

Spazi tessera bonus

Requisito:
Paga alla banca il numero di sterline indicate sullo spazio (1 o 2).



Profitto:

Non c'è un effetto immediato. Conserva la relativa tessera bonus per il **prossimo** round. **Non** puoi prenderla adesso!
Come indicato da questa icona, prendi la tessera bonus nella "Fase di preparazione per il prossimo round".
Vedi sotto per sapere come usare ogni tessera bonus.

Le tessere bonus

Se hai riservato una tessera bonus tramite il suo spazio tessera bonus, prendi questa tessera bonus durante la "Fase preparazione per il prossimo round" (se hai riservato più di 1 tessera bonus, naturalmente le prendi tutte). Ci sono 4 tessere bonus in totale: una tessera beni "+1" e tre tessere carta azione (1 tessera carta contabile, 1 tessera carta mercante di diamanti, 1 tessera carta espansione).

Il grosso vantaggio delle tessere bonus carta azione è: contano come **carte azione regolari** ma **non** occupano uno spazio azione della tua area azione. Sono aggiuntive alle carte dei tuoi spazi azione disponibili e vengono messe nella tua area azione un po' distanti. Di nuovo: queste contano, per ogni scopo e intento, come carte azione del loro tipo relativo e sono usate come carte regolari di quel tipo. Dopo l'uso, vengono voltate a faccia in giù normalmente.



Tessera beni "+1"

Quando ricevi una tessera beni "+1", mettila accanto alla tua plancia e tienila lì fino alla Fase azione generale del round. Durante un qualsiasi **tuo turno della Fase azione generale**, puoi prendere la tessera beni "+1" e metterla sulla parte bassa di una qualsiasi **carta beni** scoperta nella tua area azione. Da ora in poi, il valore unità di questa carta beni aumenta di **1 unità** (di quel tipo) per qualsiasi scopo o intento.

- Una volta piazzata, **non** puoi spostare la tessera beni "+1" su un'altra carta beni.
- Dopo aver usato la carta beni con la tessera, voltale ambedue a faccia in giù.
- Non puoi usare la tessera indipendentemente da una carta beni.



Questa carta conta come una carta caffè da 3 unità

Tessera carta contabile



Questo contabile si usa come un altro contabile qualsiasi (ma fornisce 1 solo punto contabilità).

Tessera carta mercante di diamanti



Quando usi questo Mercante di diamanti, prima muovi 2 spazi avanti sul percorso dei diamanti. Poi muovi **1 spazio aggiuntivo per ogni altra** carta mercante di diamanti al momento scoperta nella tua area azione (esclusa questa tessera carta-mercante di diamanti).

Tessera carta espansione



La tessera carta espansione si usa come ogni altra carta espansione e ha un valore espansione di "2".

6) Finire la tua fase azione

Esegui questa azione solo se non puoi o non vuoi più eseguire nessuna delle altre azioni. Con questa, completi la Fase azione generale di questo round.

Nota: se hai carte o tessere bonus non ancora usate nella tua area azione, usale prima di eseguire questa azione. Non potrai tenerne nessuna per il prossimo round.

Per eseguire questa azione, espleta i 2 passaggi seguenti:

1. Primo, prendi **solo 1 dei tuoi mazzi riposo**. Nel primo turno, ogni mazzo riposo comprende solo una carta. In seguito, i mazzi riposo possono contenere diverse carte. Metti nella tua mano tutte le carte del mazzo riposo scelto.
2. Poi, ripulisci la tua area azione. Fallo voltando le carte della tua area azione di nuovo a faccia in su e poi spostandole tutte nel mazzo riposo **connesso**. Se ci sono già carte nel relativo mazzo riposo, fai scorrere la nuova carta dentro dal retro, formando una colonna sovrapposta nella quale sia visibile la parte alta di ogni carta. Se hai delle tessere bonus, rimettile sul lato destro del tabellone.

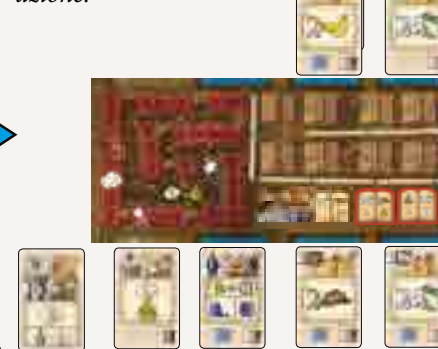
Nota: Non appena prendi 1 mazzo riposo, prima di ogni nuova Fase di pianificazione, avere visibili tutte le carte potenziali è cruciale per una efficace pianificazione.

Esempio:

Scilla conclude la propria fase azione. Prima deve prendere 1 mazzo riposo da rimettere nella sua mano. Sceglie il mazzo riposo nel quale ha riposto le sue carte espansione.



Poi scopre le carte nella sua area azione.



Infine, sposta ogni carta dal suo spazio azione al mazzo riposo connesso e rimette la tessera carta mercante di diamanti sul lato destro del tabellone. Per **Scilla**, la Fase azione generale è conclusa.



I giocatori che hanno eseguito la loro azione "Finire la propria fase azione" vengono saltati per il resto della Fase azione generale. Quando anche l'ultimo giocatore rimasto ha eseguito l'azione "Finire la propria fase azione", prosegui con la "Fase preparazione per il prossimo round". Dopo la Fase azione generale del 7° round, continua con la Fase di calcolo del punteggio finale.

3) Fase di preparazione per il prossimo round

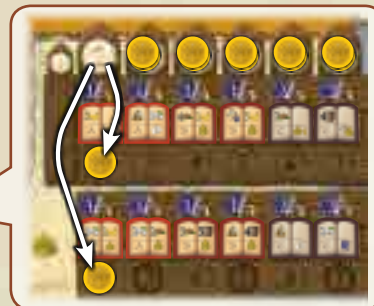
Espleta i seguenti passaggi:

- Sposta monete dall'indicatore dei round alla scelta libri
- Riempi la scelta carte
- Restituisci i segnalini bonus ai giocatori (incluse eventuali tessere bonus)

a) Sposta monete dall'indicatore dei round alla scelta libri

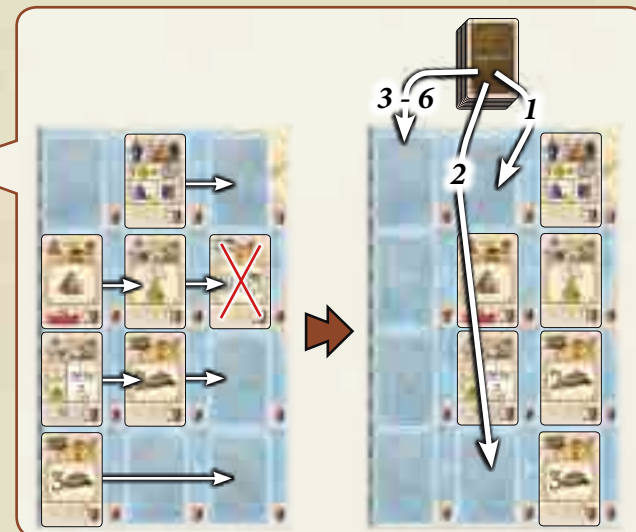
Su ognuno degli spazi da 2 a 7 dell'indicatore dei round c'è una pila di monete che comprende 1 o 2 monete (a seconda del numero dei giocatori). Ora, sposta le monete della pila più a sinistra in basso sugli spazi color legno nella scelta libri, collocati verticalmente sotto di essa (questi spazi hanno la stessa cifra di quello dal quale hai preso la pila di monete). Se c'è 1 sola moneta, spostala nello spazio color legno della prima riga. Se ci sono 2 monete, spostane 1 sulla prima riga e 1 sulla seconda.

Ogni moneta spostata sulla scelta libri è ora connessa al libro subito sopra la stessa. Se un giocatore acquisisce **quel** libro, riceve **in aggiunta** quella moneta. Il numero scoperto sull'indicatore dei round mostra quale round stai per cominciare.



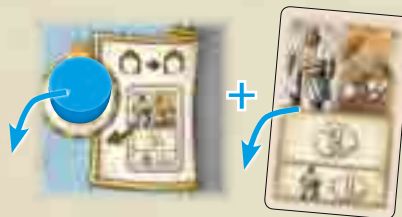
b) Riempi la scelta carte

Prima, rimuovi tutte le carte rimaste (se ce ne sono) dagli spazi nella **colonna destra** e mettile nella pila degli scarti delle carte azione. Dopo, in ogni riga della scelta dovrebbero essere rimaste 1, 2 o nessuna carta. Nelle righe con 2 carte, spostale tutte e due insieme sulla destra (coprendo lo spazio centrale e destro di quella riga). Se è rimasta solo una carta in una riga, spostala sullo spazio destro di quella riga. Infine, riempi ogni spazio vuoto della scelta carte con una carta scoperta dal mazzo delle carte azione: prima riempi gli spazi liberi (se ce ne sono) della colonna destra, dall'alto verso il basso. Poi, riempi gli spazi della colonna centrale, dall'alto verso il basso (se ce ne sono). Infine, riempi gli spazi della colonna sinistra, dall'alto verso il basso. Se il mazzo delle carte azione è finito, gli spazi rimasti vuoti non vengono più riempiti.



c) Restituisci i segnalini bonus ai giocatori (incluse eventuali tessere bonus)

Ogni giocatore riprende i suoi segnalini bonus dai vari spazi bonus e li mette accanto alla sua plancia. Se recupera un segnalino da uno spazio tessera bonus, prende anche la tessera bonus relativa e la pone scoperta nella sua area azione (la tessera beni "+1", tuttavia, viene messa vicino alla sua plancia giocatore).



Poi, inizia il prossimo turno con la Fase di pianificazione.



Le ultime 8 carte del mazzo delle carte azione sono **carte azione singola**. A seconda della frequenza con cui i giocatori hanno preso carte dalla scelta durante il gioco, queste carte azione singola entrano nella scelta prima, dopo o anche mai. Ognuna di esse rappresenta solo una singola azione aggiuntiva di una compagnia specifica. Una volta acquisita, una carta azione singola rimane in mano al giocatore fino alla Fase finale di calcolo del punteggio. Non può mai essere messa in uno spazio azione (poiché non vi è un'azione associata ad essa).

Fine del gioco

Dopo la Fase azione generale del 7° round, il gioco termina. Ora, la **Fase finale di calcolo del punteggio** si sviluppa come segue:

Prima, ogni giocatore recupera tutte le sue carte inattive prendendo nella sua mano **tutti** i suoi mazzi riposo. Poi cerca nella sua mano tutte le carte che presentano una azione aggiuntiva di una compagnia in basso a sinistra. Divide queste carte per compagnia e se le mette davanti.



Ora, prende il blocco segna punti e procede passo dopo passo attraverso le 7 categorie di punteggio, scrivendo quanto ogni giocatore ha totalizzato in ogni categoria:



Prima, segna quanto **denaro** (il numero di sterline delle monete attuali) ogni giocatore ha di fronte.

Poi passa alla **Compagnia di Mombasa** e calcola per ogni giocatore le sterline totalizzate per le proprie **azioni** di Mombasa.

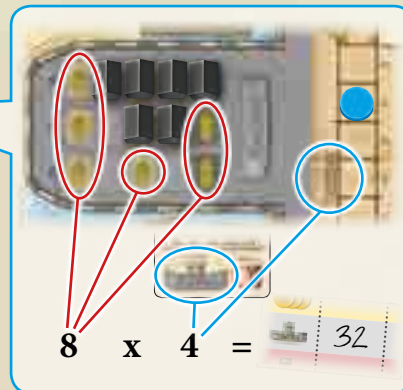
Per farlo, conta il **numero di icone moneta scoperte** nella sede della compagnia di Mombasa E lo moltiplica per il **numero totale di azioni** di Mombasa possedute da ogni rispettivo giocatore. Segna il singolo risultato di ogni giocatore.

Promemoria: il numero totale di azioni di una compagnia di un giocatore è uguale all'ultima icona azione che ha raggiunto o superato col suo segnalino sulla ferrovia di quella compagnia + ogni azione aggiuntiva di quella compagnia che ha sulle proprie carte (vedi la sezione "Scopo del gioco" a pagina 3).

Una volta che hai scritto, per ogni giocatore, il risultato riguardo le azioni di Mombasa, ripeti l'intera procedura per la **Compagnia di Cape Town**, per quella di **Saint-Louis** ed infine per la **Compagnia del Cairo**.

Controlla sulla plancia di ogni giocatore quanto è avanzato il suo segnalino diamante sul suo **percorso dei diamanti**: segna l'**ultimo valore** oltrepassato dal segnalino.

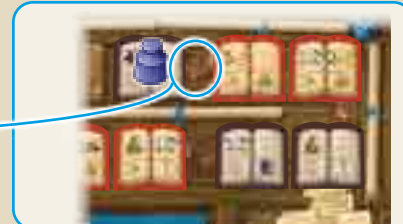
Controlla sulla plancia di ogni giocatore quanto è avanzato il suo segnalino calamaio sul suo **Percorso contabilità**: segna l'**ultimo valore** oltrepassato dal segnalino.



Ogni segnalino che non è avanzato abbastanza da avere un punteggio viene ignorato. Anche le tessere libro (non importa se il segnalino calamaio vi sia stato posto sopra o meno) non valgono più niente adesso.

Dopo aver scritto ogni cosa, somma il punteggio ottenuto nelle 7 categorie per ciascun giocatore.

Il giocatore col punteggio più alto (chi ha guadagnato più denaro) è il vincitore. In caso di pareggio, la vittoria è condivisa.



Dettagli sulle ferrovie delle compagnie e i loro bonus

Ogni ferrovia di una compagnia ha uno o due **richieste di immissione di capitale**. Ogni volta che sposti uno dei tuoi segnalini ferrovia da uno spazio verso il prossimo e nel farlo attraversi una richiesta di immissione di capitale, devi subito pagare alla banca il numero di sterline indicato. Altrimenti, il segnalino deve fermarsi sullo spazio prima della richiesta di immissione di capitale. Quando un tuo segnalino raggiunge l'ultimo spazio di un percorso ferrovia, resta lì per il resto del gioco. Se usi un profitto che ti permette di avanzare su una specifica ferrovia e non puoi usarlo completamente (a causa di una richiesta di immissione di capitale che non puoi pagare o per la fine della ferrovia), muovi il tuo segnalino più avanti possibile (per quanto concesso) e rinuncia al resto.

Ogni ferrovia di una compagnia ha 2 **spazi speciali**. Appena raggiungi o oltrepassi uno di questi spazi speciali col tuo segnalino ferrovia, ricevi immediatamente dalla banca il numero di sterline indicato sopra lo spazio speciale (1 o 2). **Importante:** ogni giocatore che raggiunge o supera uno spazio speciale riceve l'ammontare riportato. Comunque, quando questo accade, **tutti** i giocatori che hanno già raggiunto o superato quello spazio **prima** di quel giocatore, ricevono **di nuovo** la stessa somma dalla banca.

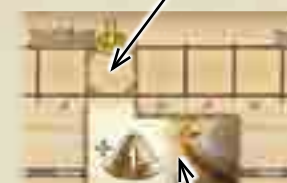
Appena raggiungi o superi uno spazio speciale, sblocchi anche il suo **bonus percorso speciale**. Questo bonus percorso speciale ha effetto dal tuo **prossimo turno in poi** (cioè se lo sblocchi nel bel mezzo di un'azione, non puoi usarlo mentre la stai ancora eseguendo).

Ci sono 2 tipi di bonus percorso speciale: **bonus permanenti** e **spazi bonus extra**. I bonus permanenti si trovano solo sulle ferrovie A e B, mentre gli spazi bonus extra si trovano su quelle C e D. Se hai sbloccato un bonus permanente, puoi usarlo tutte le volte che esegui un'azione per la quale esso è rilevante. Gli spazi bonus extra funzionano esattamente come gli spazi bonus del tabellone (cioè li usi con l'azione "Piazza 1 segnalino bonus").

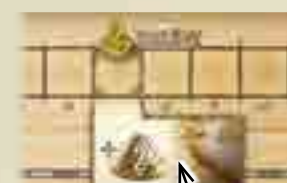
Ogni ferrovia ha 2 bonus percorso speciale. Il **secondo bonus percorso speciale** di ogni ferrovia di una compagnia di solito è una versione potenziata del primo. **Importante:** se hai sbloccato il secondo bonus percorso speciale di una ferrovia, puoi scegliere se usare quest'ultimo bonus OPPURE il primo, ma non puoi **mai** usarli tutti e due. Nel caso dei bonus permanenti questo significa: il primo e il secondo bonus percorso speciale di una ferrovia non sono **mai** cumulativi. Nel caso degli spazi bonus extra questo significa: **ad ogni round puoi usare solo uno degli spazi bonus di quella ferrovia**. Quindi, se uno dei tuoi segnalini bonus è già su uno dei due spazi bonus, non puoi mettere un secondo segnalino sopra l'altro.



Richiesta di immissione di capitale



Spazio speciale



Primo bonus percorso speciale



Secondo bonus percorso speciale

Bonus permanenti

Il tuo **valore espansione totale** nella tua area azione aumenta di 1 o 2 per ogni scopo o intento (espandere una compagnia, spazi bonus di maggioranza, requisiti di libri, etc). Comunque, ha effetto solo se hai almeno 1 carta espansione nella tua area azione.



Hai 1 o 2 **segnalini bonus aggiuntivi** del tuo colore che puoi piazzare normalmente (prendi questi segnalini da quelli che hai riposto nella scatola durante la preparazione).



Ogni volta che acquisisci una carta dalla scelta carte **usando carte beni banana** come pagamento, il prezzo della carta è ridotto di 1.



Ogni volta che acquisisci una carta dalla scelta carte usando carte, il prezzo della carta è **ridotto di 1**. Come pagamento per quella carta, puoi usare anche **tipi diversi** di carte beni (ed usare poi le unità in eccesso per avanzare sulle ferrovie delle compagnie).

Ogni volta che acquisisci una carta dalla scelta carte **usando carte beni cotone** come pagamento, il prezzo della carta è ridotto di 1.



Il valore unità di **ogni carta beni cotone** nella tua area azione aumenta di 1 per ogni scopo o intento (questo si applica a tutte le carte cotone, non al solo valore unità totale del cotone).

Spazi bonus extra

Requisito: paga alla banca le sterline indicate.

Profitto: usa subito 1 punto contabilità E avanza col tuo segnalino diamante di 2 spazi sul tuo percorso dei diamanti. OPPURE: usa 2 punti contabilità E avanza di 1 spazio sul tuo percorso dei diamanti.



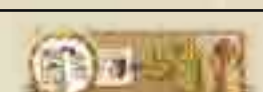
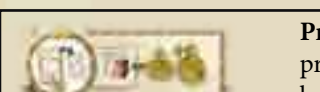
Requisito: nessuno.

Profitto: compra subito 1 carta dalla scelta carte pagando il suo prezzo intero in sterline alla banca (metti la carta nella tua mano) E/OPPURE avanza di 1 spazio sul tuo percorso dei diamanti.



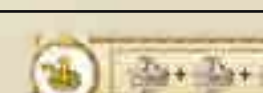
Profitto: prendi subito dalla banca tante sterline quanto il valore cassa rossa della carta scartata + 3.

Requisito: scarta 1 carta dalla **tua mano** mettendola scoperta nella pila degli scarti delle carte azione.



Requisito: Paga 1 sterlina alla banca

Profitto: muovi immediatamente i tuoi segnalini ferrovia sulle ferrovie di 2 compagnie **differenti** (escluse le ferrovie D2) di 2 spazi in avanti ognuno.



Spazi speciali delle plance giocatore

Quando il tuo segnalino diamante raggiunge o supera **questo spazio** sul tuo percorso dei diamanti, la casella azione aggiuntiva sotto è sbloccata. Puoi usare questa casella durante tutte le seguenti Fasi di pianificazione (vedi "Fase di pianificazione" a pagina 4).

Se il tuo segnalino diamante raggiunge lo **spazio diamante finale**, rimane lì. Tuttavia, d'ora in poi, quando ricevi un qualsiasi profitto che ti farebbe avanzare sul percorso dei diamanti, ricevi invece **2 sterline** dalla banca **per ogni spazio** che avresti dovuto percorrere.



Quando il tuo segnalino calamaio raggiunge o supera il tassello libro su **questo spazio** del tuo percorso contabilità, la casella azione aggiuntiva sotto è sbloccata. Puoi usare questa casella durante tutte le seguenti Fasi di pianificazione (vedi pagina 4).

Se il tuo segnalino calamaio raggiunge il tassello libro sullo **spazio finale** del percorso, rimane lì. Tuttavia, d'ora in poi, prendi **2 sterline** dalla banca **per ogni punto contabilità** che ricevi come profitto (non puoi più usare i tuoi profitti di punti contabilità in un altro modo che non sia questo).

Note generali sul gioco e ulteriori casi speciali:

- Quando acquisisci 1 carta dalla scelta carte, devi sempre usare almeno 1 carta beni per farlo (anche se il costo della carta è 0). Tuttavia, se il prezzo della carta è di fatto 0, puoi usare tutte le unità di quel valore unità totale per avanzare sulle ferrovie. Il prezzo di 1 carta non può mai scendere sotto lo 0 (nemmeno se un bonus percorso speciale lo facesse accadere).
- Quando compri una carta con le sterline tramite uno spazio segnalino bonus e il prezzo della sua carta è 0 (non può scendere sotto zero), non devi pagare sterline per prenderla (ma devi comunque pagare l'eventuale costo dello spazio bonus stesso).
- Non puoi tenere nascosto il tuo denaro.
- La scorta di monete è considerata illimitata. Se rimani senza, usa qualcos'altro per sostituirla.
- Se le scorte libro di una determinata lettera si esauriscono, gli spazi vuoti di quella lettera nella scelta libri non vengono più riempiti.

Riepilogo delle icone selezionate

Per soddisfare questo requisito, devi avere almeno un totale di 4 unità di **un** bene a faccia in su nella tua area azione (4 unità di cotone o 4 unità di banane o 4 unità di caffè).



Rimuovi 1 base commerciale dalla **sede di una compagnia a tua scelta**. Comunque, la base commerciale rimossa deve essere al momento la **più avanzata** della sua colonna. Elimina la base commerciale dal gioco.

Rimuovi 2 basi commerciali (dalla stessa o da 2 differenti sedi di una compagnia).



Per soddisfare questo requisito, devi avere almeno 1 carta mercante di diamanti OPPURE 1 carta contabile a faccia in su nella tua area azione. **Attenzione:** il contabile richiesto deve, ovviamente, essere nella tua area azione **in aggiunta** al contabile che stai attualmente usando per muovere il tuo segnalino calamaio in avanti (altrimenti, il requisito sarebbe sempre soddisfatto).



Fai avanzare il tuo segnalino diamante del numero indicato di spazi sul tuo percorso dei diamanti.

Usa il numero indicato di punti contabilità per acquisire libri dalla scelta libri e/o monete dalla banca.

Prendi il numero indicato di sterline dalla banca.

Paga il numero indicato di sterline alla banca.



Per soddisfare questi requisiti, devi avere almeno 3 unità di caffè E almeno 3 ulteriori unità di **un** bene a faccia in su nella tua area azione. (Soddisfi i requisiti se hai almeno:
3 unità caffè e 3 unità cotone.
Oppure 3 unità caffè e 3 unità banana.
Oppure 6 unità caffè).



Per soddisfare questo requisito, devi avere almeno 1 unità di cotone a faccia in su nella tua area azione.



Se ti fermi su questo libro col tuo segnalino calamaio, ricevi dalla banca tante sterline quanto il **valore unità totale** di cotone che hai a faccia in su nella tua area azione, ridotto di 1 (per esempio, se il tuo valore unità totale di cotone è 6, ricevi 5 sterline; se è 1, non ricevi niente).

Vogliamo ringraziare tutti i testplayers, in particolare Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Stefan Widerin, Franziska Molter, Regina Molter, Andreas Molter, Ole Schlaack e lo Spielkreis Wien. Infine, uno speciale ringraziamento va allo Hippodice Spieleclub e.V. ed alla loro competizione per autori di giochi.

Winner 2011



Crediti

Autore: Alexander Pfister | **Illustrazioni:** Klemens Franz, Andreas Resch | **Sviluppo, regole e layout:** Viktor Kobilke

Traduzione e adattamento: Valerio Cioni | **Revisione:** Scilla Vitolo, Giovanni, Francesco e Salvatore Messina

Copyright: © 2015, eggertspiele GmbH & Co. KG | © 2015, uplay.it edizioni, della DXP S.N.C.

IT01936340502, Via Tosco Romagnola, 2585, 56021, Cascina (PI). All rights reserved.

www.eggertspiele.de www.uplayedizioni.com

