

I CASTELLI DELLA BORGOGNA

Setup

Tessere Costruzione (esagonali) divise in base al retro e tenute in pile coperte.

Tessere Beni (quadrato) mescolate e divise a formare 5 pile coperte da 5 Tessere sugli spazi da A a E. Tenere in una pila coperta le restanti.

Tessere Bonus sugli spazi corrispondenti a destra del tabellone.

Ad ogni giocatore:

- **Plancia personale** - scegliere di comune accordo se utilizzare il lato uguale per tutti o un lato personalizzato).
- **1 Castello** - da posizionare nello spazio centrale della plancia, se non diversamente concordato).
- **3 Tessere Beni** - a caso prese da quella avanzate. Possono anche essere uguali, vanno messe negli spazi in alto a sinistra della plancia. Eventuali Tessere uguali sullo stesso spazio.
- **Materiale del proprio colore.**
- **1 Argento.**

Primo Giocatore scelto a caso. Il Primo Giocatore **riceve 1 Lavoratore, il secondo 2 Lavoratori, il terzo 3 ed il quarto 4.**

Ogni Giocatore posiziona una pedina del proprio colore sullo spazio iniziale del Tracciato Ordine. Sopra la pedina del primo giocatore e le altre a seguire.

Svolgimento del Gioco

Il Gioco è formato da 5 Periodi, ognuno composto da 5 Round.

All'inizio di ogni Periodo:

1. Eventuali Tessere Costruzione rimaste sul tabellone vanno rimosse.
2. Pescare nuove Tessere Costruzione e posizionare sugli spazi relativi in base al numero di Giocatori.
ATTENZIONE: In 3 Giocatori nello spazio verde scuro del deposito #6 viene posizionato un Castello nei Periodi A, C e E, e una Miniera nei periodi B e D.
3. Prendere le 5 Tessere Beni del Periodo corrente e posizionarle scoperte sui 5 spazi a sinistra del tabellone.

Alla fine di ogni Periodo i Giocatori ricevono **1 Argento per ogni Miniera posseduta.**

Round

1. Il Primo Giocatore tira il dado bianco e posiziona la prima Tessera Beni ancora presente negli spazi Round sul deposito con il numero indicato dal dado.
2. Tutti i giocatori tirano i propri 2 dadi.
3. Partendo dal Primo Giocatore e seguendo l'ordine del Tracciato Ordine ogni Giocatore effettua un proprio Turno di gioco.

Turno

Il Giocatore effettua due azioni utilizzando i suoi due dadi. Il risultato di ogni dado può essere modificato usando **uno o più Lavoratori**. Ogni Lavoratore aumenta o diminuisce un dado di 1 (**un 1 può diventare 6 e viceversa**).

Le Azioni possono essere:

- **Prendere una Tessera Costruzione** – La tessera viene presa da un deposito corrispondente al dado utilizzato e posizionata in uno spazio vuoto della Riserva in basso a sinistra della propria plancia. **Se non ci sono spazi vuoti scartare una Tessera ivi presente.**
- **Posizionare una Tessera Costruzione** – Viene presa una Tessera dalla propria Riserva e posizionata su uno spazio recante il numero del dado utilizzato. **Lo spazio deve essere del colore della Tessera e adiacente ad almeno una Tessera già posizionata.**
Se una **intera regione di un colore viene completata il Giocatore riceve PV** in base alla dimensione della regione e al Periodo in corso.
Il primo Giocatore che riempie tutti gli spazi di un colore sulla propria plancia riceve la Tessera Bonus grande di quel colore (con sopra indicati i PV in base al numero di giocatori), il secondo quella piccola. I Giocatori ottengono immediatamente il numero di PV indicati sulle Tessere Bonus in base al numero di Giocatori.
- **Vendere Beni** – Il Giocatore vende **tutte** le Tessere Beni possedute del tipo relativo al dado utilizzato. Quindi riceve **1 Argento** (indipendentemente dal numero di Tessere vendute) + **un numero di PV per ogni Tessera pari al numero di Giocatori** (2 in 2 Giocatori ecc...).
- **Prendere 2 Lavoratori** – Indipendentemente dal valore del dado.

In **aggiunta** alle due azioni, una volta per Turno, è possibile pagare 2 Argenti per acquistare una Tessera dal Mercato Nero. **Può essere fatto in qualunque momento durante il proprio Turno.**

Tessere Costruzione

Tessere Conoscenza (gialle) – Bonus vari o PV a fine partita.

Tessere Nave – Il Giocatore prende tutte le Tessere Beni da uno qualsiasi dei Depositi e le posiziona negli spazi in alto a sinistra della sua plancia. **Eventuali Tessere Beni che non trovano spazio sulla plancia (Tessere uguali vengono impilate sullo stesso spazio) devono rimanere nel deposito del tabellone.** Quindi il giocatore sposta la sua pedina sul Tracciato Ordine, mettendola eventualmente sopra le altre pedine presenti nello spazio raggiunto.

Tessere Animali – Il Giocatore riceve PV in base al numero di animali presenti sulla Tessera. **In aggiunta riceve 1 PV per ogni animale dello stesso tipo presente in quel Pascolo** (gruppo di Tessere Animali).

Tessere Castello – Il Giocatore ottiene immediatamente un'Azione aggiuntiva con un ipotetico dado di un valore a sua scelta.

Miniera – Forniscono 1 Argento alla fine di ogni Periodo.

Edificio – Il Giocatore sfrutta subito il bonus dell'Edificio in questione. **In ogni Città (gruppo di Tessere Edificio) può esserci un solo Edificio per tipo.**

- **Emporio** – Vendere un tipo di Tessere Beni.
- **Carpentiere** – Prendere una Tessera Edificio dal tabellone (non Mercato Nero).
- **Chiesa** – Prendere una Tessera, Miniera, Conoscenza o Castello dal tabellone (non Mercato Nero).

- **Mercato** – Prendere una Tessera Nave o Animali dal tabellone (non Mercato Nero).
- **Edificio Residenziale** – Prendere 4 Lavoratori.
- **Banca** – Prendere 2 Argenti.
- **Municipio** – Può posizionare una Tessera presa dalla propria riserva (su qualunque numero).
- **Torre di Guardia** – Ottiene 4 PV.

Fine del Gioco

I Giocatori ricevono PV per:

- 1 PV ogni Tessera Beni invenduta.
- 1 PV ogni Argento.
- 1 PV ogni 2 Lavoratori.
- PV da Tessere Conoscenza.

Il Giocatore con più PV vince la partita, in caso di pareggio viene valutata rispettivamente la minoranza di spazi vuoti sulla plancia e chi è più indietro (o eventualmente in basso) nel Tracciato Ordine.

Note:

Leggi effetti Tessere Conoscenza.

Lavoratori e Argento sono illimitati.