittoria.

### • Carte C

Queste carte dipendono dalle proprie ville.

Alcune carte dipendono dal **numero di caminetti** nel tuo distretto. Si contano tutti i caminetti, sia delle ville complete che di quelle incomplete.

Altre carte dipendono soltanto dalle **ville complete** (a prescindere dalla loro grandezza!). In questo caso le ville incomplete vengono ignorate.

Di seguito un esempio con il significato di alcune carte:



Ogni 2 (4, 6, ...) caminetti (o pagando 3 pane) ricevete 1 (2, 3, ...) segnalini pane.



Ogni 3 (6, 9, ...) caminetti (o pagando 3 pane) ricevete 1 (2, 3, ...) monete e muovete di 1 (2, 3, ...) caselle sul tracciato pergamene.



Ogni 1 (2, 3, ...) ville complete (o pagando 3 pane) ricevete 3 (6, 9, ...) punti vittoria.



Ogni 2 (4, 6, ...) ville complete (o 3 pane) ricevete 1 (2, 3, ...) volte 1 moneta, 1 pane e 1 avanzamento sul tracciato pergamene.

### • Carte D

Queste carte dipendono dai propri paesaggi, dalle proprie abitazioni, e anche dai propri mercati, forni, e fontane.

Di seguito un esempio con il significato di alcune carte:



Ogni 1 (2, 3, ...) abitazioni di mercante complete pagando (o 3 pane) ricevete 3 (6, 9, ...) punti vittoria.



Ogni 1 (2, 3, ...) coppie di stagni e orti completi (o pagando 3 pane) ricevete 7 (14, 21, ...) punti vittoria.



Ogni 3 (6, 9, ...) paesaggi completi pagando (o 3 pane) ricevete 1 (2, 3, ...) volte una moneta e un pane.



Ogni 2 (4, 6, ...) forni (o pagando 3 pane) ricevete 3 (6, 9, ...) punti vittoria.

**Importante!** Se un giocatore non può soddisfare completamente i requisiti di una carta obiettivo, anziché ricevere la ricompensa indicata perde 4 punti vittoria. Ciò significa che un giocatore potrebbe perdere 8 punti durante ogni fase di punteggio!

*Esempio: per soddisfare una delle carte obiettivo che ha scelto Sofia ha bisogno di pagare 3 erbe, ma ne possiede solo 2. Inoltre, non possiede monete né segnalini pane. Sofia tiene le 2 erbe, e invece di guadagnare 7 punti vittoria, ne perde 4.*

Ogni giocatore decide in che ordine soddisfare le sue due carte obiettivo. Può capitare che sia possibile soddisfare la seconda carta obiettivo grazie alla ricompensa ottenuta dalla prima.

*Esempio:*

*Nick ha piazzato il suo dischetto tra le due carte sulla sinistra. Ha in totale 7 caminetti nel suo distretto. La carta a sinistra gli fornisce 3 segnalini pane. L'altra gli dà 2 monete e 2 avanzamenti nel tracciato pergamene.*

*Esempio:*

*Hank ha piazzato il suo dischetto tra le due carte in centro. Il suo distretto contiene 7 paesaggi completi di varie dimensioni, compresi 2 stagni e 1 orto. La carta a sinistra gli fornisce 7 punti vittoria, quella a destra 2 monete e 2 segnalini pane.*

**Se un giocatore non soddisfa i requisiti richiesti da una carta obiettivo, perde 4 punti vittoria!**

## Le fasi successive alla prima seguono le stesse regole:

- Prima di iniziare la seconda e la terza fase, distribuite **28 tessere costruzione dal retro bianco** nei sette spazi progetto del tavoliere. Prima della quarta fase, distribuite invece le rimanenti **28 tessere dal retro nero**.

*Nota: al contrario delle tessere dal dorso bianco, le tessere dal dorso nero contengono sempre un solo tipo di costruzione.*

- Passate il segnalino primo giocatore a sinistra.
- Le carte obiettivo, i dischetti del tracciato pergamene e le pedine rimangono dove sono.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce una volta conclusa la quarta fase di punteggio, dopo aver assegnato anche i punteggi di fine partita. Per calcolare il punteggio di fine partita seguite la lista in grigio scuro riportata sulle schede riassuntive:

### • Ville:

Per ciascuna delle vostre ville complete, contate il totale dei caminetti e guadagnate l'ammontare di punti riportato nella tabella. I caminetti delle ville incomplete non vengono conteggiati.

*Esempio: Nick possiede una villa completa da 3 caminetti e altre due ville complete da 5 caminetti ciascuna. Ha anche due ville incomplete da 4 caminetti ciascuna: in tutto riceve  $3+7+7+0+0=17$  punti vittoria.*

### • Oggetti rimasti in magazzino:

Dividete per due il totale di oggetti presenti nel vostro magazzino (merci, monete, segnalini pane e tessere costruzione) e guadagnate altrettanti punti arrotondando per difetto.

### • Tracciato pergamene:

Guadagnate tanti punti vittoria quanti mostrati sulla casella occupata dal vostro dischetto.

### • Carte fontana:

Mostrate le vostre carte fontana. Guadagnate punti vittoria a seconda degli obiettivi raggiunti. Se possedete due carte fontana uguali, guadagnate punti per entrambe.

Di seguito un esempio con il significato di alcune carte fontana:



Per ogni abitazione di mercante completa nel vostro distretto, ricevete 2 punti vittoria.



Per ogni orto completo nel vostro distretto, ricevete 2 punti vittoria.



Per ogni mercato nel vostro distretto, ricevete 2 punti vittoria.



Per ogni villa completa (di qualsiasi dimensione) nel vostro distretto, ricevete 2 punti vittoria.

All'inizio di ogni fase successiva, distribuite 28 tessere nuove

All'inizio della quarta fase, utilizzate le tessere con il retro nero

Il giocatore alla sinistra del primo diventa il nuovo primo giocatore

## FINE DEL GIOCO

Dopo la quarta fase di punteggio si assegnano anche i punteggi di fine partita

Ville complete: punti vittoria a seconda del numero di caminetti

Dividete per due il numero totale di oggetti rimasti in magazzino e guadagnate i relativi punti

Punti vittoria a seconda della posizione nel tracciato pergamene

Carte fontane: punti vittoria a seconda degli obiettivi completati

• **Obiettivi della cornice:**

Ogni giocatore ha due obiettivi su ciascuna delle quattro sezioni di cornice che circondano il suo distretto. Gli obiettivi della cornice funzionano in questo modo: tracciate una linea retta immaginaria che parta dal rombetto bianco che mostra un edificio o un tipo di paesaggio. Per ricevere l'ammontare di punti riportato, quella linea deve intersecare almeno un edificio o paesaggio completo di quel tipo. Edifici o paesaggi incompleti o addizionali non vengono conteggiati.



Il giocatore ha completato l'obiettivo che riguarda l'“abitazione del fornaio” (1x 4 punti vittoria) e l'obiettivo “villa” (1x 3 punti vittoria), ma non l'obiettivo “stagno” (perché lo stagno è incompleto) né l'obiettivo “orto” (orientamento sbagliato).

Il giocatore con più punti vince la partita. Se più giocatori hanno lo stesso numero di punti vittoria, vince il giocatore che è più indietro nel tracciato pergamene.

**Autore ed editore ringraziano i numerosi giocatori che hanno provato il gioco con entusiasmo, fornendo utili suggerimenti, e in particolar modo:** Susanne e Jonathan Feld, i gruppi di giocatori di Bad Aibling, Fischbachau, Grassau, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Offenburg, Reutte e Siegsdorf.

© 2017 Stefan Feld

© 2018/2020

Ravensburger S.r.l.  
Via Enrico Fermi, 20  
I-20057 Assago (MI)

info.italia@ravensburger.com

www.ravensburger.com

**Cornice: punti vittoria a seconda degli obiettivi completati**

**Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore**



220979