

TRADUZIONE CARTE EDIFICIO VIOLA

- ? **Bibliothek (Biblioteca).** Se il giocatore che possiede questo Edificio nella propria città decide di pescare carte all'inizio del turno, può tenerle entrambe anziché sceglierne solo una e scartare l'altra.
- ? **Drachenhort (Rifugio dei Draghi).** Questa prestigiosa costruzione costa 6 monete d'oro, ma alla fine del gioco vale 8 Punti Vittoria.
- ? **Friedhof (Cimitero).** Quando il Mercenario distrugge una Carta Edificio, il giocatore che ha il Cimitero in gioco può pagare 1 moneta d'oro per prendere nella sua mano tale carta. Questa abilità non può essere usata se è lui il Mercenario in questo turno.
- ? **Gesisterstadt (Città Fantasma).** Al termine del gioco, la Città Fantasma si considera di un colore a scelta del giocatore che la possiede, ai fini dei Punti Vittoria aggiuntivi. Questa abilità non può essere utilizzata se l'edificio è stato costruito nell'ultimo Turno di gioco.
- ? **Hexenschule (Scuola di Magia).** Il giocatore che possiede nella propria città questo Edificio lo considera del colore che desidera ai fini del guadagno in ogni turno. La Scuola di Magia fa quindi guadagnare 1 moneta d'oro in più al Re, al Predicatore, al Mercante o al Mercenario.
- ? **Laboratorium (Laboratorio).** Una volta per turno, il giocatore che possiede questo edificio nella propria città può scartare una Carta Edificio dalla mano e prendere in cambio 1 moneta d'oro.
- ? **Schmiede (Forgia).** Una volta per turno, il giocatore che possiede questo edificio nella propria città può pagare 3 monete d'oro per pescare 2 Carte Edificio dal mazzo.
- ? **Sternwarte (Osservatorio).** Se il giocatore che possiede questo edificio nella propria città decide di pescare carte all'inizio del turno, può pescarne tre anziché due (ne tiene comunque una e scarta le altre due).
- ? **Universitaet (Università).** Questa prestigiosa costruzione costa 6 monete d'oro, ma alla fine del gioco vale 8 Punti Vittoria.
- ? **Wehrturm (Torre di Guardia).** La Torre di Guardia non può essere distrutta dall'abilità del Mercenario.

Ohne Furcht und Adel

Un gioco di Bruno Faidutti, per 2 - 7 giocatori da 10 anni in su

Dal 3° libro di Junan, scrittore della città, 13 Hornung, 1478

"La nebbia si stende sulle campagne coperte dalla rugiada mattutina, il sole mostra pronto all'orizzonte il suo volto e rischiarla le fertili pianure. Attraverso le dense volute di nebbia si possono vedere i valorosi cavalieri che si incamminano per liberare la terra e lasciarla fiorire in tutta la sua bellezza. Nessuno sospetta i veri motivi e intrighi che ci sono dietro a tutto ciò. Come marionette, i nobili vengono privati delle loro terre, per gli interessi degli eroi del crepuscolo, per i loro..."

COMPONENTI DI GIOCO



65 Carte Edificio
20 verdi, 12 gialle, 11 rosse, 11 blu e 11 lilla



8 Carte Personaggio



1 Carta Corona
con piedistallo



7 Carte Riassuntive



30 Monete d'oro

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore è a capo di una città e deve svilupparla in modo da renderla prospera, impersonando di volta in volta vari personaggi ed utilizzandone le abilità speciali.

I giocatori, nel proprio turno, guadagnano denaro che spenderanno nella costruzione di edifici per ampliare le proprie città. Al termine del gioco, il numero ed il tipo di Carte Edificio costruite consentiranno ai giocatori di calcolare i Punti Vittoria (PV) ottenuti.

Il gioco termina appena un giocatore abbia una città composta di almeno otto Carte Edificio. Se si desidera contenere i tempi di gioco, specialmente con 6 - 7 giocatori, è possibile accordarsi in modo che la partita abbia termine alla costruzione del settimo edificio.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Montare la Carta Corona sul piedistallo di plastica: questa carta indicherà nel corso del gioco chi impersona il Re, con i relativi diritti e doveri. Nel primo turno, il giocatore più anziano viene nominato Re e pone quindi davanti a sé la Carta Corona a indicare tale status.

Separare quindi i mazzi delle Carte Edificio e delle Carte Personaggio, ponendoli entrambi coperti al centro del tavolo, assieme alle monete d'oro.

Per iniziare la partita, infine, ogni giocatore prende:

- ? 4 Carte Edificio dal mazzo coperto,
- ? 2 monete d'oro dal centro del tavolo,
- ? una Carta Riassuntiva.

LE CARTE EDIFICIO



Nel proprio turno, i giocatori usano le Carte Edificio per sviluppare la propria città in modo da guadagnare Punti Vittoria al termine del gioco.

Per giocare una Carta Edificio occorre pagare un quantitativo di monete d'oro che è riportato graficamente su ogni carta, lungo il lato sinistro (a partire dall'alto).

Ogni Carta Edificio ha un valore in Punti Vittoria (al termine del gioco), che è normalmente pari al suo costo di costruzione. Fanno eccezione le carte *Drachenhort* (Rifugio dei Draghi) e *Universitaet* (Università), che valgono 2 PV in più del relativo costo di costruzione.

Le Carte Edificio sono di cinque diversi colori, indicati in basso a sinistra (in un cerchio posto di lato al nome della carta stessa), con le seguenti caratteristiche:

- ? **Giallo** (nobiltà): guadagno aggiuntivo per il Re;
- ? **Blu** (religione): guadagno aggiuntivo per il Predicatore;
- ? **Verde** (commercio): guadagno aggiuntivo per il Mercante;
- ? **Rosso** (militari): guadagno aggiuntivo per il Mercenario;
- ? **Viola** (speciale): sono edifici più cari e di maggior valore di quelli di altri colori, che danno ai giocatori abilità particolari riportate sulle carte stesse.



© 2000 Hans im Glück Verlags-GmbH
Per suggerimenti, domande e commenti,
scrivere all'indirizzo e-mail:
Info@hans-im-glueck.de
oppure via posta ordinaria all'indirizzo:
Hans im Glück Verlag
Birnauerstr. 15
80809 München
Fax: 089/302336

Illustrazioni: Julien Delval, Florence Magnin, Jean-Louis Maurier
Grafica: Cyrille Daujean
Varianti, suggerimenti e notizie sul gioco, sull'autore ed altre pubblicazioni dello stesso editore sono disponibili all'indirizzo internet:
<http://www.hans-im-glueck.de>
Traduzione in italiano: La Tana dei Goblins, 2001
<http://www.goblins.net>
<http://www.goblinslair.com>
e-mail: the_goblin@goblins.net

INIZIO DEL TURNO DI GIOCO

Il giocatore iniziale è sempre il Re, quello che ha davanti la Carta Corona: egli mescola le Carte Personaggio e ne scarta un numero variabile, alcune coperte ed altre scoperte, a secondo del numero dei giocatori:

N° Giocatori	Carte Scoperte	Carte Coperte
2 - 3	0	1
4	2	1
5	1	1
6-7	0	1

Se fra le carte scoperte vi fosse quella del Re, sostituirla con un'altra e rimescolarla con quelle ancora coperte. Tutte queste carte, sia quelle coperte che quella scoperta, non saranno usate nel turno in corrente.

? **Caso Standard (4 - 7 giocatori).** Il giocatore che ha la Carta Corona sceglie una delle Carte Personaggio rimaste e la pone coperta davanti a sé, quindi passa il mazzo coperto al giocatore alla sua sinistra, che farà altrettanto, e così via. L'ultimo giocatore sceglie fra due possibili Carte Personaggio, di cui una la tiene per sé e l'altra la pone coperta al centro del tavolo. Nel caso di 7 giocatori, l'ultimo sceglierà fra la sola carta restante e quella coperta precedentemente scartata.

? **2 Giocatori.** Ciascuno avrà due personaggi. Il Re (giocatore A) sceglie il suo personaggio e passa le restanti 6 carte al giocatore B, che ne sceglie una per sé, ne scarta una seconda coperta al centro del tavolo e restituisce le 4 restanti Carte Personaggio ad A. Il giocatore A prende la sua seconda carta e ne scarta un'altra coperta al centro del tavolo, passando a B le restanti 2 carte che ancora ne trattiene una per sé, scartando l'ultima coperta.

? **3 Giocatori.** Ciascuno avrà due personaggi. Il Re (giocatore A) sceglie il proprio personaggio e passa al giocatore B le restanti 6 carte; B sceglie il personaggio e passa al giocatore C le restanti 5 carte; C sceglie il personaggio e passa nuovamente al giocatore A le 4 carte rimaste. Si prosegue allo stesso modo, fino a che a C arriveranno solo 2 carte di cui ne sceglierà una scartando l'ultima coperta al centro del tavolo.

A questo punto, il giocatore con la Carta Corona inizia a chiamare in ordine i vari personaggi (Assassino, Ladro, Mago, Re, Predicatore, Mercante, Costruttore, Mercenario): il giocatore che possiede la Carta Personaggio corrispondente la deve scoprire ed effettuerà il proprio turno prima che venga chiamato il prossimo e scarterà la Carta Personaggio al centro del tavolo.

Se nessun giocatore chiede la parola, poiché il personaggio chiamato è fra le carte messe precedentemente da parte, il Re chiamerà il prossimo personaggio nell'ordine. Una volta che siano stati chiamati tutti e otto i personaggi, si inizia un nuovo turno.

TURNO DI UN PERSONAGGIO

Quando un giocatore effettua il proprio turno, dopo essere stato chiamato ed aver rivelato la sua Carta Personaggio, effettua le seguenti azioni

- ? prende 2 monete d'oro. **OPPURE** pesca 2 Carte Edificio dal mazzo coperto, scegliendone una da tenere e riponendo l'altra al fondo del mazzo;
- ? successivamente, il giocatore può giocare una Carta Edificio, pagando le monete indicate sulla carta stessa e ponendola sul tavolo di fronte a sé per proseguire la costruzione della propria città;
- ? in qualsiasi momento, ma solo una volta nel proprio turno, il giocatore può far uso dell'abilità speciale del proprio personaggio, in aggiunta a quanto sopra (vedi "Tre esempi sulle abilità", alla pagina seguente).

Esempio:



FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Il gioco termina non appena un giocatore avrà una città costituita di almeno 8 Carte Edificio (è possibile che un giocatore termini con più di otto Carte Edificio, grazie all'abilità speciale del Costruttore).

Appena si verifica la condizione di cui sopra, il turno di gioco in corso viene comunque portato a termine e alla fine, ciascun giocatore totalizza i seguenti punti vittoria:

- ? il valore complessivo dei Punti Vittoria corrispondenti alle Carte Edificio giocate per la propria città;
- ? +3 Punti Vittoria se il giocatore ha nella sua città Carte Edificio di tutti e cinque i colori;
- ? +4 Punti Vittoria per il giocatore che per primo ha giocato l'ottava Carta Edificio nella sua città;
- ? +2 Punti Vittoria per ogni altro giocatore che abbia 8 Carte Edificio al termine del gioco.

Le monete d'oro e le carte che rimangono in mano ai giocatori al termine della partita non comportano Punti Vittoria.

Il vincitore sarà quindi chi avrà totalizzato il maggior punteggio; in caso di parità, il vincitore sarà il giocatore che ottiene il maggior punteggio contando le sole Carte Edificio.

LE CARTE PERSONAGGIO



Le otto Carte Personaggio riportano un numero che corrisponde all'ordine in cui saranno chiamate dal Re in ogni turno.

Ogni Carta Personaggio dà al giocatore una diversa abilità speciale che può essere usata una volta nel proprio turno.

Anche le abilità che danno guadagni aggiuntivi possono essere utilizzate in qualsiasi momento del proprio turno, ma tutti gli incassi devono avvenire allo stesso momento. Pertanto, se si sceglie di effettuare l'incasso all'inizio del proprio turno, non si incasserà denaro per gli edifici costruiti successivamente, nel turno stesso.



1. Meuchler (Assassino)

Nomina il personaggio che uccide nel turno corrente. La vittima perde il proprio turno, ma non si rivela quando viene chiamato.



2. Dieb (Ladro)

Nomina il personaggio che derubare in questo turno, che non può essere l'Assassino né la sua vittima. Il derubato si rivela e deve dare al Ladro tutte le sue monete d'oro (potrà normalmente tenere il denaro che guadagna nel corso del suo turno).



3. Magier (Mago)

Scambia la propria mano di carte con quella di un altro giocatore (anche se ne ha di più o se lui non ne ha affatto). **OPPURE** scarta un qualsiasi numero di carte dalla propria mano e ne ripesca altrettante dal mazzo coperto.



4. König (Re)

Appena si rivela, riceve la Carta Corona e dopo il suo turno sarà lui a chiamare i restanti personaggi. Al prossimo turno, sarà il primo giocatore, sceglierà quindi per primo la Carta Personaggio.

Guadagna inoltre 1 moneta d'oro per ogni Carta Edificio gialla della sua città (già giocata a terra).

Se la Carta Personaggio del Re è fra quelle scartate coperte all'inizio del turno, o se è stato ucciso dall'Assassino, resta il Re attuale anche al turno seguente.

(Variante: se il Re è stato ucciso dall'Assassino, quello precedentemente in carica resta fino al termine del turno, ma all'inizio del seguente, la Carta Corona viene comunque passata al giocatore che era stato ucciso).



5. Prediger (Predicatore)

Le Carte Edificio della sua città non possono essere distrutte dal Mercenario.

Guadagna inoltre 1 moneta d'oro per ogni Carta Edificio blu della sua città (già giocata a terra).



6. Händler (Mercante)

Riceve comunque 1 moneta d'oro.

Guadagna inoltre 1 moneta d'oro per ogni Carta Edificio verde della sua città (a terra).



7. Baumeister (Costruttore)

Pesca 2 Carte Edificio extra, senza scegliere.

Può giocare fino a 3 Carte Edificio nel proprio turno (al termine del gioco, il Costruttore può anche avere a terra più di otto Carte Edificio).



8. Mercenario (Söldner)

Guadagna 1 moneta d'oro per ogni Carta Edificio rossa della sua città (a terra).

Al termine del suo turno può distruggere una Carta Edificio di un altro giocatore, pagando 1 moneta d'oro in meno rispetto al suo costo di costruzione. Le carte che valgono 1 moneta d'oro possono essere distrutte senza spesa. Il Mercenario può distruggere Carte Edificio appartenenti anche a personaggi appena assassinati, ma non può mai attaccare una città composta da otto o più Carte Edificio. Può anche distruggere edifici della sua stessa città.

TRE ESEMPI SULLE ABILITÀ

1. Il Mercante ha, all'inizio del proprio turno: nessuna moneta d'oro, 1 Carta Edificio "Kontor" in mano (verde, costa 3 monete) e 2 Carte Edificio verdi già giocate a terra. Decide di giocare in questo modo: prende 1 moneta d'oro (per l'abilità del Mercante) + 2 monete d'oro (il guadagno normale all'inizio del proprio turno, invece di pescare Carte Edificio); gioca quindi la carta "Kontor" che ha in mano, pagando le 3 monete d'oro: alla fine, incassa 3 monete d'oro aggiuntive per le tre Carte Edificio verdi che ha nella sua città.
2. In alternativa, il Mercante dell'esempio precedente potrebbe: prendere 1 moneta d'oro (abilità del Mercante) + 2 monete d'oro (per le 2 Carte Edificio verdi che ha già nella sua città) + 1 Carta Edificio (al posto di prendere 2 monete, pesca 2 carte e ne tiene una); a questo punto gioca la carta "Kontor" pagando 3 monete d'oro. Alla fine resterebbe in questo caso senza monete d'oro, ma con 1 Carta Edificio in mano.
3. Il Mago ha, all'inizio del proprio turno: 2 monete d'oro e 1 Carta Edificio "Schloss" in mano (gialla, costa 3 monete). Egli gioca: prende 2 monete d'oro (guadagno normale all'inizio del turno, invece di pescare Carte Edificio), quindi gioca la carta "Schloss" pagando 4 monete d'oro (ogni personaggio può giocare 1 Carta Edificio), e infine scambia la sua mano di zero carte con quella di un altro giocatore (abilità del mago) che, ad esempio, ha 3 carte in mano. Al termine del proprio turno, il Mago avrà tre carte in mano, mentre l'altro giocatore non ne avrà alcuna.