

Il Fiume d'Oro



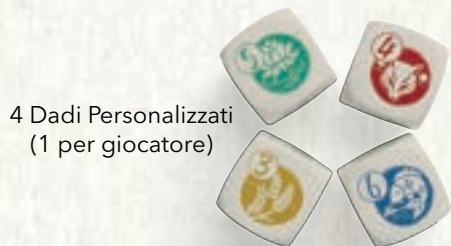
Un Gioco di Keith Piggott

Il Fiume d'Oro

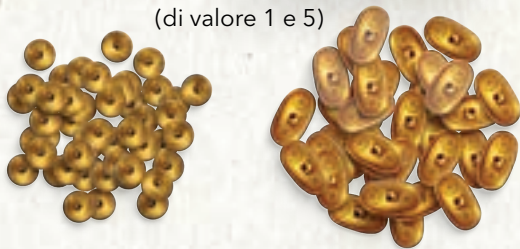
Contenuto

Nel regno di Rokugan, il leggendario Fiume d'Oro testimonia una prosperità senza limiti. Lungo le sue correnti scintillanti, i ricchi mercanti navigano da un porto all'altro costruendo con fatica e sudore vasti imperi commerciali. In qualità di stimati mercanti degli illustri clan del Granchio, della Gru, della Mantide e dello Scorpione, intraprenderete un viaggio straordinario, forgiando la vostra rotta commerciale mentre competete ferocemente per l'influenza all'interno dei grandi palazzi della nobiltà. Riuscirete a sfidare la sorte e a guadagnare una fortuna senza precedenti per il vostro clan?

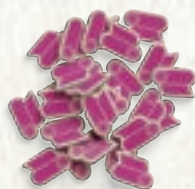
1 Tabellone



95 Koku
(di valore 1 e 5)



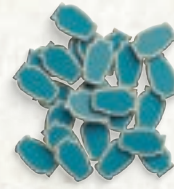
75 Segnalini Merce



25 Seta



25 Riso



25 Porcellana

6 Tessere Punteggio Regione



8 Barche Semplici 4 Barche Reali
(2 per giocatore) (1 per giocatore)



88 Gettoni Clan (22 per giocatore) 4 Gettoni Punteggio (1 per giocatore)



4 Gettoni Favore Divino Luna
(1 per giocatore)



4 Gettoni Favore Divino Sole
(1 per giocatore)



6 Carte Maestria



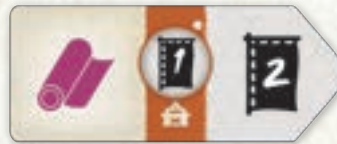
4 Plance del Clan



1 Plancia degli Edifici



49 Tessere Edificio



24 Tessere dell'Era 1 (1 puntino)



6 Tessere di Partenza



16 Tessere dell'Era 2 (2 puntini)



3 Tessere del Mercato Imperiale

30 Carte Avventore



Nota: Le tessere edificio hanno due lati identici per poter essere orientate correttamente verso il fiume.

4 Carte Riepilogo

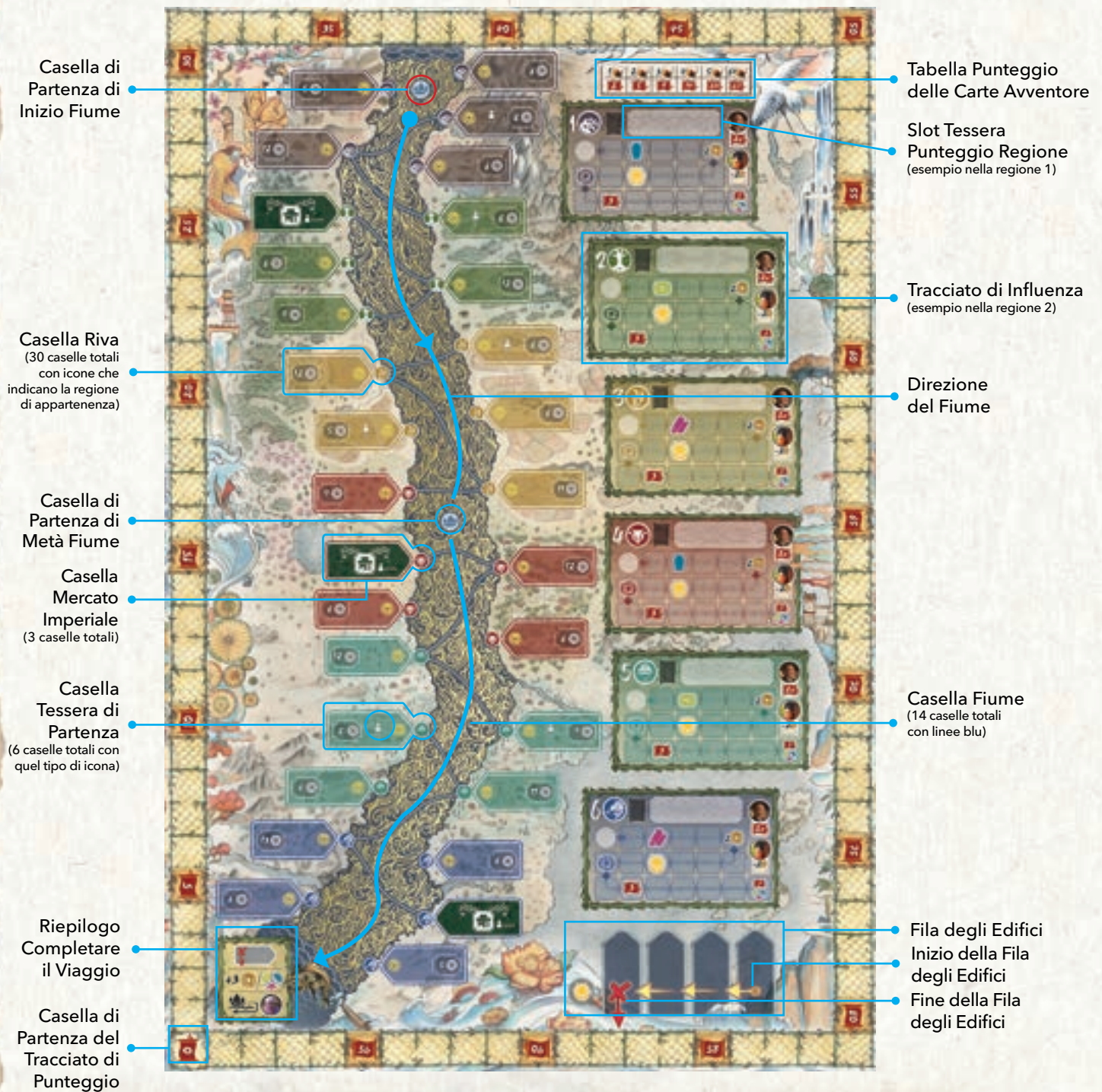


Mini-Espansione Mecenati dei Clan

8 Mecenati (2 per clan) (vedi a pagina 13)



Elementi del Tabellone



Preparazione della Partita



Visione ravvicinata del collocamento di una tessera regione.

- 1 Tabellone:** Collocare il tabellone al centro dell'area di gioco.
- 2 Tessere Regione:** Collocare 1 tessera punteggio regione casuale nel tracciato di influenza di ciascuna regione, assicurandosi che sia sul lato corrispondente al numero di giocatori ($\frac{2}{2}$ oppure $\frac{3}{3/4}$).
- 3 Carte Maestria:** Mescolare le 6 carte maestria e collocarne 3 a faccia in su accanto al tabellone, assicurandosi che siano sul lato corrispondente al numero di giocatori ($\frac{2}{2}$ oppure $\frac{3}{3/4}$). Riporre le altre nella scatola del gioco.
- 4 Riserva:** Mescolare il mazzo degli avventori e collocarlo a faccia in giù accanto al tabellone, a portata di mano di tutti i giocatori. Collocare nelle vicinanze le pile di gettoni koku e merce (seta, riso e porcellana).
- 5 Edifici di Partenza:**
 - A. Collocare 1 tessera **edificio mercato imperiale** casuale su ciascuna casella mercato imperiale del tabellone.
 - B. Collocare 1 tessera **edificio di partenza** casuale su ciascuna casella riva contrassegnata dal numero di giocatori della partita. Riporre le altre nella scatola del gioco. In 3 giocatori, usare 3 edifici di partenza; in 2 giocatori, usarne 6; in 4 giocatori, non usarne nessuno.
- 6 Fila degli Edifici:**
 - A. Collocare la plancia degli edifici accanto al tabellone.
 - B. Mescolare le tessere edificio dell'Era 1 e impilarne il numero corretto in base al numero di giocatori (vedi tabella a fianco) nello slot Era 1 della plancia degli edifici. Poi, ripetere lo stesso procedimento con le tessere edificio dell'Era 2. Riporre le tessere edificio non utilizzate nella scatola del gioco.
 - C. Pescare 4 tessere dalla pila dell'Era 1 per riempire la fila degli edifici.

N° di Giocatori	Tessere di Partenza	Tessere dell'Era 1	Tessere dell'Era 2
2	3 Mercati Imperiali + 6	12	9
3	3 Mercati Imperiali + 3	14	11
4	3 Mercati Imperiali	16	13

Preparazione dei Giocatori

1 Primo Giocatore: Determinare casualmente il primo giocatore.

2 Componenti: Ogni giocatore sceglie 1 **plancia del clan** e prende i seguenti componenti:

- 2 barche semplici del clan scelto
- 1 gettone favore divino luna
- 1 barca reale del clan scelto
- 1 gettone favore divino sole
- 22 gettoni clan del clan scelto
- 1 dado personalizzato
- 1 gettone punteggio del clan scelto
- 1 carta riepilogo

3 Gettoni: Ogni giocatore colloca il suo gettone punteggio sulla casella "0" del tracciato di punteggio e 1 gettone clan sulla casella di partenza del tracciato di influenza di ciascuna regione.



4 Barche Semplici:

- A. Ogni giocatore colloca 1 sua barca semplice nelle **caselle di partenza di inizio e metà fiume**.
- B. Ogni giocatore tira il proprio dado e muove la sua barca dalla **casella di partenza di inizio fiume** di un ammontare di caselle fiume pari al risultato ottenuto. Poi, ogni giocatore ripete lo stesso procedimento con la sua barca nella **casella di partenza di metà fiume**.



Esempio: Durante la preparazione, il giocatore del Granchio ottiene 3 al tiro di dado per la sua barca nella casella di partenza di inizio fiume, quindi muove quella barca in avanti di 3 caselle.

5 Favore Divino, Merci, Avventori e Koku Iniziali:

- A. Ogni giocatore colloca il suo **gettone sole** sulla casella "2" del proprio tracciato di favore divino e il suo **gettone luna** tra le caselle "3" e "4" (indicando che può avere un massimo di 3 favori divini).
- B. Ogni giocatore colloca la sua barca reale vicino alla sua **plancia del clan**.
- C. Ogni giocatore prende 1 **segnalino merce** di ciascun tipo dalla riserva e lo colloca nello slot corrispondente della sua plancia del clan.
- D. Ogni giocatore pesca una mano di 2 **carte avventore**. Può guardarle in qualsiasi momento.
- E. Ogni giocatore prende un ammontare di koku in base alla sua posizione nell'**ordine di turno** (in senso orario a partire dal primo giocatore):

1°: 7 🍀 2°: 8 🍀 3°: 9 🍀 4°: 10 🍀



Gettone Favore Divino Luna

Gettone Favore Divino Sole



A
A



La Partita Può Iniziare!

Panoramica di Gioco

I giocatori devono competere tra loro per ottenere il maggior numero di punti vittoria costruendo il proprio impero commerciale, navigando sul fiume e aumentando la propria influenza sulla nobiltà. Ogni turno, ciascun giocatore può costruire un edificio sulla riva del fiume, muovere una sua barca per raccogliere merci oppure consegnare le merci recuperate a un avventore.

Turno di Gioco

Durante il proprio turno, un giocatore svolge le **4 fasi** seguenti in ordine. Ogni fase è descritta in dettaglio nella sezione corrispondente a seguire.

- 1 Spendere Favore Divino**
- 2 Effettuare un'Azione:**
 - Costruzione (pagine 7-8)
 - Navigazione (pagina 9)
 - Consegna (pagine 10-11)
- 3 Rivendicare Maestrie (pagina 10)**
- 4 Tirare il Dado e Terminare il Turno**

Spendere Favore Divino

Un giocatore può scegliere di **spendere** favore divino per cambiare la faccia del proprio dado di 1 per ogni favore divino speso. Aumentare il risultato di un dado oltre il 6 lo fa scendere direttamente a 1, così come ridurlo al di sotto di 1 lo fa salire direttamente a 6.



Esempio: Il giocatore del Granchio ottiene un 2. Spende 1 favore divino per cambiarlo in 1 e 1 altro favore divino per cambiarlo in 6.

Favore Divino

Il favore divino rappresenta la volontà degli dei e può essere speso per modificare il proprio destino. Il **gettone sole** ☀️ sul tracciato di favore divino indica la quantità di favore divino di cui un giocatore dispone attualmente. Ogni volta che il giocatore ottiene favore divino, far avanzare il gettone sole sul tracciato di un pari ammontare di caselle.

Il **gettone luna** 🌙 indica la quantità massima di favore divino di cui un giocatore può disporre simultaneamente. Il suo gettone sole non può mai spostarsi al di sopra del suo gettone luna: se si trova già immediatamente al di sotto del gettone luna, qualsiasi altro favore divino ottenuto viene perso. Ogni volta che il giocatore aumenta il suo limite di favore divino, far avanzare il gettone luna sopra la casella successiva del tracciato.



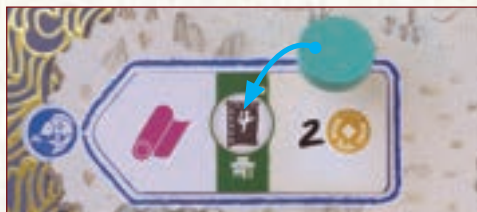
Effettuare un'Azione:

Il giocatore effettua una delle seguenti azioni: costruzione, navigazione o consegna. Ciascuna di esse è descritta in dettaglio a seguire.

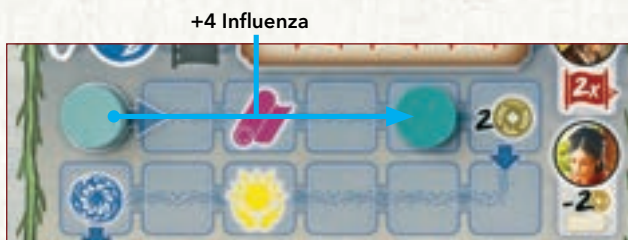
Costruzione

Quando un giocatore effettua quest'azione, svolge i seguenti passi:

- 1 Scegliere 1 casella riva vuota nella **regione corrispondente all'icona/numero** sul proprio dado. Se non ci sono caselle vuote in quella regione, l'azione di costruzione non può essere effettuata.
- 2 Pagare il **costo di koku** scartandone un ammontare pari al numero stampato sulla casella riva scelta. Se non è possibile pagare quel costo, l'azione di costruzione non può essere effettuata.
- 3 Scegliere 1 **tessera edificio** dalla fila degli edifici e collocarla nella casella scelta. Se viene scelta la tessera alla **fine della fila**, il giocatore ottiene immediatamente 1 **favore divino**.
- 4 Collocare 1 **gettone clan** sul bonus di costruzione dell'edificio e far avanzare il proprio gettone clan sul tracciato di influenza della regione scelta di un ammontare di caselle pari all'**influenza** ottenuta, ottenendo qualsiasi ricompensa raggiunta o superata lungo il tracciato. L'influenza ottenuta dopo aver già raggiunto la fine del tracciato viene persa.







Nota: Non è necessario che la barca di un giocatore sia adiacente alla casella riva in cui desidera costruire un edificio. Il suo clan ha mercanti in tutto Rokugan che possono costruire per lui sulla terraferma, indipendentemente da dove si trovano le sue barche!



- 5 Far scorrere le rimanenti tessere della fila degli edifici verso sinistra e aggiungere 1 nuova tessera all'inizio della fila. Alla fine del turno in cui l'ultima tessera dell'Era 1 viene collocata nella fila degli edifici, si innesca la visita dell'Imperatore (vedi a pagina 12). Da quel momento in poi, riempire la fila degli edifici utilizzando le tessere dell'Era 2. Alla fine del turno in cui l'ultima tessera dell'Era 2 viene collocata nella fila degli edifici, il giocatore attivo innesca la fase finale della partita (vedi a pagina 12).

Tipi di Edificio

Esistono 4 tipi di edificio: porti , santuari , palazzi  e mercati . Le capacità degli avventori che interagiscono con i mercati interagiscono anche con i mercati imperiali.



Porto

Ricompense di visita:
koku.



Santuario

Ricompense di visita:
punti vittoria.



Palazzo

Ricompense di visita:
influenza.



Mercato

Ricompense di visita:
merci.

ESEMPIO DI COSTRUZIONE



Esempio: Il giocatore della Gru ottiene un 4 (A) al tiro e decide costruire nella regione 4. Sceglie quindi una casella vuota (B) con un costo di koku stampato pari a 9 (C).

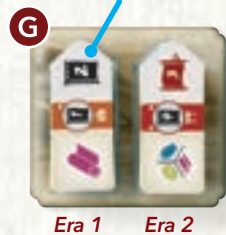
ESEMPIO DI COSTRUZIONE (CONTINUA)



Poi il giocatore della Gru colloca 1 gettone clan (E) sulla tessera edificio, ottenendo 2 influenza nella regione 4. Questo fa avanzare il suo gettone clan (F) fino alla casella porcellana del tracciato di influenza della regione, quindi il giocatore raccoglie 1 segnalino merce porcellana dalla riserva.



Poi le tessere edificio (G) nella fila degli edifici vengono fatte scorrere verso sinistra, e nella casella vuota viene collocata una nuova tessera edificio (G).



RICOMPENSE DEL TRACCIATO DI INFLUENZA



Ottieni
1 merce indicata



Ottieni
2 koku



Ottieni
1 favore divino



Ottieni
3 punti vittoria



Ottieni 3 punti vittoria
e 1 merce qualsiasi

- Una ricompensa del tracciato di influenza viene ottenuta anche se sulla propria casella c'è già il gettone clan di un altro giocatore.
- Il fiore imperiale (flower icon) non fornisce una ricompensa, ma è associato a una specifica carta maestria.
- L'influenza ottenuta dopo aver già raggiunto la fine del tracciato viene persa.


Limite alle Risorse


Un giocatore non può mai avere più di 25 koku o di 6 merci dello stesso tipo. Ogni koku o merce ottenuto dopo aver già raggiunto questo limite viene perso.



Navigazione

Quando un giocatore effettua quest'azione, svolge i seguenti passi:

- 1** Scegliere 1 delle proprie barche e muoverla lungo il corso del fiume di un ammontare di caselle fiume pari al numero sul proprio dado.
- 2** Raccogliere le ricompense di visita (indicate sull'estremità appuntita della tessera edificio) da ciascuna delle **4 caselle riva** adiacenti alla casella fiume in cui la barca termina il suo movimento. Le caselle riva vuote forniscono una ricompensa di visita di 1 koku.
- 3** I proprietari degli edifici nelle 4 caselle riva adiacenti alla barca (incluso il giocatore che effettua l'azione, se ne possiede) raccolgono le ricompense di proprietà (indicate sull'estremità piatta della tessera edificio) di quegli edifici. Gli edifici di partenza (compresi i mercati imperiali) non sono di proprietà di alcun giocatore, quindi non forniscono mai ricompense di proprietà. Se un edificio fornisce influenza  a un visitatore o a un proprietario, la fornisce sempre nella regione in cui si trova quell'edificio.
- 4** Se la barca ha completato il suo viaggio raggiungendo la fine del fiume, il giocatore ottiene 3 koku o 1 merce a sua scelta aggiuntivi e scarta la tessera edificio alla fine della fila degli edifici (far scorrere le rimanenti tessere della fila degli edifici verso sinistra e aggiungere 1 nuova tessera all'inizio della fila come di consueto). Alla fine del turno in cui l'ultima tessera dell'Era 1 viene collocata nella fila degli edifici, si innesca la visita dell'Imperatore (vedi a pagina 12). Da quel momento in poi, riempire la fila degli edifici utilizzando le tessere dell'Era 2. Alla fine del turno in cui l'ultima tessera dell'Era 2 viene collocata nella fila degli edifici, il giocatore attivo innesca la fase finale della partita (vedi a pagina 12).

Nota: La casella mercante  alla fine del fiume viene usata solo quando un giocatore completa una carta avventore Mercante (vedi a pagina 11).



Esempio: Il giocatore del Granchio ottiene un 2 al tiro e decide di navigare, quindi sceglie 1 sua barca e la muove di 2 caselle verso la fine del fiume. La casella in cui la barca termina il movimento è adiacente a 4 caselle riva. La prima casella (A) ha un edificio che fornisce 1 porcellana al giocatore visitatore; poi il proprietario, il giocatore dello Scorpione, ottiene 1 koku e 1 punto vittoria. La seconda casella (B) non ha un edificio, quindi fornisce solo 1 koku al giocatore visitatore. La terza casella (C) ha un edificio che fornisce 1 riso al giocatore visitatore; poi il proprietario, il giocatore della Mantide, ottiene 1 favore divino e 1 punto vittoria. La quarta casella (D) ha un edificio di proprietà del giocatore del Granchio, quindi questi ottiene sia 2 punti vittoria che 1 porcellana.

Completare il Viaggio



Se la barca di un giocatore raggiunge la fine del fiume, ricollocarla nella casella di partenza di inizio fiume e proseguire con il movimento nella sua interezza. Questo processo è detto **completare il viaggio** ed è indicato dall'icona seguente:



Nota: Quando viene mossa una barca, considerare solo le caselle fiume dorate.

Consegna

Quando un giocatore effettua quest'azione, svolge i seguenti passi:

- 1 Scegliere 1 carta avventore nella propria mano con un **numero di regione corrispondente all'icona/numero** sul proprio dado.
- 2 Scartare un ammontare di merci pari alla **richiesta d'ordine** di quell'avventore. Se non si dispone di merci a sufficienza del tipo richiesto, l'azione di consegna non può essere effettuata.
- 3 Collocare la carta avventore a faccia in su accanto alla propria plancia del clan e ottenere le sue ricompense. Se l'avventore dispone di una capacità continua, questa sarà attiva per il resto della partita.
- 4 Pescare 2 carte dal mazzo degli avventori e poi scartare 1 carta avventore dalla propria mano collocandola nella pila degli scarti degli avventori. Se il mazzo degli avventori termina, mescolare la pila degli scarti degli avventori a formare un nuovo mazzo.



Esempio: Il giocatore della Gru ha in mano 1 carta Mercante della regione 6 la cui richiesta d'ordine è 1 seta e 2 riso. Ottiene un 6 al tiro, quindi decide di spendere le merci richieste per effettuare una consegna, collocando l'avventore accanto alla propria plancia del clan. Ottiene quindi 3 influenza nella regione 6 e colloca 1 gettone clan sull'icona capacità mercante alla fine del fiume: d'ora in poi, ogni volta che una barca della Gru completa il suo viaggio, ottiene 3 koku in aggiunta al bonus ottenuto normalmente alla fine del fiume (3 koku o 1 merce a sua scelta). Alla fine della partita, inoltre, il giocatore della Gru otterrà 1 punto vittoria per ogni 5 koku in suo possesso. Prima di terminare il proprio turno, il giocatore della Gru pesca 2 carte avventore e poi ne scarta 1 dalla sua mano.

Rivendicare Maestrie

Le maestrie sono **traguardi competitivi** che ricompensano i clan per i loro progressi in diverse aree. Durante questa fase, il giocatore rivendica ogni maestria di cui soddisfa (o supera) i requisiti richiesti.

Per rivendicare una maestria, collocare 1 gettone del proprio clan sulla ricompensa di valore più alto non rivendicata in fondo alla carta e ottenere **immediatamente** un pari ammontare di punti vittoria.

Ogni giocatore può rivendicare la stessa maestria una sola volta per partita, ma può rivendicare più maestrie nello stesso turno.



Esempio: Il giocatore della Gru è il primo a possedere 1 o più influenza in ciascuna delle 6 regioni, quindi colloca 1 gettone clan sulla prima ricompensa e ottiene 7 punti vittoria. Il giocatore successivo che rivendicherà questa maestria otterrà 5 punti.

Tirare il Dado

Alla fine del proprio turno, il giocatore tira il dado per prepararsi al suo turno successivo.

Carte Avventore

Numero di Regione

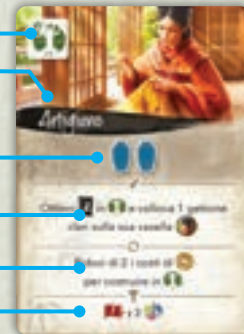
Tipo di Avventore

Richiesta d'Ordine

Capacità di Consegna

Capacità Continua

Capacità di Fine Partita



In Qualsiasi Momento

Un giocatore può scambiare risorse in qualsiasi momento, effettuando gli scambi seguenti tutte le volte che desidera:

- Scambiare 2 merci uguali con 1 merce qualsiasi.
- Scambiare 5 koku con 1 favore divino.



Capacità Degli Avventori



Monaco

✓ **Consegna:** Ottieni 2 favore divino. Aumenta il tuo **limite di favore divino** facendo avanzare di 1 casella il gettone luna. Colloca 1 gettone clan su un edificio in qualsiasi regione che già ne possiede 1 (di tua proprietà o meno, come specificato dalla carta).

↻ **Continua:** Se sei il proprietario dell'edificio con il tuo secondo segnalino, **raddoppi** le ricompense di proprietà quando viene visitato. Se **non** sei il proprietario di quell'edificio, ottieni comunque le ricompense di proprietà quando viene visitato.

Tutti i giocatori con un gettone clan su un edificio sono considerati suoi **proprietari** per quanto riguarda ricompense di proprietà, maestrie e altri effetti. **Non** è possibile collocare un gettone clan su un edificio che ne possiede già 2. Collocare un secondo gettone clan su un edificio **non** fornisce alcuna influenza.



Esempio: Il giocatore della Gru ha collocato 1 gettone clan su un edificio della Mantide. Quando viene visitato da una barca, sia il giocatore della Gru che quello della Mantide ottengono la ricompensa di visita.



Mercante

✓ **Consegna:** Ottieni 3 influenza nella regione del mercante. Se questa è la tua prima consegna a un mercante della partita, colloca 1 gettone clan nella **casella mercante** alla fine del fiume: servirà da promemoria per ogni capacità continua che si innesca quando completi un viaggio. Non c'è limite al numero di giocatori che possono avere un gettone clan su quella casella.

↻ **Continua:** Quando una tua barca completa un viaggio, innesca la **capacità unica** di questo mercante (oltre a ottenere 3 koku o 1 merce a tua scelta, vedi a pagina 9).

🏆 **Fine Partita:** Ottieni 1 punto vittoria per 5 koku che possiedi (arrotondando per difetto).

Se un giocatore ha più mercanti, innesca **tutte** le loro capacità quando completa un viaggio. Ogni mercante calcola la sua capacità di fine partita separatamente. *Per esempio, se un giocatore ha 12 koku e 2 mercanti, ognuno di essi totalizza 2 punti vittoria per un totale di 4.*



Esempio: Ogni volta che il giocatore del Granchio completa un viaggio, innesca tutte le capacità continue dei suoi mercanti.



Nobile

✓ **Consegna:** Ottieni 2 influenza nella regione del nobile. Se questa è la tua prima consegna a un nobile della partita, sostituisci 1 tua barca semplice con la tua **barca reale**.

↻ **Continua:** La tua barca reale ottiene la **capacità unica** di questo nobile.

🏆 **Fine Partita:** Ottieni 1 punto vittoria per ogni edificio del tipo indicato che possiedi.

Se un giocatore ha più nobili, la sua barca reale ottiene **tutte** le loro capacità.



Esempio: Ogni volta che il giocatore della Mantide naviga con la sua barca reale, innesca tutte le capacità continue dei suoi nobili.



Artigiano

✓ **Consegna:** Ottieni 2 influenza nella regione dell'artigiano. Colloca 1 gettone clan nella **casella artigiano** della regione dell'artigiano.

↻ **Continua:** Per il resto della partita, riduci di 2 i costi di koku per costruire in quella regione.

🏆 **Fine Partita:** Ottieni 1 punto vittoria per ogni 3 merci che possiedi nella tua plancia del clan (arrotondando per difetto).

Ogni artigiano calcola la sua capacità di fine partita separatamente. *Per esempio, se un giocatore ha 7 merci e 2 artigiani, ognuno di essi totalizza 2 punti vittoria per un totale di 4.*



Esempio: Il giocatore dello Scorpione riduce di 2 i costi di koku per costruire nella regione 3.



Anziano

✓ **Consegna:** Colloca 1 gettone clan nella **casella anziano** della regione dell'anziano.

🏆 **Fine Partita:** **Raddoppia** i punti vittoria finali ottenuti dal tracciato di influenza della regione dell'anziano. Questa capacità viene innescata una sola volta, quando viene calcolata l'influenza della regione.

Diversamente dagli altri avventori, gli anziani non hanno capacità continue. La capacità di fine partita raddoppia solo i punti vittoria finali e non quelli ottenuti dalle caselle del tracciato di influenza.



Esempio: Alla fine della partita, il giocatore del Granchio raddoppierà i punti vittoria finali della regione 4.

Visita dell'Imperatore

Alla fine dell'Era 1, l'Imperatore visita il Fiume d'Oro per valutare la prosperità del suo impero, ispezionando e testando i prodotti in ogni luogo in cui si ferma.

Ogni giocatore ottiene le ricompense di proprietà di tutti gli edifici che possiede, come se vi avesse navigato con una barca. Poi, proseguire la partita con il turno del giocatore successivo. Da questo momento in poi, riempire la fila degli edifici utilizzando le tessere dell'Era 2.



Fine della Partita

Alla fine del turno in cui l'ultima tessera dell'Era 2 viene collocata nella fila degli edifici, viene innescata la fase finale della partita. Il giocatore attivo ottiene **5** e ogni altro giocatore effettua l'ultimo turno, dopodiché la partita finisce e vengono assegnati i punti vittoria finali.

Ricorda: Se un giocatore ha un gettone clan sulla **casella anziano** di una regione in cui ha effettuato una consegna, raddoppia i punti vittoria finali ottenuti da quel tracciato di influenza.



Punti Vittoria Finali

Dopo che l'ultimo giocatore ha terminato il proprio turno, ogni giocatore ottiene i seguenti punti vittoria di fine partita:

- Influenza Regionale:** Assegnare un ammontare di punti vittoria corrispondente ai valori sulla tessera punteggio di ogni regione ai giocatori che sono al primo e secondo posto (in alcune regioni anche al terzo) nel tracciato di influenza corrispondente. I giocatori privi di influenza in una regione non possono ottenere punti vittoria da quella regione. In caso di parità, sommare i punti vittoria per le posizioni in parità e suddividerli equamente tra i giocatori in parità (arrotondando per difetto).



Esempio: Nella regione 2, il giocatore del Granchio e quello della Mantide sono in parità per il primo posto, quindi ottengono entrambi 7 punti vittoria ($9 + 5 = 14$, divisi per 2). Il giocatore del Granchio ha rivendicato la casella anziano, quindi raddoppia a 14 i punti vittoria ottenuti.

- Avventori:** Assegnare a ogni giocatore l'ammontare di punti vittoria relativo al numero di avventori completati, secondo la tabella punteggio seguente:

Avventori Completati	1	2	3	4	5	6+
Punti Vittoria	2	5	9	14	20	27

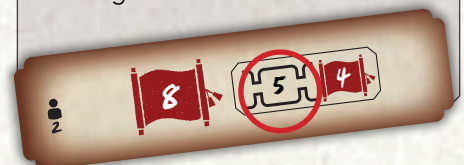
- Capacità degli Avventori:** Assegnare a ogni giocatore i punti vittoria derivanti dalle capacità di mercanti, nobili e artigiani completati.

Vittoria

Il giocatore con più punti vittoria vince la partita! In caso di parità tra 2 o più giocatori, vince il giocatore con più **favore divino** tra questi. In caso di ulteriore parità, la vittoria viene condivisa.

Partita a 2 Giocatori

In una partita a 2 giocatori, il secondo valore di punti vittoria sulla tessera punteggio di ogni regione viene assegnato al secondo classificato solo se questi si trova **entro 5 caselle** dal giocatore in testa.



Mecenati dei Clan

Mini-Espansione

Dopo aver preso dimestichezza con la versione standard de *Il Fiume d'Oro*, i giocatori possono variare le cose aggiungendo l'espansione *Mecenati dei Clan*! Allearsi con un leggendario luminare del proprio clan garantirà a ogni giocatore nuove e potenti capacità per costruire il proprio impero commerciale.



Preparazione dei Mecenati

All'inizio della preparazione dei giocatori (dopo la preparazione del gioco), collocare 1 carta mecenate casuale per ogni clan a faccia in su accanto al tabellone. Riporre le altre nella scatola del gioco.

Dopo aver scelto il primo giocatore, partendo dall'ultimo giocatore e procedendo in ordine inverso, ogni giocatore seleziona 1 carta mecenate disponibile in aggiunta agli altri componenti. Riporre le carte non selezionate nella scatola del gioco.

PREPARAZIONE ALTERNATIVA

A ogni giocatore viene assegnato un clan casuale, poi questi sceglie quale dei suoi 2 mecenati usare.

Riconoscimenti

Design del Gioco: Keith Piggott

Illustrazione del Tabellone: Francesca Baerald

Illustrazione della Scatola: Joshua Cairo

Illustrazioni Interne: Sheila Amajida, Asep Ariyanto, Francesca Baerald, Mauro Dal Bo, Carlos Palma Cruchaga, Nele Diel, Derek Edgell, Kevin Goeke, Lin Hsiang, Amelie Hutt, Agri Karuniawan, Drazenka Kimpel, Alayna Lemmer, Diego Gisbert Llorens, Joyce Maureira, Chris Ostrowski, Borja Pindado, Polar Engine, Andrew Sonea, Le Vuong

Progetto Grafico: Jay Hernishin, David Ardila, Katherine Boils, Tony Mastrangeli, Samuel Shimota

Direzione Artistica: Brianna Woodward

Produzione: Guadalupe Gonzalez

Sviluppo: Brianna Woodward, Bryan Bornmueller, Jeff Fraser

Scrittura e Progetto Tecnico: Steven Kimball

Revisione del Testo: Dan Varrette

Team Office Dog: Brianna Woodward, Bryan Bornmueller, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Luke Peterschmidt, Toby the Office Dog

Ringraziamenti Speciali: Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, Andy Christensen, Teresa Dery, Halley Feil, Emily Frenchik, Daniel Hadlock, Steve Horvath, Seth Jaffee, Austin Litzler, Michael Mindes, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Alex Schlee, Joe DeSimone, Anne Spradley, Jacinda Wilson, Andy Van Zandt

Coordinazione Playtesting: Nick Schoichet

Playtester: Steven Auker, Michael Becker, Anthony Cario, Ian Cross, Cami Decker, Tyrell Decker, Kevin Ellenburg, Carl Feibusch, Joshua Ferrise, Thomas Gallecier, Game Makers Guild of Nashville, Henry Geddes, Chisholm Gentry, Andy Harper, Lillie Hollingsworth, Trevor Ryan Kelton, Steve Kimball, Jordan Martin, Robert Martz, David McClatchey, Mike & Wendy McGowan, Matt Monasch, Matt Morely, Jonathan Mullins, Mike Mullins, Ivy Ngo, Trevor Olson, Laura Peters, Bill Phillips, Cassie Piggott, Joevan Salmon-Johnson, Sebastian Rapp, Matt Sadoris, Breyana Scales, Karin Schleicher, Rosco Schock, Christopher Talbot, Tony Thomas, Toronto Board Game Design Crew, Twin Cities Design Days Playtesters, Yun Whitman, Travis Williams, Carl Willis, Preston Wing, Jacob Yanovsky, Gideon Yeomans, Jorge Zhang

Asmodee Italia

Traduzione: Lorenzo Fanelli

Revisione: Elisabetta Colombo, Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Per scoprire prodotti e notizie su *La Leggenda dei 5 Anelli*, nonché tutto quello che riguarda l'immenso mondo di Rokugan, visita:

www.LegendoftheFiveRings.com





Dorso del Mondo

Le sorgenti del Fiume d'Oro giacciono in una ripida valle di questa catena montuosa, ricca di alte cime acuninate e di infidi passi che separano la metà settentrionale di Rokugan da quella meridionale.



Foresta Shinomen

Questa primordiale foresta è più antica dell'Impero di Smeraldo stesso e secondo alcuni cela le rovine di numerose civiltà perdute. I suoi antichi alberi, alti come castelli, gettano la foresta in un'eterna oscurità.



Bosco delle Kitsune

Gli esseri umani che si insediano tra queste fronde ancestrali devono mostrarsi rispettosi nei confronti degli spiriti, i veri signori del bosco, e in particolare delle volpi a nove code che a volte assumono sembianze umane.



Pianura dell'Alleanza dei Tre Uomini

Questi aspri campi e queste pianure spazzate dal vento riceverono questo nome quando tre samurai di altrettanti clan minori strinsero un'alleanza per proteggere le loro terre natie da un'invasione da parte di un clan maggiore.



Acquitrini Uebe

Questa palude ricoperta di foglie si estende per migliaia di acri sulla sponda orientale del Fiume d'Oro. Qui i villaggi si ergono su palafitte al di sopra delle pianure allagate e le merci viaggiano a bordo di canoe.



Baia del Pesce Terremoto

Dove il Fiume d'Oro sfocia nel Mare delle Ombre, una baia riparata offre innumerevoli ricchezze a quei mercanti e pescatori abbastanza coraggiosi da affrontare le frequenti scosse di terremoto nella zona.

La Leggenda dei
Cinque Anelli

Glossario delle Icone



Dorso del Mondo
(regione 1)



Foresta Shinomen
(regione 2)



Pianura dell'Alleanza
dei Tre Uomini
(regione 3)



Bosco delle Kitsune
(regione 4)



Acquitrini Uebe
(regione 5)



Baia del Pesce
Terremoto
(regione 6)



Santuario
(edificio)



Palazzo
(edificio)



Porto
(edificio)



Mercato
(edificio)



Ottieni 1 koku per ogni
santuario che possiedi



Ottieni 1 koku per ogni
palazzo che possiedi



Ottieni 1 koku per ogni
porto che possiedi



Ottieni 1 koku per ogni
mercato che possiedi



Ottieni 1 koku per
ogni carta avventore
completata



Casella di partenza
(fiume)



Scarta la tessera
alla fine della fila
degli edifici



Seta
(merce)



Riso
(merce)



Porcellana
(merce)



Merce qualsiasi



Pesca e scarta
1 carta avventore



Carta avventore
completata



Aumenta di 1 il limite
di favore divino



Favore divino



Influenza



Koku



Punti vittoria



Edificio che possiedi



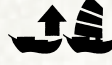
Edificio posseduto
da un avversario



Devi essere entro
5 caselle dal
giocatore in testa



Completa il viaggio
(ricolloci la tua
barca nella casella
di partenza di inizio
fiume e prosegui con
il movimento nella
sua interezza)



Sostituisci
1 barca semplice
con 1 barca reale



Barca reale



Barca semplice



Icona capacità
mercante



Icona capacità
artigiano



Icona capacità
anziano



Ottieni 1 favore divino
quando scegli l'edificio
alla fine della fila



Fiore imperiale
(necessario per
rivendicare Maestria
delle Corti)



Capacità innescata
con la consegna
a un avventore



Capacità continua per
il resto della partita



Capacità innescata
alla fine della partita

OFFICEDOG™