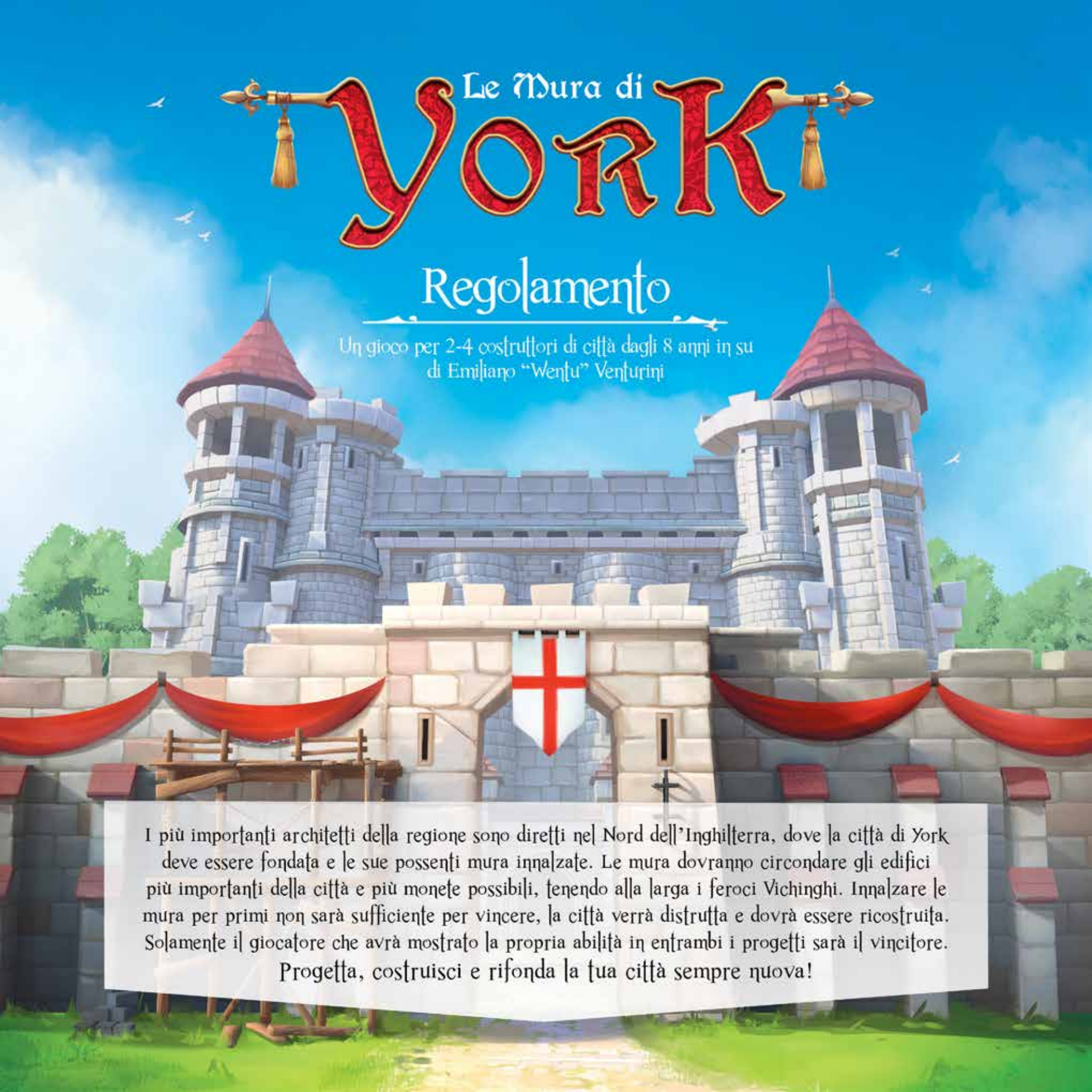




Le Mura di YORK

Regolamento

Un gioco per 2-4 costruttori di città dagli 8 anni in su
di Emiliano "Wentu" Venturini

I più importanti architetti della regione sono diretti nel Nord dell'Inghilterra, dove la città di York deve essere fondata e le sue possenti mura innalzate. Le mura dovranno circondare gli edifici più importanti della città e più monete possibili, tenendo alla larga i feroci Vichinghi. Innalzare le mura per primi non sarà sufficiente per vincere, la città verrà distrutta e dovrà essere ricostruita. Solamente il giocatore che avrà mostrato la propria abilità in entrambi i progetti sarà il vincitore.

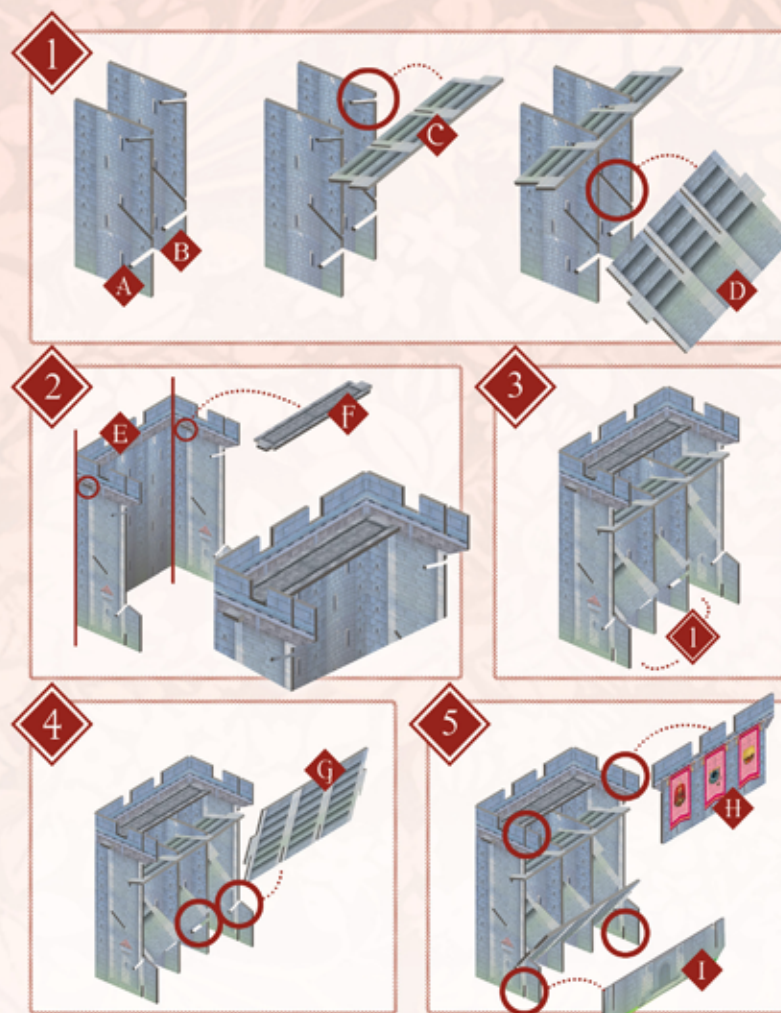
Progetta, costruisci e rifonda la tua città sempre nuova!

Costruzione della Torre

Se siete alla vostra prima partita montate la Torre del Re seguendo queste istruzioni!

Togliete con attenzione gli elementi della Torre dalle fustelle. Sul lato interno di ogni elemento della Torre è riportata una lettera utile alla spiegazione del montaggio.

- 1 Prendete gli elementi A e B. Inserite nei tagli superiori l'elemento C e nei tagli mediani l'elemento D in modo che i tagli combacino e si incastrino.
- 2 Piegate a 90° le pareti laterali dell'elemento E e inserite negli appositi tagli superiori l'elemento F.
- 3 Inserite il blocco ottenuto al punto 1 all'interno dell'elemento E e incastratelo nei tagli appositi sulle pareti.
- 4 Inserite l'elemento G incastrandolo nei quattro tagli inferiori del blocco ottenuto al punto 3.
- 5 Inserite l'elemento H dall'alto e l'elemento I dal basso in modo che le illustrazioni rimangano visibili.



Una volta montata, la Torre del Re può essere riposta intera nella scatola del gioco.

Preparazione del gioco

Piazzate la Torre del Re (A), i 3 Dadi del Re (B), il Dado Costruzione (C), tutti i Muretti (D), le Monete (E), lo Scudo del Re (F) e i Gettoni Vichingo (G) al centro del tavolo (vedi immagine nella pagina accanto).

Prendete 4 Confini (H) da assemblare per formare una Cornice (. Prendete anche 4 Tessere Quartiere (I) diverse. Ogni Tessera Quartiere è contrassegnata al centro da una gemma colorata. Ognuno prende una tessera per ogni tipo di gemma (vedi immagine nella pagina accanto).



Ogni Gettone Vichingo ha da un lato il simbolo del Vichingo, e dall'altro la Moneta sbarrata, simbolo dell'Invasione.

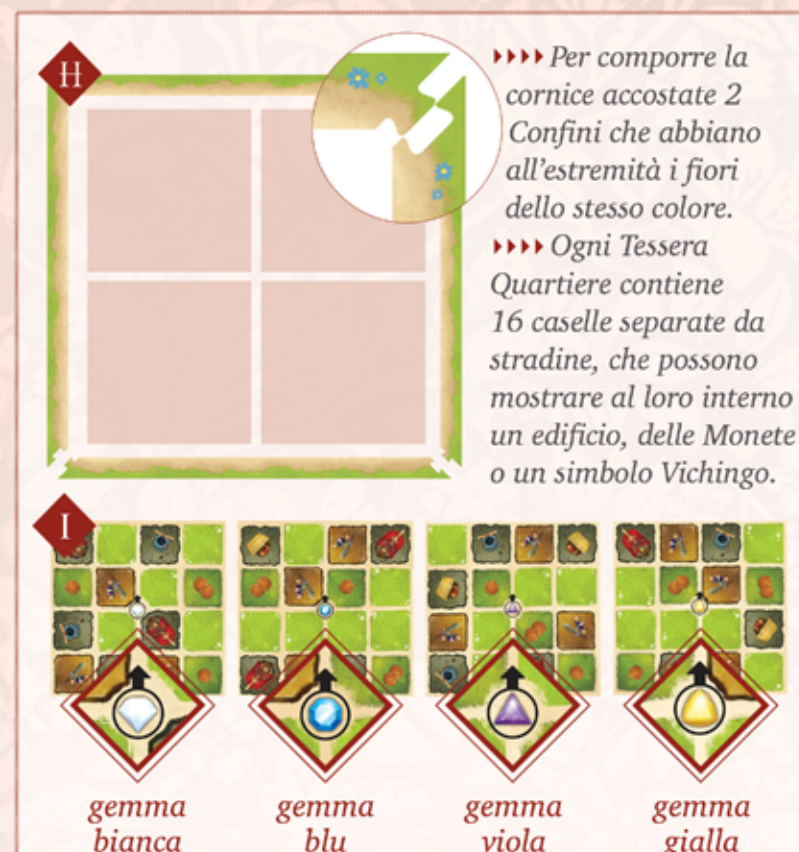
Preparazione delle plance di gioco

Prima dell'inizio della partita costruite le vostre plance di gioco.

Dovete avere tutti la stessa disposizione iniziale di Tessere Quartiere, quindi ogni plancia deve essere assemblata seguendo gli stessi passi.

A turno uno di voi sceglie una Tessera Quartiere e la posiziona dentro alla propria Cornice. Può sceglierne liberamente il verso e l'orientamento. La direzione della freccia vicino alla gemma indica l'orientamento della tessera; il colore (bianco o nero) ne indica il verso (fronte o retro).

Tutti gli altri piazzano allo stesso modo la Tessera Quartiere caratterizzata dalla medesima gemma. Si continua con il giocatore successivo fino a quando tutti i quartieri sono stati piazzati.



Per comporre la cornice accostate 2 Confini che abbiano all'estremità i fiori dello stesso colore.

Ogni Tessera Quartiere contiene 16 caselle separate da stradine, che possono mostrare al loro interno un edificio, delle Monete o un simbolo Vichingo.

gemma bianca gemma blu gemma viola gemma gialla

La costruzione della plancia mostrata qui accanto inizia dall'angolo in alto a destra: qui viene piazzato il quartiere caratterizzato dalla gemma bianca, con il verso nero orientato in su. Nell'angolo in alto a sinistra, poi, viene piazzato quello caratterizzato dalla gemma blu, con il verso nero orientato a destra. Nell'angolo in basso a sinistra viene piazzato il quartiere caratterizzato dalla gemma gialla, con il verso bianco orientato a sinistra. Infine bisogna piazzare l'ultimo quartiere con la gemma viola.



Panoramica di gioco

Una partita a *Le Mura di York* è divisa in due round chiamati *epoche*. All'inizio di ogni epoca il Re dichiara quali edifici vuole all'interno della città. Durante ciascuna epoca i giocatori piazzano i **Muretti** sulla propria plancia seguendo la forma indicata dal **Dado Costruzione**. Devono circondare gli edifici richiesti dai Dadi del Re e cercare di tenere alla larga i pericolosi **Vichinghi**. I giocatori che chiuderanno più velocemente la propria città saranno premiati, così come quelli che avranno circondato più Monete. Alla fine della seconda epoca il giocatore con più **Monete** sarà il vincitore.

Svolgimento del gioco

Richiesta del Re

Prima di cominciare un'epoca, inserite casualmente i tre Dadi del Re nella Torre del Re, un dado in ciascuna scanalatura, in modo che escano nell'apposito alloggiamento. Se per errore inserite due dadi nella stessa scanalatura, inseriteli di nuovo. I dadi indicano gli edifici che dovrete circondare durante questa epoca.



»»» All'inizio di ogni epoca il Re dichiara quali edifici costruire all'interno della sua città. In questo esempio, egli richiede che vi siano 3 Chiese, 2 Pozzi e 2 Mercati.

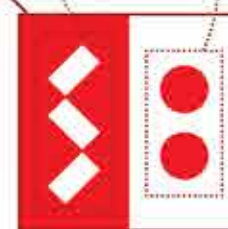


Costruzione della città

L'epoca è suddivisa in turni di costruzione, a partire da uno di voi a vostra scelta. I turni si succedono in senso orario fino a che tutti non avete chiuso la vostra città. Il giocatore di turno lancia il Dado Costruzione. **Tutti coloro che non hanno ancora dichiarato chiusa la propria città, devono prendere i Muretti indicati dal Dado Costruzione e piazzarli sulla propria plancia secondo la disposizione indicata, seguendo le regole della prossima pagina.**



»»» Ogni volta che viene tirato il Dado Costruzione devi piazzare Muretti sulla tua plancia se non hai ancora chiuso la città, oppure guadagnare le Monete indicate sul dado se l'hai già chiusa.



Come piazzare i Muretti

- ♦ I Muretti devono essere piazzati lungo le stradine della plancia seguendo la forma indicata dal Dado Costruzione. Questa configurazione può essere sia ruotata che specchiata.
- ♦ I Muretti possono essere piazzati in una qualsiasi stradina libera (non già occupata da un altro Muretto). Non è obbligatorio piazzare vicino a Muretti già costruiti.
- ♦ Si possono piazzare i Muretti sul perimetro esterno della plancia.
- ♦ Non si possono piazzare i Muretti al di fuori della plancia.
- ♦ **REGOLA SPECIALE:** Un giocatore può sempre scegliere di piazzare un singolo Muretto invece di quelli indicati dal Dado Costruzione.
- ♦ I giocatori piazzano i Muretti contemporaneamente. Non potete guardare i piazzamenti dei vostri avversari prima di aver piazzato i vostri Muretti.

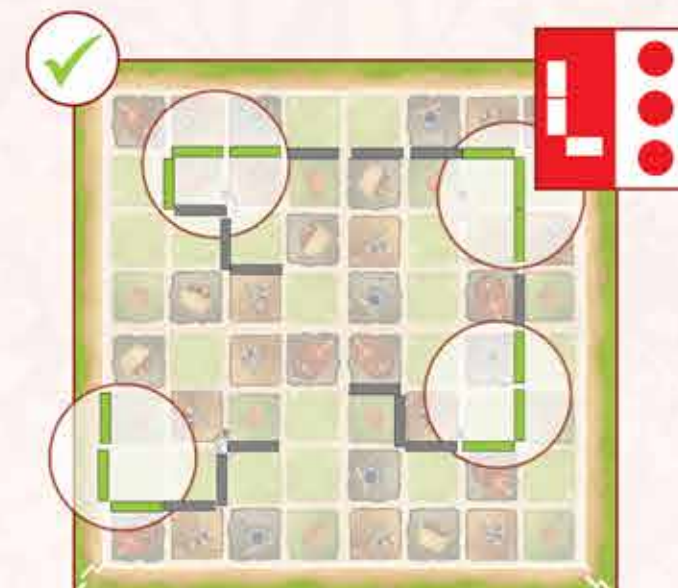
Il turno termina quando tutti avete piazzato i vostri Muretti. Potete ora rilanciare il Dado Costruzione.

Nota: Nel raro caso in cui finiste i Muretti a disposizione prima della fine dell'epoca, potete riprendere Muretti a vostra scelta già piazzati e ripiazzerli secondo le regole.

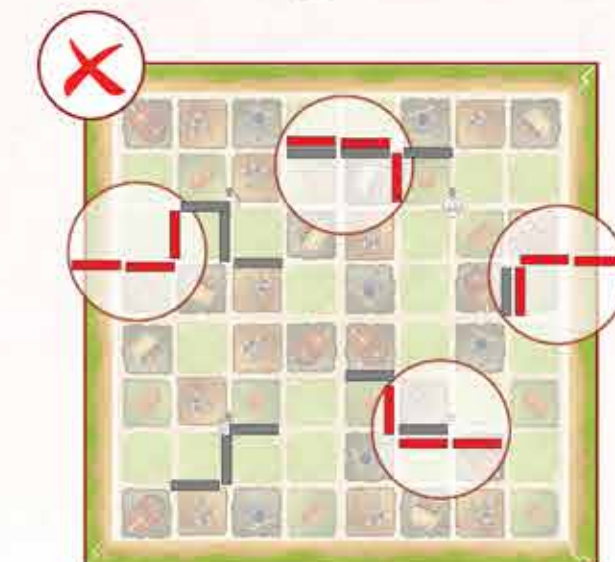
Consiglio!

Cercate di scegliere quali edifici volete circondare all'inizio dell'epoca: costruire senza avere un piano è sempre un rischio per un architetto.

»»» Considerate negli esempi che seguono i Muretti grigi come già piazzati precedentemente.



»»» Rappresentazione in verde delle disposizioni valide presenti nella plancia, corrispondenti al risultato del dado in figura.



»»» Rappresentazione di una città in costruzione in cui sono messi in evidenza in grigio i Muretti già piazzati nei turni precedenti. In rosso sono le disposizioni non ammesse.

Chiudere la città ▶ Alla fine di ogni turno di costruzione, chiunque può dichiarare chiusa la sua città:

- ♦ Sceglie una serie di Muretti consecutivi adiacenti che formino un perimetro chiuso.
- ♦ Controlla che all'interno del perimetro scelto ci siano **almeno** tutti gli edifici indicati dalla Richiesta del Re. Se non ci sono gli edifici richiesti, il giocatore non può chiudere la propria città ma deve proseguire la costruzione.
- ♦ Tutti i Muretti che non fanno parte del perimetro scelto vanno tolti dalla plancia e rimessi nella riserva. Vanno quindi rimossi i Muretti interni ed esterni al perimetro.
- ♦ Tutte le caselle all'interno del perimetro devono avere intorno a loro almeno una stradina libera che le colleghi al resto della città.

Colui che dichiara chiusa la propria città non potrà più piazzare Muretti durante l'epoca in corso. Quando gli altri lanceranno il Dado Costruzione per piazzare Muretti, tutti coloro che hanno già chiuso la propria città **guadagnano** immediatamente le Monete indicate sulla faccia del dado (1, 2 o 3 Monete) prendendole dalla riserva. Questa fase termina quando tutti hanno dichiarato chiusa la propria città: calcolate il punteggio delle città, poi ha luogo l'Invasione.

✠ Punteggio delle città

Guadagnate il numero di Monete presenti nelle caselle all'interno della vostra città. Prendete inoltre un Gettone Vichingo per ogni simbolo Vichingo all'interno della vostra città. Tenete davanti a voi i Gettoni Vichingo con il simbolo Vichingo rivolto verso l'alto.

Richiesta del Re



▶▶▶ Qui sotto, l'esempio di una città chiusa al cui interno si trovano gli edifici Richiesti dal Re. In rosso sono riportati i Muretti non utilizzati per formare il perimetro, tutti da **rimuovere** al momento della chiusura. La casella completamente circondata da Muretti rossi in basso a sinistra non può far parte della città.



Nell'angolo in alto a destra c'era un'altra opzione di perimetro possibile: non viene scelta poiché esclude dalla città 3 Monete.

▶▶▶ All'interno del perimetro vi sono 7 Monete e 3 Vichinghi. Il giocatore quindi riceve l'equivalente di 7 Monete e 3 Gettoni Vichingo.



✠ Invasione

Colui che ha il **maggior numero di Gettoni Vichingo** al termine di un'epoca viene invaso!

- ♦ Prende un Gettone Vichingo e lo gira sul lato Invasione.
- ♦ Rimette tutti gli altri Gettoni Vichingo in suo possesso nella riserva.

Nota: In caso di parità per il maggior numero di Vichinghi tutti coloro che sono in pareggio vengono invasi.

Chi non subisce l'Invasione conserva tutti i suoi Gettoni Vichingo.

Con l'Invasione l'epoca termina. Rimuovete tutti i Muretti dalle vostre plance rimettendoli in mezzo al tavolo.

Siete ora pronti a giocare la seconda epoca.

✠ La seconda epoca

La seconda epoca si svolge esattamente come la prima. Ripetete le fasi **Richiesta del re**, **Costruzione della città**, **Conteggio delle città** e **Invasione**. Il conteggio della città si svolge come nella prima epoca con un'unica differenza: colui che ha il minor numero di Gettoni Vichingo prima dell'Invasione riceve lo Scudo del Re. In caso di pareggio tra più giocatori, un giocatore riceve lo Scudo del Re e gli altri giocatori ricevono direttamente 3 Monete.



▶▶▶ Al termine della prima epoca, Francesca ha chiuso all'interno della sua città il maggior numero di Vichinghi. Riceve quindi un'Invasione: prende un Gettone Invasione e rimette nella riserva tutti i suoi Gettoni Vichingo.

Attenzione!

Ogni Invasione subita comporta una penalità di 5 Monete alla fine del gioco.



▶▶▶ Al termine della seconda epoca, Francesca, che prima aveva subito l'Invasione, conta un unico Vichingo all'interno della sua città. Paolo e Gianciotto, invece, ne contano 3 e 4. Francesca quindi ottiene lo Scudo del Re che le permette di guadagnare 3 Monete. Gianciotto invece subisce l'Invasione.

Fine del gioco

Il gioco termina dopo l'Invasione della seconda epoca. Tutti perdono 5 Monete per ogni Gettone Invasione in loro possesso. Chi ha ottenuto lo Scudo del Re riceve 3 Monete. Il giocatore con più Monete vince la partita.

Regole opzionali aggiuntive

♦ **Progetto perfetto** ♦ Quando un giocatore dichiara la chiusura della propria città, se non deve rimuovere neanche un Muretto (gli unici Muretti che ha piazzato fanno parte del perimetro scelto), guadagna 2 Monete.

♦ **Le mura più lunghe** ♦ Il giocatore con il maggior numero di Muretti in linea retta consecutivi guadagna 3 Monete (in caso di parità tutti i giocatori guadagnano 3 Monete).

♦ **Più costruttori** ♦ Ogni scatola di *Le Mura di York* permette a 4 persone di giocare, ma se avete più scatole a disposizione potete giocare in più di 4! Usate una sola Torre del Re e un solo set di Dadi e unite i Muretti, le Monete e i Gettoni Vichingo; ogni giocatore riceve il materiale necessario per costruire la propria plancia di gioco.

Autore: Emiliano Venturini

Sviluppo: Simone Luciani

Illustrazioni: Sabrina Miramon

Impaginazione e Grafica: Ruslan Audia e Elisabetta Micucci

Edizione a cura di: Giuliano Acquati



Wentu desidera ringraziare in particolare: Ruggero Ghelfi per l'enorme pazienza e il continuo supporto e Paolo Mori per i numerosi suggerimenti. Ringrazia inoltre gli altri preziosi playtester: Ximena Malaga, Michele Landi, Matteo Marengi, Michele Sommi, Francesco Sirocchi, Manuel Busi, le Giova's Nights di Giovanni Melandri, Valentina Candelì, Benny Chirico, Lumi Joao, Francesca Marengi, Fabiana Mari, Laura Criscuolo, Filippo "El Moranes" Mora, Ciro Faccioli, Sara Rubino, Carlo Rossi, Elrika de Bruin, Gianfranco "GFB" Buccoliero, Mago G, Gianni Cottogni e tutti i playtester di GiocaTorino.

Simone Luciani ringrazia Samantha Milani, Francesco Luciani, Simone Scalabroni, Roberto Pellei, Martina Priori e Andrea Giuliani, Paolo Toffanello, Daniel Marinangeli, Claudio Ciccalè, Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Paolo Mori, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, le associazioni Rolling gamers, Spazio ludico e le tantissime persone che hanno provato e contribuito allo sviluppo del gioco.

Il gioco in breve



Preparate le plance di gioco

I giocatori devono avere una plancia formata dalla stessa disposizione di quartieri.



Controllate la Richiesta del Re

Lanciate i Dadi del Re nella Torre: questi indicano il numero minimo di ciascun edificio da includere nella vostra città.



Lanciate il Dado Costruzione

Posizionate i Muretti sulla vostra plancia di gioco secondo la disposizione indicata dal Dado Costruzione oppure, se avete già chiuso la vostra città, guadagnate le Monete indicate.



Conteggio e Invasione

Prendete il rispettivo numero di Monete e di Gettoni Vichingo presenti all'interno del perimetro della vostra città. Il giocatore con il maggior numero di Vichinghi subisce l'Invasione.

