

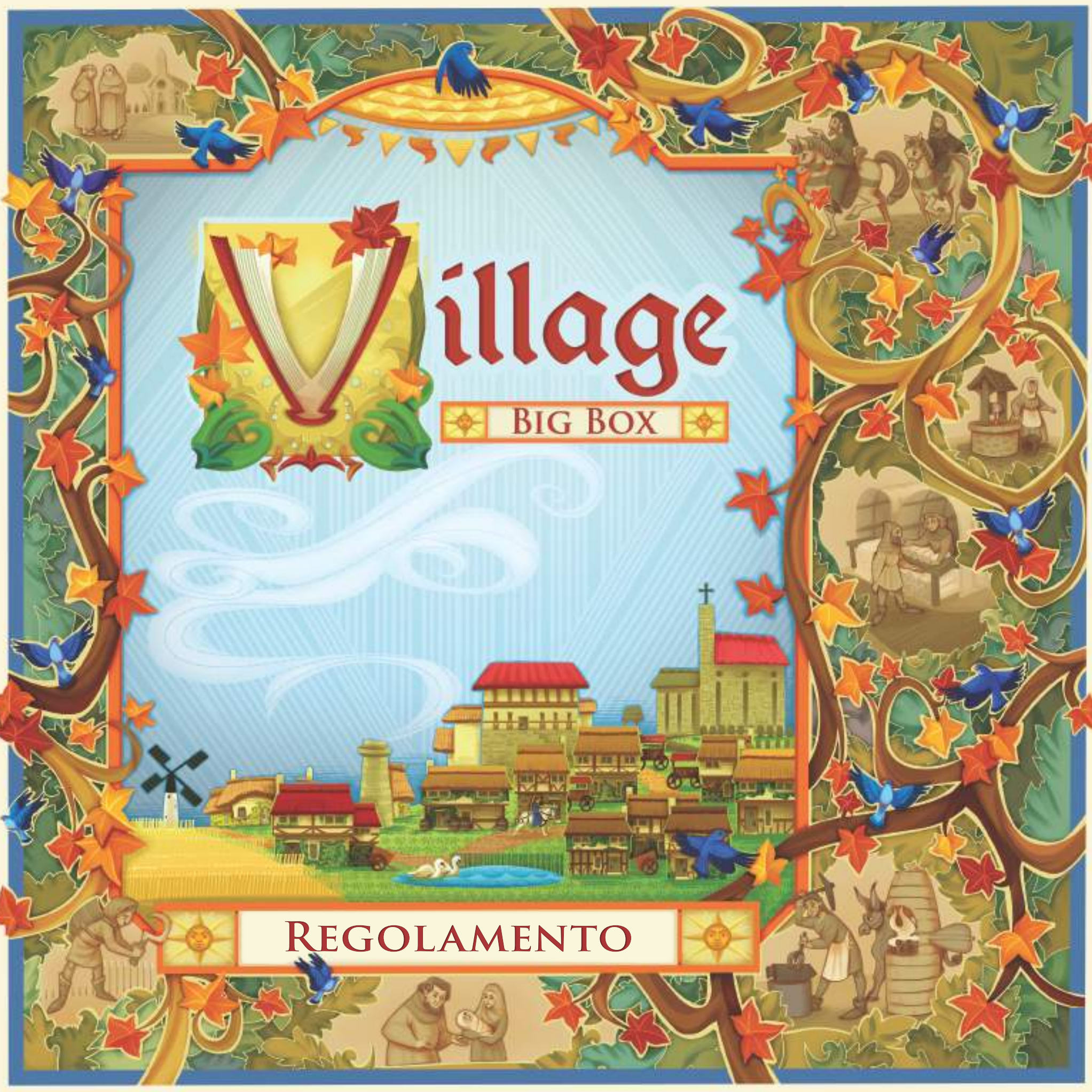


Village

BIG BOX



REGOLAMENTO



OBIETTIVO DEL GIOCO

La vita è dura in questo villaggio! Nonostante ciò, offre ai suoi residenti ampi margini di miglioramento. Alcuni costruiscono la propria carriera nella camera di consiglio, alcuni in chiesa, mentre altri viaggiano per il mondo. Ogni giocatore rappresenta il capo di una famiglia che vuole salire alla ribalta.

Tuttavia, la cosa più importante da ricordare è una: il tempo non può essere fermato. Prima o poi, i famigliari passeranno a miglior vita.

I giocatori dovranno lavorare sodo per aumentare la fama della loro famiglia e guadagnare quindi dei punti prestigio.

Alla fine della partita, il giocatore con il maggior numero di punti prestigio vince e viene immortalato nelle cronache del villaggio.

Nota: Alcuni componenti presentano delle icone che indicano se sono associati al gioco base, a un'espansione oppure se sono dei componenti promozionali. Per il gioco base Village c'è un sole ☀, per l'espansione Locanda un boccale 🍺, per l'espansione Porto un'ancora ⚓, per l'espansione Matrimonio due anelli 💍 e per le tessere promozionali una stella ✨.

CONTENUTO

55 famigliari

(11 rossi, 11 gialli, 11 blu, 11 bianchi, 11 viola)



(il 12° con il numero 1 è per l'espansione Matrimonio)

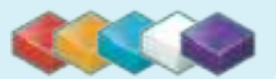
30 dischi

(6 rossi, 6 gialli, 6 blu, 6 bianchi, 6 viola)



5 indicatori segnapianti

(1 rosso, 1 giallo, 1 blu, 1 bianco, 1 viola)



132 cubi influenza

(33 marroni, 33 rosa, 33 arancioni, 33 verdi)



6 cubi pestilenza

(neri)



(il 7° cubo è per l'espansione Matrimonio)

60 tessere merce

(12 pergamene, 12 cavalli, 12 aratri, 12 buoi, 12 carri)



25 sacchi di grano

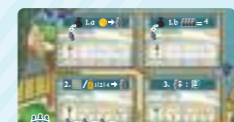


(1 aggiuntivo per l'espansione Porto)

24 tessere cliente



1 carta panoramica della messa



(il retro è per la modalità in solitario)

4 monaci

(neri)



5 indicatori ciclo vitale

(1 rosso, 1 giallo, 1 blu, 1 bianco, 1 viola)



1 segnalino primo giocatore



1 segnalino prossimo primo giocatore



25 monete



5 tessere punti prestigio

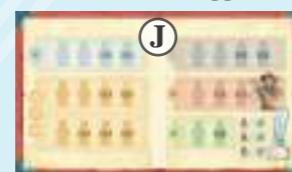
(1 rossa, 1 gialla, 1 blu, 1 bianca, 1 viola)



1 tabellone a due facce



1 cronaca del villaggio



A) mercato
B) mestieri
C) viaggio
D) camera di consiglio
E) cimitero

F) chiesa
G) famiglia
H) pozzo
I) raccolto del grano
J) cronaca del villaggio

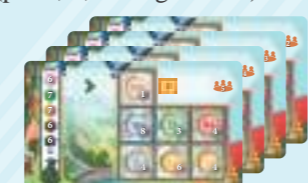
5 fattorie

(1 rossa, 1 gialla, 1 blu, 1 bianca, 1 viola)



4 carte preparazione gioco base

(per 2, 3, 4 e 5 giocatori)



(i retri sono per l'espansione Matrimonio)

2 sacchetti

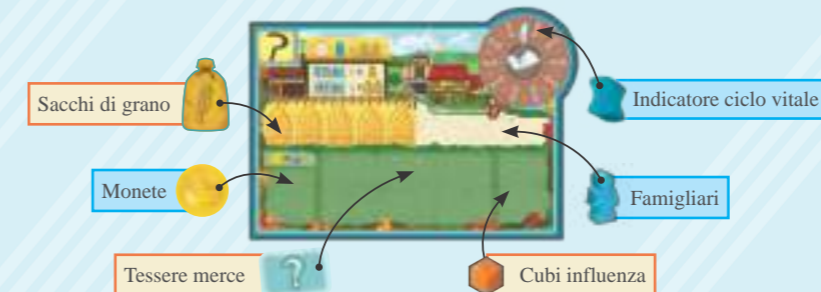
(1 nero, 1 verde)



PREPARAZIONE

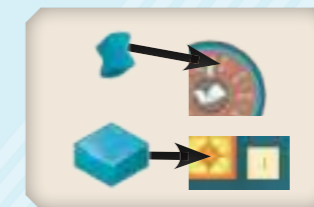
1. Collocare il **tabellone** con i 4 soli raffigurati negli angoli al centro del tavolo; mostra il villaggio con le sue diverse aree e il tracciato prestigio sulla destra.

2. Ogni giocatore sceglie un colore. Prendere la **fattoria** del proprio colore e collocarla davanti a sé. La fattoria è la casa dei propri famigliari: è possibile immagazzinare su di essa quanti cubi influenza, monete e tessere merce si desidera, tuttavia ogni fattoria può immagazzinare al massimo 5 sacchi di grano. Il tracciato ciclo vitale della propria famiglia si trova nella parte in alto a destra della fattoria.



3. Prendere gli **11 famigliari** (4x "1", 3x "2", 2x "3", 2x "4"), i **6 dischi**, l'**indicatore ciclo vitale** e l'**indicatore segnapianti** del colore scelto. Mettere i 4 famigliari con un "1" sulla propria fattoria. Questa è la prima generazione della propria famiglia, mentre i 7 famigliari rimasti rappresentano le future generazioni. Visto che non sono ancora nati, per il momento metterli da parte in una riserva.

4. Mettere il proprio **indicatore ciclo vitale** sul tracciato ciclo vitale della fattoria, sulla casella a destra della penna d'oca. Mettere il proprio **indicatore segnapianti** sul **sole** nell'angolo in basso a destra del tabellone, che rappresenta la casella "0" del tracciato prestigio.



5. Distribuire a ogni giocatore **1 moneta** da collocare sulla propria fattoria. Collocare le monete rimaste in una riserva accanto al tabellone.

6. Mescolare le **tessere cliente** e collocarle a faccia in giù accanto al mercato a formare una pila. A seconda del numero di giocatori, girare un certo numero di tessere a faccia in su e aggiungerle al mercato:

- In una **partita a 4-5 giocatori**: mettere 1 tessera su ognuna delle 10 caselle.

- In una **partita a 3 giocatori**: mettere 1 tessera su ogni casella tranne quella contrassegnata con "4-5".

- In una **partita a 2 giocatori**: mettere 1 tessera su ogni casella tranne quelle contrassegnate con "3-5" e "4-5".



Esempio di una partita a 3 giocatori

7. Collocare la plancia **cronaca del villaggio** vicino al cimitero, accanto al tabellone. Se si gioca in **meno di 5 giocatori**, usare i famigliari di un colore **non scelto** per ridurre il numero di caselle disponibili nella **cronaca** e nel **cimitero**.

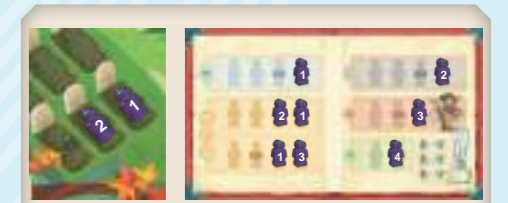
- In una **partita a 4 giocatori**: mettere 1 famigliare inutilizzato su ogni casella contrassegnata con "5".

- In una **partita a 3 giocatori**: mettere 1 famigliare inutilizzato su ogni casella contrassegnata con "4-5" e "5".

- In una **partita a 2 giocatori**: mettere 1 famigliare inutilizzato su ogni casella contrassegnata con "3-5", "4-5" e "5".

- Se non si sta giocando con l'espansione Matrimonio, le due caselle nella cronaca con l'**icona matrimonio** sono sempre coperte da famigliari di un colore non scelto oppure dai famigliari rosa dell'espansione Matrimonio.

8. Collocare il **segnalino prossimo primo giocatore** sulla sua casella designata della camera di consiglio.



Esempio di una partita a 3 giocatori

9. Collocare le **tessere merce** (cavalli, buoi, carri, aratri e pergamene) in una riserva accanto al tabellone.

10. Collocare i **sacchi di grano**, i **cubi influenza** e i **cubi pestilenza** in una riserva accanto al tabellone. Collocare, inoltre, il **sacchetto verde** nelle vicinanze.

11. Mettere i **monaci** nel **sacchetto nero** e collocarlo accanto alla chiesa.

12. Prendere la **carta preparazione** che corrisponde al numero dei giocatori e collocarla nelle vicinanze. Rimettere le carte preparazione rimaste nella scatola. Collocare, inoltre, la **carta panoramica della messa** accanto al tabellone.

13. Il giocatore più anziano è il primo giocatore e riceve il **segnalino primo giocatore**.

14. Per questioni di bilanciamento iniziale, è consigliabile applicare le seguenti compensazioni:

- 1° **giocatore**: segnalino primo giocatore
- 2° **giocatore**: 1 sacco di grano
- 3° **giocatore**: 1 cubo influenza casuale
- 4° **giocatore**: 1 cubo influenza a scelta
- 5° **giocatore**: 1 moneta aggiuntiva

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita si svolge in una serie di round, durante i quali controllate il fato dei vostri famigliari collocandoli saggiamente nel villaggio. Possono darvi prestigio, influenza, merci o monete, a seconda di quale professione sceglierete per loro.

Le diverse aree del villaggio forniscono varie opzioni: ognuna possiede una casella azione dove potete ottenere diversi tipi di influenza e innescare azioni specifiche.

Molte di queste azioni costano unità di tempo: esattamente come nella vita reale, i famigliari più anziani passeranno prima o poi a miglior vita. Quando un famigliare muore, la sua scelta di carriera determina se ottiene un posto nella cronaca del villaggio oppure no.

La partita termina quando la cronaca del villaggio e/o il cimitero sono completamente occupati. A quel punto, ottenete dei punti prestigio per i membri della vostra famiglia nelle diverse aree del villaggio. Il giocatore con il maggior numero di punti prestigio vince.

Giocare un round

Fase 1 – Popolare le caselle azione

Distribuite un certo numero di cubi pescati casualmente sulle caselle azione.

Fase 2 – Prendere un cubo ed effettuare l'azione

A partire dal primo giocatore, i giocatori a turno effettuano delle azioni.

Passo 1: Scegliete una casella azione e prendete 1 cubo influenza o pestilenza da essa.

Passo 2: Potete effettuare l'azione della casella azione scelta.

I passi 1 e 2 vengono ripetuti in senso orario in ordine di turno finché non ci sono più cubi sulle caselle azione.

Fase 3 – Fine del round

Viene tenuta una messa alla fine di ogni round.

Cubi influenza e cubi pestilenza

Per effettuare alcune azioni nel villaggio sono richiesti dei cubi influenza. Sono disponibili i tipi seguenti di influenza:

colore:	rappresenta:	è richiesto per:	
	arancione	Abilità	mestieri, viaggio
	verde	Persuasione	mercato, camera di consiglio
	marrone	Fede	chiesa, viaggio
	rosa	Conoscenza	mestieri, viaggio
	nero	I cubi neri non sono un tipo di influenza; sono dei cubi pestilenza che riducono la durata della vita dei vostri famigliari.	

Fase 1 – Popolare le caselle azione

All'inizio di ogni round, populate le caselle azione con cubi influenza e cubi pestilenza. La **carta preparazione** mostra quanti e quali cubi influenza dovete prendere dalla riserva e aggiungere al **sacchetto verde** all'inizio di un round. Inoltre, dovete aggiungere al sacchetto **tutti** i 6 cubi pestilenza disponibili.

Una volta che i cubi sono nel sacchetto, mescolateli e distribuiteli **casualmente** su ogni casella azione del tabellone seguendo le indicazioni della carta preparazione.



Esempio di una partita a 3 giocatori

Nota: Aggiungerete più cubi al sacchetto verde di quelli che pescherete: rimarranno quindi dei cubi nel sacchetto a ogni round, i quali verranno mischiati con quelli nuovi all'inizio del round successivo.

- Se nella riserva sono disponibili meno cubi influenza di un colore rispetto al numero che dovrete aggiungere nel sacchetto, aggiungete solo i cubi che sono disponibili.
- Nel caso in cui alcuni cubi pestilenza non siano stati pescati nel round precedente e siano quindi rimasti nel sacchetto, aggiungerete meno di 6 cubi pestilenza nel sacchetto verde.
- Ricordate che il 7° cubo pestilenza viene aggiunto al sacchetto solo quando giocate con l'espansione Matrimonio.

Fase 2 – Prendere un cubo ed effettuare l'azione

A partire dal primo giocatore, i giocatori si alternano a turno effettuando le azioni.

Passo 1: Prendere 1 cubo da una casella azione

Nel vostro turno, **dovete** prendere **1** cubo da una casella azione a vostra scelta.

Eccezione: Effettuate l'azione sostitutiva (vedere "Pozzo" a pagina 10).

Se si tratta di un **cubo influenza**, mettetelo sulla vostra fattoria; potete immagazzinare un qualsiasi numero di cubi influenza su di essa.

Se si tratta di un **cubo pestilenza**, rimettetelo immediatamente nella riserva e perdetevi 2 unità di tempo. Questo significa che dovete muovere il vostro indicatore ciclo vitale di 2 caselle in avanti in senso orario (vedere "La 'valuta' tempo" a seguire).

Passo 2: Effettuare l'azione della casella azione

Potete effettuare l'azione della casella azione dalla quale avete preso il cubo influenza o pestilenza. È consentito prendere solo il cubo **senza** svolgere l'azione.

Eccezione: Se il cubo viene preso dalla casella mercato, **deve** essere tenuto un giorno di mercato (vedere "Mercato" a pagina 8).

- Poi, ripetete i passi 1 e 2 con il giocatore successivo in senso orario finché **non** ci sono **più cubi** sulle caselle azione.

Fase 3 – Fine di un round

Quando un giocatore prende l'**ultimo** cubo dal tabellone, ovvero quando tutte le caselle azione sono vuote, può svolgere la sua azione come al solito.

Il round in corso quindi termina e viene tenuta una messa (vedere "Fine di un round" a pagina 11).

Dopodiché, ha inizio il nuovo round, riempiendo il sacchetto verde con i cubi e popolando le caselle azione.



La "valuta" tempo

Ogni volta che effettuate un'azione che costa tempo (ogni clessidra rappresenta 1 unità di tempo), dovete muovere il vostro indicatore sul tracciato ciclo vitale del numero di caselle corrispondente in senso orario.

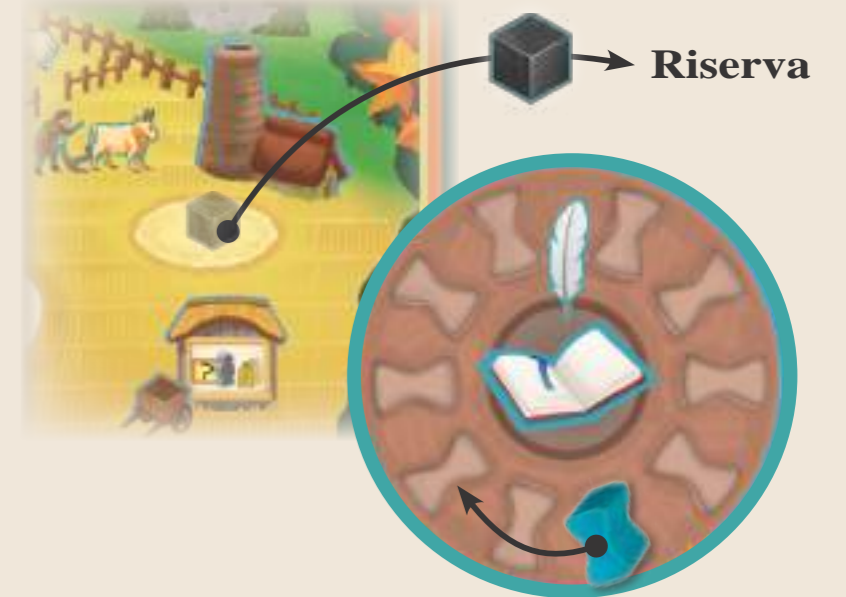
In aggiunta, perdetevi 2 unità di tempo ogni volta che prendete un cubo pestilenza.

Non appena il vostro indicatore **oltrepassa la penna d'oca**, uno dei vostri famigliari più anziani passa a miglior vita (vedere "Un famigliare passa a miglior vita" a pagina 12).



Esempio:

Ambra prende 1 cubo pestilenza dalla casella azione "raccolto del grano". Rimette immediatamente il cubo pestilenza **nella riserva** e muove l'indicatore ciclo vitale della sua fattoria in avanti di 2 caselle. Poi, può effettuare l'azione "raccolto del grano".



LE AZIONI

Raccolto del grano

Se avete **1 o più** famigliari sulla **vostra fattoria**, potete effettuare un'azione raccolto del grano.

Prendete immediatamente **2 sacchi di grano** dalla riserva e collocateli sulle caselle appropriate della vostra fattoria.

Se non avete famigliari sulla vostra fattoria, **non potete** effettuare questa azione!

Se possedete un cavallo e un aratro in aggiunta ai famigliari sulla vostra fattoria, prendete **3 sacchi di grano**.

Se possedete un bue e un aratro in aggiunta ai famigliari sulla vostra fattoria, prendete **4 sacchi di grano**.

Non potete mai usare più di **1** combinazione per singola azione "raccolto del grano", quindi famigliari, aratri, buoi o cavalli in sovrannumero non sono di altro uso durante un raccolto; 4 sacchi di grano è il massimo che potete prendere con 1 azione "raccolto del grano".

Le vostre merci non vengono consumate durante il raccolto. Per esempio, quando usate un bue e un aratro nel raccolto, **non** dovete scartarli. Anche i famigliari rimangono sulla vostra fattoria.

Nota: Ogni fattoria ha una capacità di 5 sacchi di grano! Non potete mai possedere più di 5 sacchi di grano alla volta. (**Eccezione:** caso speciale nell'espansione Porto.)

Famiglia



Questa azione rappresenta la nascita di un nuovo famigliare. Prendete immediatamente 1 famigliare del vostro colore dalla riserva e aggiungetelo alla vostra fattoria. Dovete sempre prendere il famigliare con il numero **più basso** disponibile dalla vostra riserva.

Esempio:

Nella riserva di Ambra sono rimasti un famigliare con il numero "2", due con il numero "3" e due con il numero "4". Deve prendere il famigliare con il numero "2".



Importante: Invece di prendere un nuovo famigliare dalla riserva, potete usare questa azione per prendere 1 dei vostri famigliari (non ancora deceduto) dal tabellone e **rimetterlo** sulla vostra fattoria.

Nota: I famigliari aggiunti al tabellone **durante le azioni descritte a seguire** (o aggiunti al sacchetto nero tramite l'azione "chiesa") devono **sempre** provenire direttamente dalla vostra fattoria.



Mestieri

Questa azione vi permette di produrre 1 merce in uno dei cinque edifici mestiere; prendete le tessere merce corrispondenti e mettetele sulla vostra fattoria.

Eccezione: Al mulino ottenete invece 2 monete.

Ci sono due modi per produrre una merce. In ogni edificio mestiere, tranne al mulino, potete scegliere:

a) Pagare la merce prodotta con delle unità di tempo; in questo caso avete bisogno anche di un famigliare nel relativo edificio mestiere.

OPPURE

b) Pagare la merce prodotta con dei cubi influenza o dei sacchi di grano, a seconda della merce.

a) Acquisire merci spendendo unità di tempo

Se volete pagare una merce con unità di tempo, dovete come prima cosa addestrare un famigliare nell'edificio mestiere corrispondente. Collocate un famigliare dalla vostra fattoria sotto all'edificio mestiere che volete usare: farlo vi costerà un ammontare di unità tempo corrispondente al numero di clessidre raffigurate sull'albero a fianco di quell'edificio. Ora potete produrre la merce corrispondente pagando le unità di tempo indicate sulla sinistra dell'edificio mestiere corrispondente.

Esempio:

Ambra vuole costruire un carro. Prende un famigliare dalla sua fattoria, lo colloca sotto al carradore (le costerà 2 unità di tempo, come indicato dalle clessidre raffigurate sull'albero) e produce il carro (le costerà altre 2 unità di tempo). Prende infine 1 carro dalla riserva e lo mette sulla sua fattoria.



Il vostro famigliare rimarrà sotto allo stesso edificio mestiere per **il resto della partita** (a meno che non passi a miglior vita o ritorni alla fattoria tramite l'azione "famiglia"). Finché rimane sotto all'edificio mestiere, potete produrre di nuovo quella merce tramite l'azione "mestieri". Facendo ciò, stavolta pagate solo le unità di tempo indicate a sinistra dell'edificio mestiere corrispondente (visto che il vostro famigliare è già addestrato).

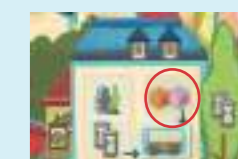
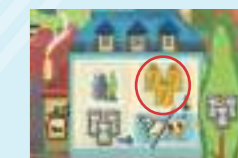
Nota: Non c'è limite al numero di merci e monete che un giocatore può possedere. Se la riserva esaurisce alcuni dei componenti richiesti, prendete nota di questi componenti in modo diverso.

Nota: I famigliari possono produrre solo le merci degli edifici mestiere sotto i quali vengono collocati (un fabbro può produrre solo aratri, non pergamene). Non c'è limite al numero di famigliari che possono essere presenti sotto un qualsiasi edificio, a prescindere dai colori.

Eccezione: I giocatori non possono collocare famigliari sul mulino.

b) Acquisire merci spendendo cubi influenza o sacchi di grano

A prescindere dal fatto che abbiate un famigliare sotto un edificio mestiere o meno, potete acquistare la merce che l'edificio produce rimettendo la quantità specificata di cubi influenza o sacchi di grano (nel caso delle stalle) nella riserva. **Non è necessario** avere un famigliare sotto all'edificio mestiere. Nell'esempio a sinistra, Ambra avrebbe potuto acquisire il carro rimettendo 1 cubo influenza arancione e 1 rosa nella riserva, senza collocare un famigliare e spendere unità di tempo.



Panoramica dei costi nei diversi edifici mestiere:

	Carradore a) Spendete 2 unità di tempo con un famigliare addestrato per ottenere 1 carro. b) Pagate 1 cubo influenza arancione e 1 rosa per ottenere 1 carro.	
	Stalle a) Spendete 3 unità di tempo con un famigliare addestrato per ottenere 1 cavallo oppure 1 bue. b) Pagate 3 sacchi di grano per ottenere 1 cavallo oppure 1 bue.	
	Ufficio a) Spendete 2 unità di tempo con un famigliare addestrato per ottenere 1 pergamena. b) Pagate 1 cubo influenza rosa per ottenere 1 pergamena.	
	Fabbro a) Spendete 3 unità di tempo con un famigliare addestrato per ottenere 1 aratro. b) Pagate 1 cubo influenza arancione e 1 rosa per ottenere 1 aratro.	
	Mulino Nessun famigliare può essere collocato qui. Pagate, invece, 2 unità di tempo e rimettete 2 sacchi di grano nella riserva per ottenere 2 monete.	

Nota: Ricordate che l'opzione a) è applicabile anche per un famigliare che avete addestrato nello stesso turno, ovvero che avete appena collocato sotto all'edificio mestiere.



Mercato

Questa azione innesca un giorno di mercato al quale partecipano **tutti** i giocatori.

Non è consentito prendere solo il cubo influenza senza svolgere l'azione corrispondente: è necessario tenere un giorno di mercato.

Se avete innescato voi l'azione, allora siete il primo giocatore a cui è permesso servire 1 cliente disponibile. I clienti disponibili sono tutti i clienti vicini alle bancarelle, ovvero **nelle caselle con i bordi blu**. I clienti nelle 5 caselle con i bordi marroni sono in fila d'attesa e non possono essere serviti.

Ogni cliente vuole delle specifiche merci e/o sacchi di grano. Per servire il cliente che avete scelto, rimettete le merci richieste e/o la quantità richiesta di sacchi di grano nella riserva, prendete la tessera cliente corrispondente e mettetela a faccia in giù accanto alla vostra fattoria. Alla fine della partita, questo cliente vale il numero di punti prestigio stampati su di esso.

Poi, in senso orario, gli altri giocatori possono servire 1 cliente; ogni giocatore può scegliere **1** dei clienti disponibili rimasti.

Tuttavia, in aggiunta al consegnare le merci e/o i sacchi di grano richiesti, gli altri giocatori devono anche pagare **1 cubo influenza verde** e **1 unità di tempo**. I giocatori che non vogliono o non sono in grado di pagare e vendere alcuñché devono passare e non possono rientrare successivamente nel giorno di mercato in corso.

Quando tutti i giocatori in senso orario hanno avuto la loro occasione di servire 1 cliente, inizia una nuova sequenza e tutti i giocatori che non hanno passato possono servire 1 altro cliente. Questa volta, tuttavia, oltre alle merci e/o ai sacchi di grano richiesti, ogni giocatore deve pagare 1 cubo influenza verde e 1 unità di tempo per effettuare la vendita (solo la prima vendita del giocatore che ha innescato il giorno di mercato non prevede questo pagamento). Il giorno di mercato continua per più sequenze finché tutti i clienti disponibili sono stati serviti oppure tutti i giocatori hanno passato, poi termina.

Esempio: Giorno di mercato in una partita a 3 giocatori

Ambra innesca il giorno di mercato prendendo il cubo influenza dalla casella azione "mercato".

Rimette 1 cavallo e 1 aratro nella riserva, prende la tessera cliente corrispondente e la mette a faccia in giù accanto alla sua fattoria. Questa tessera le fornirà 6 punti prestigio alla fine della partita.

Ora è il turno di Massimo. Vuole rivendicare la tessera che richiede 3 sacchi di grano. Come prima cosa però, deve rimettere 1 cubo influenza verde nella riserva e pagare 1 unità di tempo. Poi rimette i suoi 3 sacchi di grano nella riserva e riceve la tessera cliente corrispondente. Ora sta a Simona. Possiede una pergamena, ma nessun sacco di grano e nemmeno un cavallo. Quindi deve passare.

È di nuovo il turno di Ambra. A differenza di Simona, possiede sia una pergamena che un sacco di grano. Per rivendicare la tessera cliente, deve prima pagare 1 cubo influenza verde e 1 unità di tempo. Poi rimette la pergamena e il sacco di grano nella riserva e riceve la tessera.



Massimo non possiede un cavallo e passa. Anche Ambra passa (visto che non possiede più un cavallo ormai). Questo fa terminare il giorno di mercato. Ora i clienti in fila d'attesa avanzano:



Come prima cosa le 3 caselle vicine alle bancarelle vengono riempite con le prime 3 tessere della fila d'attesa.



Poi il resto delle tessere nella fila d'attesa viene mosso in avanti.



Come ultima cosa le caselle vuote della fila d'attesa vengono riempite con dei nuovi clienti dalla pila.

A seconda del numero di giocatori, riempite le caselle dal bordo blu con i clienti in fila d'attesa. I clienti in fila d'attesa vengono mossi in avanti in ordine. Dopodiché riempite la fila d'attesa con dei nuovi clienti dalla pila. Se nessun cliente è stato servito, tutti i clienti rimangono al loro posto.

Nota: Se a un certo punto della partita tutti i clienti dovessero essere stati serviti, le caselle dal bordo blu vicino alle bancarelle rimarrebbero vuote fino alla fine della partita.



Camera di consiglio

Questa azione vi permette di esercitare influenza sulla camera di consiglio. Potete usare questa azione in 3 modi diversi:

a) Prendete un famigliare dalla vostra fattoria e colocalo sul 1° stadio del tracciato camera di consiglio: farlo costa 1 unità di tempo e 2 cubi influenza verdi **oppure** 1 unità di tempo e 1 pergamena. Potete effettuare l'azione privilegio che è mostrata sotto ai costi di questo stadio (per diventare il prossimo primo giocatore).

OPPURE

b) Muovete 1 dei vostri famigliari già presente sul tracciato camera di consiglio di 1 stadio in avanti (verso destra): farlo costa 2 cubi influenza verdi **oppure** 1 pergamena, e **in aggiunta** dovete pagare 2 o 3 unità di tempo a seconda dello stadio. Potete effettuare 1 azione privilegio mostrata sotto i costi dello stadio attuale **oppure** mostrata sotto uno stadio precedente a quello su cui si trova il vostro famigliare appena mosso.

OPPURE

c) Se avete già almeno 1 famigliare sul tracciato camera di consiglio, potete effettuare 1 azione privilegio **senza muovere** un famigliare in avanti. In questo caso, effettuate gratuitamente, ovvero senza pagarne il costo, 1 azione privilegio mostrata sotto i costi dello stadio attuale **oppure** mostrata sotto uno stadio precedente a quello su cui si trova il vostro famigliare.



Panoramica dei privilegi:

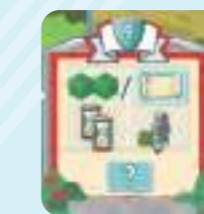


di consiglio.

1° stadio: Prendete il **segnalino prossimo primo giocatore** (l'anello) dalla camera di consiglio. Se quel segnalino è già stato preso da un altro giocatore, non ricevete nulla. Se avete preso quel segnalino, sarete il primo giocatore nel round successivo. All'inizio del prossimo round, prendete il segnalino primo giocatore e rimettete il segnalino prossimo primo giocatore sulla casella designata sul tetto della camera



2° stadio: Prendete 2 cubi influenza a vostra scelta (di qualsiasi colore) dalla riserva e metteteli sulla vostra fattoria.



3° stadio: Prendete 1 tessera merce a vostra scelta dalla riserva e mettetela sulla vostra fattoria.



4° stadio: Pagate 1 moneta alla riserva in cambio di 3 punti prestigio sul tracciato prestigio.

Non c'è limite al numero di famigliari che possono essere collocati sotto un qualsiasi stadio.

Alla fine della partita, ogni famigliare che ha raggiunto almeno il 2° stadio nella camera di consiglio vale punti prestigio (vedere "Calcolo del punteggio finale" a pagina 14).



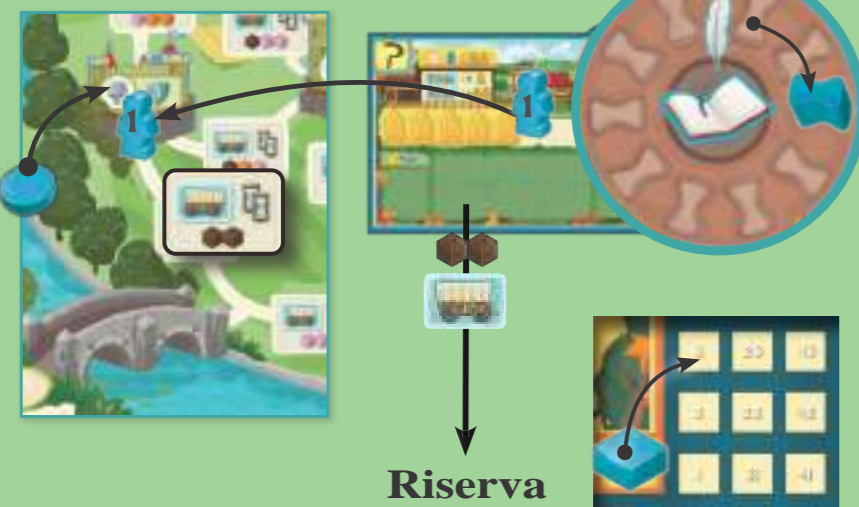
Viaggio

Questa azione vi permette di inviare un famigliare in giro per il mondo. Se **non avete alcun famigliare sulla mappa di viaggio** del tabellone, prendete un famigliare dalla vostra fattoria e collocatelo su una delle due città vicine che possono essere raggiunte dal villaggio.

Dovete pagare il costo del viaggio mostrato sul cammino, che consiste in **2 unità di tempo** e **1 carro** (da rimettere nella riserva). In aggiunta, a seconda di quale via sceglierete, dovrete anche rimettere un certo numero di cubi influenza nella riserva. Prendete 1 dei vostri dischi, collocatelo sulla città (lato sinistro) in cui avete inviato il vostro famigliare e ottenete la ricompensa mostrata sulla città (lato destro).

Esempio:

Ambra vuole inviare un famigliare nella città confinante a nord, quindi prende 1 famigliare dalla sua fattoria e lo colloca lì. Questo le costa 2 unità di tempo, così come 1 carro e 2 cubi influenza marroni, che rimette nella riserva. Poi colloca 1 dei suoi dischi sulla città dove ha collocato il suo famigliare e riceve la relativa ricompensa di 3 punti prestigio sul tracciato prestigio.



Se avete già **almeno 1 famigliare su una città della mappa di viaggio**, potete scegliere:

- Inviare un altro famigliare dalla vostra fattoria in una delle due città vicine che possono essere raggiunte dal villaggio.

OPPURE

- Muovere 1 dei vostri famigliari da una città a una città **adiacente**.

Le città adiacenti sono tutte le città direttamente accessibili attraverso un cammino (senza oltrepassare un'altra città). Come di norma, dovete pagare il costo mostrato su quel cammino e mettere 1 disco sulla città raggiunta dal vostro famigliare.

Poi ricevete la ricompensa della città raggiunta (3 punti prestigio, 2 cubi influenza a vostra scelta dalla riserva oppure 1 moneta).

Nota: Potete collocare 1 solo vostro disco per città e quindi riceverne la ricompensa 1 volta sola. Nel caso in cui il vostro famigliare dovesse viaggiare in una città dove avete già collocato un disco, non potrete collocarne un altro né ricevere la ricompensa di quella città.

Non c'è limite al numero di famigliari e dischi di colore **diverso** che possono essere collocati su una qualsiasi città.

Alla fine della partita, riceverete dei punti prestigio a seconda del numero totale di città che la vostra famiglia ha visitato durante la partita (vedere "Calcolo del punteggio finale" a pagina 14).



Chiesa

Con questa azione potete aggiungere **1 famigliare** dalla vostra fattoria al **sacchetto nero**. Per farlo, dovete pagare 1 cubo influenza marrone (che viene rimesso nella riserva) **OPPURE** 3 unità di tempo.

I famigliari aggiunti al sacchetto nero possono essere pescati e collocati sul 1° stadio del tracciato chiesa **durante una messa**, la quale viene tenuta alla fine di ogni round così come alla fine della partita (vedere "Fine di un round" sulla destra).

Nota: Potete controllare in qualsiasi momento quali famigliari si trovino nel sacchetto nero, anche immediatamente prima che la messa inizi.



Pozzo (azione sostitutiva)

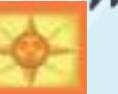
Invece di prendere un cubo da una casella azione, potete rimettere **3 cubi influenza dello stesso colore** dalla vostra fattoria nella riserva per svolgere **1 qualsiasi delle azioni precedentemente elencate**.

Questo, per inciso, è l'unico modo di effettuare una specifica azione quando non ci sono cubi rimasti su quella casella azione corrispondente.

Nota: L'azione sostitutiva "pozzo" è possibile solo finché c'è **almeno 1 cubo** su una **qualsiasi** delle caselle azione.



FINE DI UN ROUND



Il round in corso termina quando un giocatore prende l'**ultimo** cubo influenza dal tabellone e svolge (o meno) la sua azione come di norma.

Dopodiché, viene tenuta una messa (vedere anche la carta panoramica della messa):

Messa

Ogni messa consiste di 3 passi:

1. **Pescare 4 elementi dal sacchetto nero.**
2. **Far avanzare i famigliari nella gerarchia ecclesiastica.**
3. **Conferire 2 punti prestigio per il maggior numero di famigliari sul tracciato chiesa.**

1. Mescolate scrupolosamente i famigliari e i monaci nel sacchetto nero, poi pescate **4 elementi** dal sacchetto, **casualmente** oppure **deliberatamente pagando delle monete**. A partire dal primo giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore può scegliere 1 o più dei **suoi famigliari** dal sacchetto pagando **1 moneta per famigliare** (visto che ci sono sempre 4 monaci nel sacchetto nero, questo è l'unico modo per assicurarvi che i vostri famigliari vengano pescati).

Una volta che un totale di 4 famigliari è stato comprato dal sacchetto, non possono più venire pescati altri elementi. Se dovessero essere stati comprati meno di 4 famigliari dal sacchetto, portate il **totale a 4 elementi** pescando casualmente i restanti.

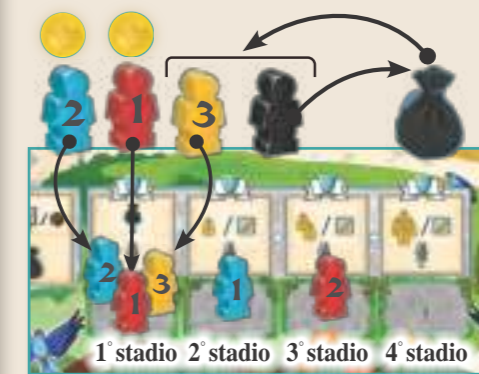
Non appena avete pescato 4 elementi, se sono stati pescati 1 o più monaci, rimetteteli nel sacchetto nero. Collocate qualsiasi famigliare sul **1° stadio del tracciato chiesa**. I famigliari che si trovano ancora nel sacchetto rimangono lì e potranno essere pescati durante la prossima messa.

2. Dopo che 4 elementi sono stati pescati dal sacchetto nero (anche nel caso di soli monaci), **ogni giocatore** può far avanzare **1 o più** dei suoi famigliari nella gerarchia ecclesiastica, ovvero muoverli di 1 stadio in avanti (verso destra) sul tracciato chiesa.

A partire dal primo giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore può effettuare questa azione **1 volta**. Per far avanzare un famigliare sullo stadio successivo, dovete rimettere nella riserva tanti sacchi di grano quanti sono raffigurati su quello stadio (il pane raffigurato può invece essere rimesso nella riserva solo quando giocate con l'espansione Matrimonio). I vostri famigliari possono persino avanzare di più di 1 stadio alla volta, a patto che paghiate l'ammontare appropriato di sacchi di grano per coprire tutto il movimento.

3. Alla fine della messa, il giocatore che ha il **maggior numero** di famigliari sul tracciato chiesa ottiene immediatamente **2 punti prestigio** sul tracciato prestigio. In caso di parità, i punti prestigio vengono conferiti al giocatore tra quelli in parità il cui famigliare si trova sullo stadio più a destra del tracciato chiesa. Se la parità persiste, allora ognuno dei giocatori in parità ottiene 2 punti prestigio. (Non importa su quali stadi si trovino gli altri famigliari, solo quello sullo stadio più a destra del tracciato chiesa è decisivo.)

Esempio: messa in una partita a 3 giocatori

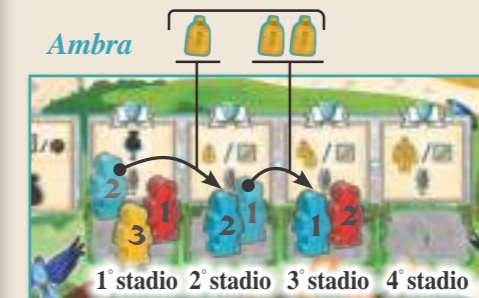


Ambra è il primo giocatore quando viene tenuta una messa. Paga 1 moneta e sceglie il suo famigliare blu "2" dal sacchetto nero.

Anche Simona paga 1 moneta e sceglie il suo famigliare rosso "1" dal sacchetto.

Massimo non vuole pagare per prendere il suo famigliare dal sacchetto.

Di conseguenza, Ambra porta il numero totale di elementi a 4 pescando casualmente altri 2 elementi dal sacchetto, uno dei quali è il famigliare di Massimo. Poi colloca i 3 famigliari colorati sul 1° stadio del tracciato chiesa e rimette il monaco nel sacchetto nero.



Ora, a partire da Ambra, i giocatori possono muovere i propri famigliari in avanti. Ambra rimette 2 sacchi di grano nella riserva e muove in avanti il suo famigliare blu "1" sul 3° stadio. Poi paga 1 ulteriore sacco di grano rimettendolo nella riserva e muove in avanti il suo famigliare blu "2" sul 2° stadio.



Simona paga 4 sacchi di grano e muove in avanti il suo famigliare rosso "2" sul 4° stadio.

Massimo non possiede sacchi di grano e di conseguenza non può muovere il suo famigliare.

Ora è il momento di conferire i 2 punti prestigio. Anche se Simona e Ambra hanno lo stesso numero di famigliari sul tracciato, è Simona che ottiene i 2 punti prestigio, visto che possiede il famigliare sullo stadio più a destra del tracciato chiesa.

Alla fine della partita, ogni famigliare sul tracciato chiesa vale punti prestigio, a seconda dello stadio in cui si trova (vedere "Calcolo del punteggio finale" a pagina 14).

Iniziare un nuovo round

Se un giocatore ha acquisito il **segnalino prossimo primo giocatore** durante il round precedente, ora prende il **segnalino primo giocatore** e rimette il segnalino prossimo primo giocatore sulla casella designata sulla camera di consiglio. Altrimenti, il primo giocatore rimane il medesimo.

Il nuovo round inizia riempiendo di nuovo il sacchetto verde con i cubi e popolando le caselle azione come mostrato sulla carta preparazione.

Monete

Obtengono **monete** al mulino oppure quando viaggiate. Ci sono 3 modi possibili di usare le monete:

1. Comprare punti prestigio nella **camera di consiglio** (al 4° stadio).
2. Assicurare che i vostri famigliari vengano scelti dal sacchetto nero durante una **messa**.
3. **SOSTITUIRE 1 qualsiasi cubo influenza.**

Alla fine della partita, ogni moneta che non avete speso vale 1 punto prestigio (vedere "Calcolo del punteggio finale" a pagina 14).

Esempio per il punto 3:

Se Ambra vuole far muovere il suo famigliare in avanti nella camera di consiglio e ha bisogno di pagare 2 cubi influenza verdi, può pagare invece 1 moneta e 1 cubo influenza verde **OPPURE** 2 monete.



Un famigliare passa a miglior vita

Durante la partita, vi capiterà spesso di pagare per effettuare delle azioni con unità di tempo, muovendo l'indicatore sul vostro tracciato ciclo vitale in senso orario. Quando l'indicatore supera la **penna d'oca**, uno dei vostri famigliari più anziani passa a miglior vita (muore). Completate l'azione che avevate scelto e, **alla fine del vostro turno**, decidete quale dei vostri famigliari più anziani dovrà passare a miglior vita.



Eccezione: Chiunque muova il suo indicatore oltre la penna d'oca durante un **giorno di mercato** deve **immediatamente** scegliere quale famigliare passa a miglior vita.

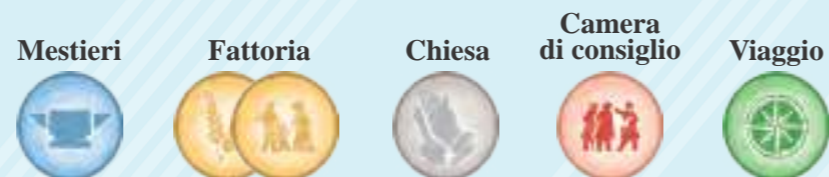
Tra i vostri famigliari, è **sempre** quello con il numero **più basso** che deve passare a miglior vita. Se avete diversi famigliari con il numero più basso, potete scegliere uno di loro.

Un famigliare che sta passando a miglior vita deve essere **visibile** al momento della sua morte, ovvero deve trovarsi sul tabellone o sulla vostra fattoria, diversamente non muore alcun famigliare. I famigliari nel sacchetto nero e quelli che non sono ancora entrati in gioco (nella riserva) non possono morire.

Quando un famigliare sta per passare a miglior vita, ci sono due possibilità:

a) È presente almeno 1 casella appropriata disponibile nella cronaca del villaggio

La cronaca del villaggio registra le storie dei residenti di rilievo e delle loro azioni: a questo scopo, dispone di varie caselle, divise per categoria professionale. A seconda di dove "lavorava" il vostro famigliare al momento della sua morte, viene collocato sulla casella appropriata, se disponibile:



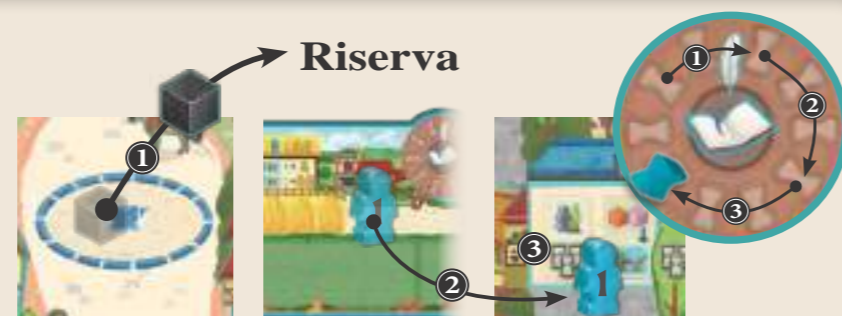
Alla fine della partita, ricevete dei punti prestigio a seconda di quanti dei vostri famigliari sono stati immortalati nella cronaca del villaggio (vedere "Calcolo del punteggio finale" a pagina 14).

b) Non è presente alcuna casella appropriata disponibile nella cronaca del villaggio

In questo caso, il famigliare viene collocato su una delle tombe accanto alla chiesa. Qui può riposare in pace, ma non frutterà alcun punto prestigio.

Esempio:

Ambra sceglie l'azione "mestieri" prendendo 1 cubo pestilenza dalla casella azione corrispondente. Spende quindi 2 unità di tempo, muovendo il suo indicatore sul tracciato ciclo vitale oltre la penna d'oca. Prima che uno dei suoi famigliari passi a miglior vita, può effettuare l'azione "mestieri". Colloca un famigliare "1" dalla sua fattoria sotto al fabbro (che le costa 3 unità di tempo) e produce un aratro (che le costa altre 3 unità di tempo). Ora che la sua azione è finita, uno dei suoi famigliari con il numero più basso deve passare a miglior vita. Ha due famigliari "1" sul tabellone e decide di far morire l'artigiano che ha appena collocato sotto al fabbro.



Esempio:

Durante la sua azione, Ambra ha mosso l'indicatore ciclo vitale sul suo tracciato ciclo vitale oltrepassando la penna d'oca.

Alla fine della sua azione, uno dei suoi famigliari blu "1" deve passare a miglior vita.

Se dovesse scegliere il famigliare "1" sul 4° stadio del tracciato chiesa, allora dovrebbe collocarlo nel cimitero della chiesa (perché tutte le caselle chiesa nella cronaca del villaggio sono già occupate).

Se dovesse invece scegliere un qualsiasi altro famigliare "1", allora potrebbe collocarlo sulla casella corrispondente nella cronaca del villaggio.

Nota: I famigliari che sono morti dovrebbero essere sempre sdraiati in modo che si possa facilmente distinguerli dai famigliari ancora in piedi e quindi vivi.



Suggerimento 1: Aggiungere velocemente famigliari alla cronaca del villaggio è una strategia efficace, quindi non abbiate paura di pagare per effettuare delle azioni con unità di tempo.

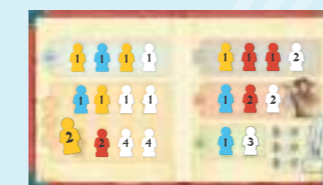
Suggerimento 2: Il numero di cubi influenza e pestilenza distribuiti all'inizio di un round è sempre divisibile per il numero di giocatori, quindi ognuno ha lo stesso numero di turni (a meno che qualcuno non usi l'azione sostitutiva "pozzo").

Suggerimento 3: Prima di mettere un famigliare dalla vostra fattoria sul tabellone, dovrete sempre considerarne il proprio numero; infatti, i famigliari "1" probabilmente moriranno durante la partita. Se volete ottenere dei punti per la chiesa o la camera di consiglio alla fine della partita, collocare dei famigliari con dei numeri più alti di solito è la scelta migliore.

FINE DELLA PARTITA

La fine della partita viene innescata quando un famigliare viene collocato:

a) Nell'ultima casella disponibile nella cronaca del villaggio **OPPURE** **b) Nell'ultima casella disponibile nel cimitero accanto alla chiesa**



Il giocatore che ha collocato il suo ultimo famigliare sull'ultima casella disponibile nella cronaca del villaggio o nel cimitero **non** ottiene un altro turno.

Tutti gli altri giocatori possono effettuare 1 ultima azione in senso orario. Come sempre, dovete prendere 1 cubo influenza o 1 cubo pestilenza da una casella azione oppure pagare 3 cubi dello stesso colore per effettuare quest'ultima azione.

Nel caso in cui l'ultimo cubo venga preso dal tabellone (anche se ci sono ancora giocatori che devono effettuare delle azioni), le caselle azione **non** vengono popolate. Invece, i giocatori rimasti possono effettuare 1 azione qualsiasi a testa senza dover rimettere 3 cubi dello stesso colore nella riserva.

Nota: In questo caso, la solita messa alla fine del round viene saltata/rinviata. L'ultima messa non viene tenuta **finché** tutti i giocatori non hanno effettuato la loro ultima azione.

Altra nota: Se i famigliari muoiono durante le ultime azioni e non ci sono caselle appropriate disponibili nella cronaca del villaggio o nel cimitero, essi vengono semplicemente rimossi dalla partita.

Caso speciale: Se la fine della partita viene innescata durante un **giorno di mercato**, terminate completamente il giorno di mercato. Dopodiché, determinate chi ha innescato la fine della partita occupando l'ultima casella disponibile nella cronaca del villaggio o nel cimitero. Se è lo stesso giocatore che ha innescato il giorno di mercato, allora ha svolto il suo ultimo turno e a tutti gli altri rimane 1 azione.

Se invece è stato innescato da un diverso giocatore, allora **tutti** i giocatori, in senso orario, possono svolgere 1 ultima azione.

Dopo che ogni giocatore ha effettuato la sua ultima azione, viene tenuta l'ultima messa. Poi ha luogo il calcolo del punteggio finale (vedere "Calcolo del punteggio finale" nella prossima pagina).

CALCOLO DEL PUNTEGGIO FINALE

Viaggio

Contate il numero di città che la vostra famiglia ha visitato sulla mappa di viaggio, ovvero quelle con i dischi del vostro colore, e ottenete i seguenti punti prestigio:

- 1 città = 1 punto 4 città = 10 punti
 2 città = 3 punti 5 città = 14 punti
 3 città = 6 punti 6 città = 18 punti

Chiesa

Ogni famiglia su:

- 1° stadio, vale 2 punti.
- 2° stadio, vale 3 punti.
- 3° stadio, vale 4 punti.
- 4° stadio, vale 6 punti.

Tessere cliente

Alla fine della partita, ogni giocatore rivela le sue tessere cliente a faccia in giù e riceve i punti prestigio elencati su di esse.

Ogni volta che ricevete dei punti prestigio, tenetene traccia muovendo in avanti il vostro indicatore segnapunti sul **tracciato prestigio**. Chiunque ottenga il **maggior numero di punti prestigio** vince la partita.

In caso di parità, vince il giocatore in parità che possiede il maggior numero di sacchi di grano sulla sua fattoria.

Se la parità persiste, vince il giocatore in parità che possiede il maggior numero di famigliari ancora vivi.

Cronaca del villaggio

Ottenete punti prestigio a seconda di quanti vostri famigliari sono stati immortalati nella cronaca del villaggio:

- 1 o 2 valgono 0 punti.
 3 famigliari valgono 4 punti.
 4 famigliari valgono 7 punti.
 5 o più famigliari valgono 12 punti.

Camera di consiglio

Ogni famiglia su:

- 1° stadio, vale 0 punti.
- 2° stadio, vale 2 punti.
- 3° stadio, vale 4 punti.
- 4° stadio, vale 6 punti.

Monete

Ogni moneta rimasta sulla vostra fattoria vale 1 punto prestigio.

Esempio: Calcolo del punteggio finale



MODALITÀ IN SOLITARIO

La vita diventa ancora più complessa nel villaggio...

Carla, la peggior rivale della vostra giovinezza, e la sua famiglia hanno un solo obiettivo: diventare la famiglia più prestigiosa del villaggio!

Ma persino Carla e i suoi famigliari non possono fermare il tempo; alla fine anche loro reclameranno il proprio posto nella cronaca del villaggio...

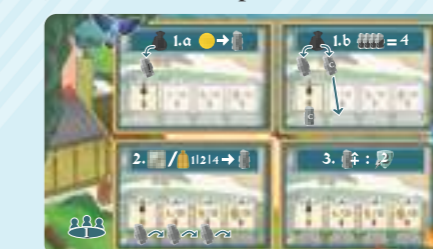
CONTENUTO DELLA MODALITÀ IN SOLITARIO

1 plancia di Carla



1 carta panoramica della messa in solitario

(retro della carta panoramica della messa)



3 cilindri in legno



6 tessere fato (due set da 3)



1 carta panoramica nozze in solitario

(retro della carta panoramica nozze)



1 famigliare rosa



(da usare con l'espansione Matrimonio)

Si applicano tutte le regole del gioco base. La preparazione, così come lo svolgimento, è simile alla partita a 2 giocatori, con alcune modifiche.

In generale, potete utilizzare le stesse strategie che seguireste in una partita a 2 giocatori, o magari potreste provarne di nuove. Qualunque sia la vostra scelta, è una corsa contro il tempo.

Oltretutto, anche se potete stimare e calcolare i turni di Carla e le sue reazioni, non sarete in grado di influenzarla. A differenza vostra, Carla non colleziona merci, monete o sacchi di grano; non riceve nemmeno punti prestigio.

Tutti i cubi influenza e pestilenza che "raccolgono" in un round (cosa che farete voi per lei) vengono collocati sulla sua plancia. Inoltre, ogni volta che le regole seguenti parlano di Carla che "prende" qualcosa, significa sempre che sarete voi a prenderla per lei.

PREPARAZIONE

La partita viene preparata come fosse una partita a **2 giocatori**. Seguite la descrizione della preparazione a pagina 3 di questo regolamento con le seguenti modifiche ai rispettivi numeri elencati di seguito:

2. Collocare la **plancia di Carla** accanto alla propria fattoria. A seconda che si stia giocando con solo il gioco base oppure anche con le espansioni, coprire con i **cilindri in legno** le rispettive caselle azione non disponibili sulla plancia di Carla.

3. Carla riceve 11 **famigliari** (12 se si gioca con l'espansione Matrimonio) di un colore a scelta, ma solo 1 **disco** di quel colore. Rimettere i dischi rimasti, l'indicatore ciclo vitale e l'indicatore segnapunti di quel colore nella scatola. Tutti i famigliari con il numero "1" e "2" vengono collocati accanto alla sua plancia, mentre i suoi 4 famigliari con i numeri "3" e "4" vengono collocati sulla chiesa.

5. Carla non riceve alcuna moneta.

6. Il disco di Carla viene collocato (solo come promemoria) accanto al **primo cliente disponibile** al mercato. Separare poi le **tessere fato** in **due set** di 3 tessere, mescolarle scrupolosamente e collocarle a faccia in giù sulle caselle corrispondenti della plancia di Carla (3 sulle caselle in alto e 3 sulle caselle in basso).

Importante: Ogni set contiene **esattamente** 1 tessera che mostra una penna d'oca su una delle due facce.

12. Usare la **carta preparazione** per 2 giocatori (se si gioca anche con delle espansioni, usare quella corrispondente a 2 giocatori) e il retro della **carta panoramica della messa** (i retri delle due carte panoramica vengono usati nella modalità in solitario).

13. Siete sempre il primo giocatore (per l'intera partita).

Nota: Nella modalità solitario il **segnalino prossimo primo giocatore**, dopo averlo ricevuto, può essere usato come una moneta (rimettendolo nella riserva). Tuttavia, è valido come moneta solo fino a "Iniziare un nuovo round". Di conseguenza, prima che il sacchetto verde venga rifornito, se avete preso il segnalino "prossimo primo giocatore" ma non lo avete usato, il segnalino viene rimesso come di norma nel suo posto designato sulla camera di consiglio.



Giocare un round

- **Ogni volta**, dopo aver preso un cubo influenza o pestilenza (a prescindere da quale e se avete effettuato o meno l'azione), Carla prende un cubo dello **stesso colore** dalla **stessa casella azione**, se possibile.
- Se non ci sono cubi dello stesso colore su quella casella azione, Carla prende un cubo dello **stesso colore** dalla **casella azione successiva in senso orario che ne contiene uno** (il senso orario delle caselle azione da seguire è indicato sulla plancia di Carla).

Nel caso in cui non ci siano cubi del colore che state cercando sul tabellone, Carla prende un cubo a **vostra scelta** dalla **stessa casella azione** dalla quale avete appena preso un cubo (potrebbe essere un cubo influenza o pestilenza).

Se non è rimasto alcun cubo sulla stessa casella azione, allora Carla prende un cubo a **vostra scelta** dalla **casella azione successiva in senso orario che ne contiene uno**.

Suggerimento: Collocate i vostri cubi influenza sulla vostra fattoria nell'ordine nel quale li avete presi per tenere traccia di quale cubo è stato preso per ultimo. Inoltre, come promemoria, potreste collocare 1 dei segnalini inutilizzati di Carla sotto al cubo che "prenderà" successivamente.

Regola alternativa per prendere i cubi di Carla: Invece della procedura appena descritta, dopo che avete preso un cubo influenza o pestilenza, tirate il dado a quattro facce con i 4 colori influenza (dall'espansione Matrimonio) per determinare quale cubo prenderà Carla.

Carla prende il cubo del **colore ottenuto con quel tiro** dalla **stessa casella azione** dalla quale avete appena preso un cubo. Se questo colore **non si trova lì**, prende un cubo del **colore ottenuto con quel tiro** dalla **casella azione successiva in senso orario che ne contiene uno**.

In caso non ci siano cubi del colore ottenuto con quel tiro sul tabellone, ripetete il tiro finché ottenete un colore che sia disponibile e seguite le regole precedentemente descritte. Tuttavia, non appena rimane **1 solo colore di cubi influenza** (e di solito alcuni cubi pestilenza), non tirate più il dado.

Carla allora prende sempre un cubo di quel colore dalla **stessa casella azione** oppure (se avete appena svuotato quella casella azione) dalla **casella azione successiva in senso orario che ne contiene uno**.

Se ci sono diversi cubi, scegliete quale cubo prende.

I cubi che prendete per conto di Carla vengono collocati sulla sua plancia, come descritto in seguito.

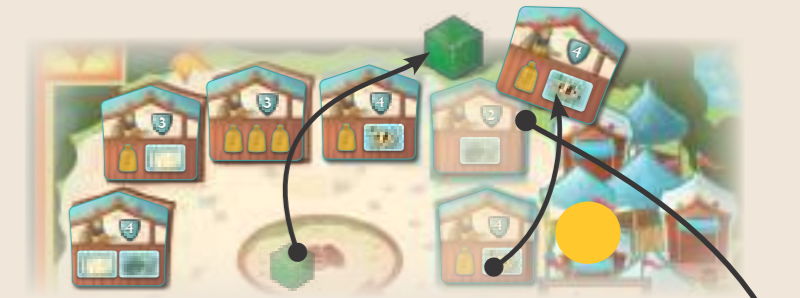
Il **primo cubo** viene collocato sulla casella **accanto all'icona camera di consiglio**. Il **cubo successivo** viene collocato sulla **casella successiva seguendo la direzione della freccia**. Continuate a seguire questa direzione per il resto della partita ogni volta che Carla raccoglie un cubo. (Potrebbe esserci più di 1 cubo per casella quando giocate anche con le espansioni.)

IMPORTANTE: Ogni volta che collocate un cubo influenza o pestilenza oltre una tessera fato sulla plancia di Carla, giratela **immediatamente**. Se la faccia appena girata è vuota non succede nulla; se invece rappresenta una **penna d'oca**, uno dei suoi famigliari più anziani passa a miglior vita. Questo famigliare viene collocato nella cronaca del villaggio, alla categoria professionale **a cui appartiene la casella azione dalla quale** Carla ha appena preso il **cubo collocato** sul tracciato "ciclo vitale" della sua plancia (in base a colore e icona corrispondenti). Le caselle azione "raccolto del grano" e "famiglia" vengono considerate come appartenenti alla categoria professionale "fattoria".

In caso non sia presente una **casella appropriata disponibile nella cronaca del villaggio** oppure l'ultimo cubo preso da Carla provenga dalla casella azione "**mercato**", il suo famigliare più anziano viene collocato nel **cimitero**.

Esempio:

Ambra ha preso il cubo verde dalla casella azione "mercato" e ha servito il primo cliente disponibile. Poi ha collocato la seconda tessera cliente disponibile accanto alla plancia di Carla (vedere "Le re-azioni di Carla" nella prossima pagina). Ora Ambra potrebbe pagare 1 cubo verde e 1 unità di tempo per servire il terzo cliente disponibile, ma sceglie di non farlo e passa. Siccome Carla non serve mai più di 1 cliente per giorno di mercato, il giorno di mercato si conclude: come di norma, le caselle dal bordo blu vengono riempite con i clienti in fila d'attesa, mentre quelle della fila d'attesa vengono riempite da quelli nella pila a faccia in giù.



Ora è il "turno" di Carla: visto che c'è sempre solo 1 singolo cubo sulla casella azione "mercato", "cerca" un cubo influenza verde sulle caselle azione successive in senso orario. Non trovandone uno verde (ovvero, non ci sono cubi influenza verdi sul tabellone) e poiché non c'è nessun altro cubo influenza sulla casella azione "mercato", Carla prende 1 cubo dalla casella azione "camera di consiglio" (visto che non ci sono cubi rimasti nemmeno sulla casella azione "viaggio").

Siccome su quella casella ci sono 1 cubo marrone e 1 nero, Ambra sceglie il cubo pestilenza e lo colloca sulla casella successiva in senso orario sulla plancia di Carla.



Prendendo dalla casella azione "camera di consiglio" questo cubo pestilenza e collocandolo sulla plancia di Carla, la tessera fato superata viene rivelata mostrando una penna d'oca. Di conseguenza, uno dei famigliari di Carla passa a miglior vita e viene collocato su una casella disponibile della categoria professionale "camera di consiglio" nella cronaca del villaggio, visto che il cubo pestilenza è stato preso dalla casella azione "camera di consiglio".



Nel raro caso in cui tutti i famigliari con i numeri "1" e "2" collocati vicino alla plancia di Carla all'inizio della partita **siano già passati a miglior vita** quando viene richiesto di farne passare a miglior vita altri, seguiranno quelli che **si trovano ancora sulla chiesa** (prima i famigliari con il numero "3", poi quelli con il "4"). Infine, uno dopo l'altro, quelli sul tracciato chiesa, da sinistra verso destra.

Nota: Una volta che le 3 tessere fato in cima o in fondo alla plancia di Carla vengono **rivelate**, mescolatele e collocatele nuovamente a faccia in giù nelle caselle corrispondenti della sua plancia. Ripetete questa operazione **ogni volta** che uno dei due set è stato **completamente rivelato**.

Re-azioni di Carla

Carla **non effettua alcuna azione dopo aver preso un cubo**.

Tuttavia, se ha appena preso un cubo influenza o pestilenza dal mercato o dalla chiesa, "reagisce" come descritto a seguire:

Mercato: Carla "serve" sempre il **primo cliente disponibile** nelle caselle con il bordo blu vicino alle bancarelle.

- In caso abbiate già innescato il giorno di mercato e abbiate servito il primo cliente disponibile, Carla servirà il cliente disponibile successivo.
- In caso abbiate innescato il giorno di mercato e abbiate servito un qualsiasi altro cliente disponibile che non sia il primo, oppure se è stata Carla a innescare il giorno di mercato, Carla serve sempre il primo cliente disponibile.

Chiesa: Carla mette uno dei famigliari collocati sulla chiesa durante la preparazione, quello con il numero più basso, nel sacchetto nero.

- Per farlo, non paga **né** 3 unità di tempo **né** 1 cubo influenza marrone.
- Se non ci sono famigliari avversari sulla chiesa, quando prende 1 cubo dalla casella chiesa, Carla evita questa reazione per il resto della partita.

Caso speciale per il pozzo: Se effettuate l'azione sostitutiva "pozzo", Carla non prende subito **dopo** 1 cubo dal tabellone (o "reagisce"), ma **diventa immediatamente il vostro turno**.

Messa

La messa alla fine di un round segue le regole normali, con le seguenti modifiche:

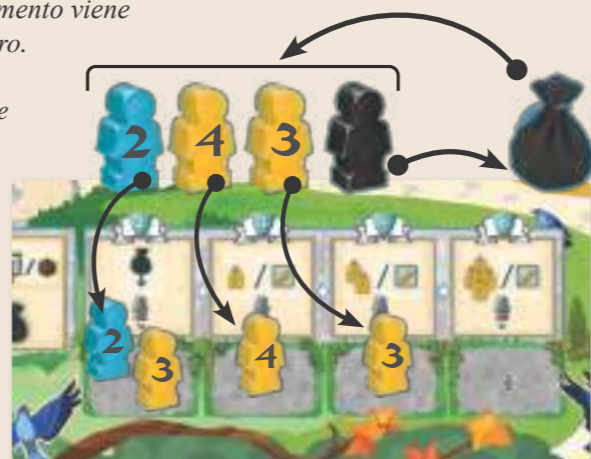
Su ogni stadio della gerarchia ecclesiastica può trovarsi solo **1** dei famigliari di Carla alla volta. Di conseguenza, Carla può avere un massimo di 4 famigliari su questo tracciato.

Se uno dei famigliari di Carla viene pescato dal sacchetto nero, questo famigliare scorre da sinistra a destra gli stadi della gerarchia ecclesiastica finché ne raggiunge uno sul quale non si trovi alcun famigliare di Carla e viene collocato lì.

Esempio:

Nella fase 1 della messa, Ambra decide di non avvalersi della possibilità di scegliere uno o più dei suoi famigliari dal sacchetto pagando una moneta. Di conseguenza, vengono pescati casualmente dal sacchetto un totale di 4 elementi, uno dopo l'altro. Visto che uno dei famigliari di Carla (con un numero "3") si trova già sullo stadio all'estrema sinistra della gerarchia ecclesiastica, il suo primo famigliare pescato (con un numero "4") viene collocato sul 2° stadio e il suo ultimo famigliare (anch'esso con un numero "3") sul 3° stadio. Solo 1 famigliare di Ambra è stato pescato dal sacchetto e viene collocato sul 1° stadio (sulla sinistra) come di norma. Il monaco pescato come quarto elemento viene rimesso nel sacchetto nero.

Anche se Ambra dovesse muovere il suo famigliare pescato fino ad arrivare allo stadio più alto con un totale di, per esempio, 3 sacchi di grano e 1 pane, Carla possiede il maggior numero di famigliari sul tracciato chiesa e Ambra non otterrebbe i 2 punti prestigio.



Iniziare un nuovo round

Prima che inizi un nuovo round, **tutti i cubi tranne l'ultimo** collocato sulla plancia di Carla (ovvero, il suo tracciato ciclo vitale) vengono rimessi nella riserva. Dopodiché, riempiete il sacchetto verde con i cubi e popolate le caselle azione. Il prossimo cubo che prenderete per Carla verrà collocato in senso orario subito dopo **l'ultimo cubo collocato** durante il round precedente.

La partita termina come di norma.



Riserva

Punti prestigio realizzati:

0 - 39 : Apprendista	60 - 69 : Gran Maestro
40 - 49 : Professionista	70 - 79 : Genio
50 - 59 : Maestro	80 - ∞ : Leggenda

La modalità solitario può essere giocata con tutte le espansioni

Si applicano le regole di tutte le espansioni utilizzate durante la partita, con le seguenti modifiche:

Espansione Locanda: Se il cubo preso più di recente da Carla che **fa rivelare** una penna d'oca proviene dalla casella azione "locanda", il famigliare più anziano di Carla viene collocato nel **cimitero** (come succede con il mercato). Carla non raccoglie mai carte abitante.

Espansione Porto: Se il cubo preso più di recente da Carla che **fa rivelare** una penna d'oca proviene dalla casella azione "viaggio" (in mare), seguite la procedura come descritta in "Un famigliare passa a miglior vita in mare" nelle regole dell'espansione Porto: se sulla sezione viaggio nella cronaca del villaggio non ci sono caselle disponibili, il famigliare più anziano di Carla viene collocato su una casella sepoltura in mare disponibile. Se **l'ultima** casella sepoltura in mare disponibile viene occupata da quel famigliare, si innesca la fine della partita.

Espansione Matrimonio:

- Durante la preparazione aggiungere **1 famigliare rosa** alla riserva e collocare la **carta panoramica matrimonio** nelle vicinanze (con il suo retro a faccia in su).
- Visto che la casella azione "matrimonio" è gialla, viene seguita per essa la stessa procedura delle caselle azione "raccolto del grano" e "famiglia", quindi "appartengono" tutte alla categoria professionale "fattoria". Pertanto, se il cubo preso più di recente da Carla che **fa rivelare** una penna d'oca proviene dalla casella azione "matrimonio", uno dei famigliari con il numero più basso viene collocato su una casella disponibile della categoria professionale "fattoria" nella cronaca del villaggio. Tuttavia, se uno dei famigliari più anziani di Carla muore come risultato dell'aver preso un cubo dalla casella azione "contrabbando", questo famigliare viene collocato nel cimitero (proprio come per la casella mercato).
- Durante le nozze, tirate il dado a quattro facce **una seconda volta** e procedete nello stesso modo con un altro famigliare rosa (come con il primo). Se **per applicare il secondo tiro di dado** non ci sono famigliari rosa rimasti accanto alla plancia matrimonio, prendete il famigliare rosa come di norma dall'area case dei famigliari e collocatelo sull'area cerimonia.

Modifiche agli intervalli di punti prestigio realizzati:

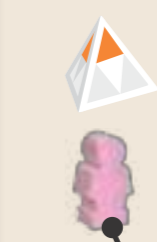
- Se giocate in modalità solitario con l'espansione Locanda, ogni intervallo di punti nella tabella sulla sinistra viene aumentato di 10 punti.
- Se giocate in modalità solitario con l'espansione Porto, ogni intervallo di punti nella tabella sulla sinistra viene aumentato di 5 punti.
- Se giocate in modalità solitario con l'espansione Matrimonio, ogni intervallo di punti nella tabella sulla sinistra viene aumentato di 15 punti. Quindi, per il livello "Leggenda" dovrete raggiungere almeno 95 punti.

Per esempio: l'intervallo di punti per "Genio" in una partita con **tutte e tre** le espansioni è 100-109 punti.

Esempio:

Ambra ha 1 famigliare nell'area cerimonia e tira il dado a quattro facce due volte nel passo 1. In base al risultato del primo tiro, colloca 1 famigliare rosa sul rango 3. Nell'eventualità dovesse applicare il secondo tiro di dado, non ci sarebbero famigliari rosa rimasti nella riserva, tuttavia con il secondo tiro Ambra ha ottenuto di nuovo il colore del rango 3 e questo rango è già occupato, quindi non prende il famigliare rosa dall'area case dei famigliari. Procedete quindi con i passi 2 e 3 delle nozze.

Primo tiro:



Secondo tiro:



Se due famigliari rosa si sposano, vengono semplicemente rimessi nella riserva.



Riconoscimenti

Designers: Inka e Markus Brand

Illustrazioni: Jacqui Davis e Chris Quilliams

Direzione Artistica e Produzione: Sophie Gravel

Progetto Grafico: Tarek Saoudi, Émeline D'Aoust, Nina Allen, Martin Roy, Dan Gerlach

Modelli 3D: Tarek Saoudi, Dan Gerlach ed Émeline D'Aoust

Revisione e Sviluppo: André Bierth

Desideriamo ringraziare tutti i playtester, in particolare: Armin Weyer, Birgit Vallendar, Konstanze Dalski, Oliver Gumbrich e Rainer Reinhardt

Edizione italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Sara Conato, Andrea De Pietri

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Sviluppato da: ©2023 Plan B Games Europe GmbH

Am Römerkastell 10

70376 Stoccarda

Germania

Eggertspiele è un marchio di Plan B Games Europe GmbH. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza un permesso specifico.

Si prega di conservare queste informazioni per futuro riferimento.

Fabbricato in Cina.

www.planbgames.com

info@planbgames.com

Distribuito in Italia da:

Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza, 58

42018 San Martino in Rio (RE)

Italia

www.asmodee.it

asmodee

**EGGERT
SPIELE**

