



The Castles of  
**Burgundy**  
*Special Edition*

Regolamento

# COMPONENTI:

PER IL GIOCO BASE:

164 tessere esagonali:

- ① 7x 8 edifici (40 beige, 16 nero)
- ② 7x 4 bestiame (20 verde, 8 nero)
- ③ 12 miniere (10 grigio, 2 nero)
- ④ 26 navi (20 blu, 6 nero)
- ⑤ 26 monasteri (20 giallo, 6 nero)
- ⑥ 16 castelli (14 borgogna, 2 nero)



1 regolamento



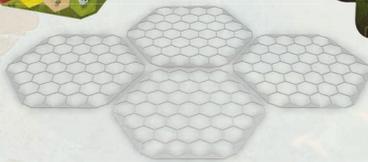
4 schede d'aiuto



1 tabellone di gioco (a doppia faccia)



- 20 place ducato a doppia faccia (5 place in 4 copie, #1-10)
- 4 place giocatore
- 4 griglie di copertura per le place dei giocatori



26 segnalini lavoratore



42 tessere merce (quadrate, 7 per colore)



12 tessere bonus (2 in 6 colori)



24 monete d'argento



4 sacchetti di stoffa



4 pedine ordine di turno (1 per ognuno dei 4 colori dei giocatori)



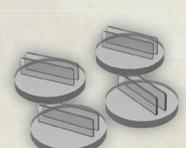
9 dadi (2 per ognuno dei 4 colori dei giocatori, più 1 bianco)



4 gettoni punti vittoria (100/200 Punti in ciascuno dei 4 colori dei giocatori)



4 indicatori punti vittoria (1 in ciascuno dei 4 colori dei giocatori)



4 supporti in plastica per gli indicatori punti vittoria

*Le monete d'argento e i segnalini lavoratore sono considerati illimitati. Se questi segnalini dovessero terminare, utilizzate dei materiali sostitutivi.*

**PER LE ESPANSIONI:**

- ① 16 plance ducato a doppia faccia  
(4 plance in 4 copie, #11-18) (Prima Espansione)
- ② 4 plance ducato a doppia faccia (1 plancia  
in 4 copie, #19-20): “Plancia Campionato  
Tedesco (2013)”, “Plancia Campionato Tedesco  
(2016)” (Terza e Settima Espansione)
- ③ 16 plance ducato a doppia faccia  
(4 plance in 4 copie, #23-30): “I Posti  
di Frontiera” (Quarta espansione)
- ④ 4 plance ducato a doppia faccia  
(1 plancia in 4 copie, #21-22)  
(Edizione Speciale)



1 plancia ducato  
a doppia faccia: “Partita  
in Solitario” (#33-34)  
(Decima espansione)



4 plance a doppia faccia:  
“Partita a squadre” (#31a, 31b, 32a, 32b)  
(Nona Espansione)



12 tessere aggiuntive:  
“Le Rotte Commerciali”  
(Ottava Espansione)



4 tessere  
esagonali aggiuntive  
(Seconda Espansione)



9 tessere esagonali  
aggiuntive: “I Castelli  
Bianchi” (Quinta  
Espansione)



5 tessere esagonali  
aggiuntive: “Le Locande”  
(Sesta Espansione)



18 tessere scudo  
(Espansione  
“Gli Scudi”)



2 tessere  
bonus “posto  
di frontiera”

*I componenti dell'espansione “Châteauma” sono elencati a pagina 22 di questo regolamento.*

**PER L'ESPANSIONE “I VIGNETI”:**



1 mercato dei vigneti



51 tessere  
esagonali doppie



4 plance vigneto



1 deposito dei vigneti



24 tessere bonus  
vitigno (6 tipi)



1 sacchetto di stoffa

**PER L'EDIZIONE SPECIALE  
(NON INCLUSE NEL CLASSIC PLEDGE):**



16 miniature castello



4 miniature punti vittoria

## INTRODUZIONE

**S**iamo nel XV secolo in Borgogna, nella Francia centrale. Nei panni di potenti duchi, dovrete portare la prosperità nei vostri possedimenti attraverso il commercio e una strategia di espansione.

Tirate i dadi per scoprire le opzioni a vostra disposizione e studiate un piano che vi conduca alla vittoria. Commercio, agricoltura, costruzione o ricerca, molte vie diverse vi permetteranno di accrescere la vostra ricchezza e reputazione.

Esistono molti modi per ottenere punti vittoria in questo gioco di costruzione. Scegliete con attenzione la vostra strategia! Grazie al gran numero di ducati tra cui scegliere, "I Castelli di Borgogna" offre un'infinita varietà e sarà stimolante anche per i giocatori più esperti.

Il vincitore sarà colui che avrà accumulato il maggior numero di punti vittoria alla fine della partita.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

*(Prima di giocare per la prima volta, staccate con attenzione tutte le tessere dalle fustelle).*

Ponete il tabellone al centro dell'area di gioco. Il lato per partite con 3 o 4 giocatori mostra:

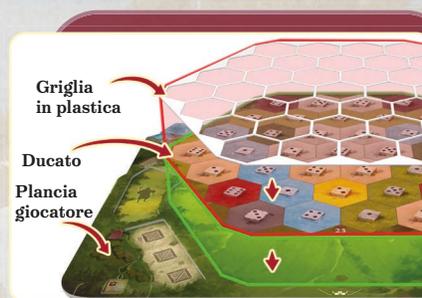
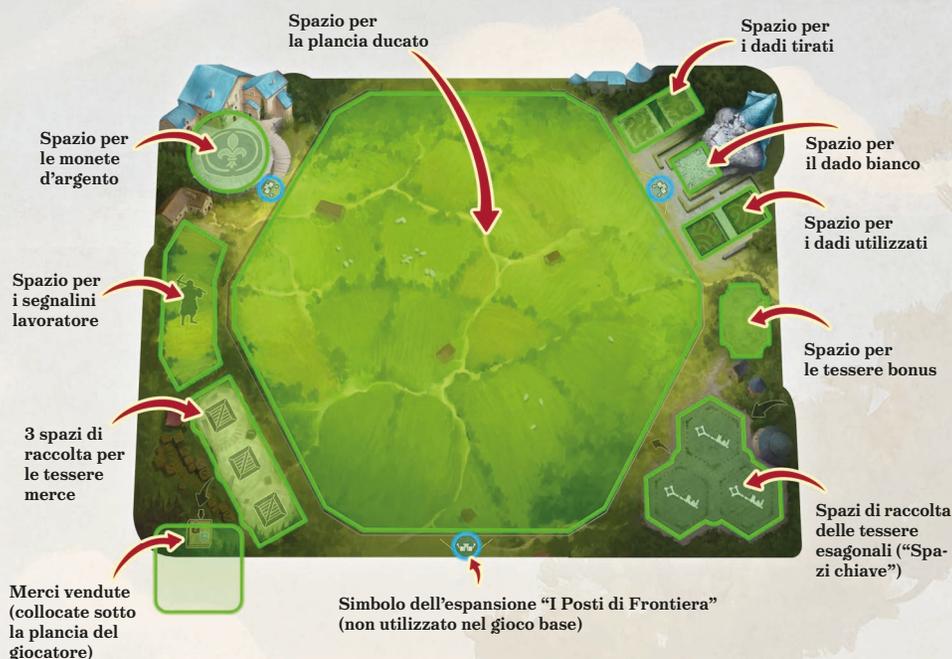
- A. Deposito centrale nero
- B. Tracciato dell'ordine del turno
- C. Tracciato dei punti vittoria (0-100)
- D. 5 spazi dei round
- E. 5 spazi delle fasi
- F. Tabella dei punti vittoria
- G. 6 spazi per le tessere bonus
- H. 6 depositi numerati (1-6), ciascuno con quattro spazi colorati per le tessere esagonali e uno spazio grande per le tessere Merce
- I. Spazio Locanda (utilizzato con l'espansione "Le Locande")
- J. Spazio per le tessere bonus "posto di frontiera" (utilizzate con l'espansione "I Posti di Frontiera")

L'altro lato mostra il tabellone di gioco per partite con 2 giocatori (contrassegnato con ). L'unica differenza consiste nel numero di tessere esagonali per ogni deposito, incluso il deposito nero.

*Consultare pagina 10 per maggiori informazioni.*



*Se state leggendo questo regolamento per la prima volta, vi suggeriamo di ignorare il testo scritto ai lati di ogni pagina. Questo testo infatti serve come riepilogo delle regole per coloro che hanno già giocato il gioco almeno una volta.*



Mettete le 24 monete d'argento, i 26 segnalini lavoratore, il dado bianco e le 164 tessere esagonali (inserite nei rispettivi sacchetti) accanto al tabellone di gioco.

Collocate 5 pile di 5 tessere merce coperte sugli spazi A-E. Collocate 2 pile di 6 tessere bonus sugli spazi corrispondenti del tabellone di gioco.

Ogni giocatore riceve:

- 1 plancia giocatore
- 1 plancia ducato
- 1 castello iniziale
- 3 tessere merce casuali
- 1 scheda d'aiuto
- 2 dadi del colore scelto
- 1 indicatore punti vittoria
- 1 pedina ordine di turno
- 1 gettone punti vittoria
- 1 moneta d'argento

Determinate il giocatore iniziale e distribuite da 1 a 4 lavoratori in senso orario.

Collocate le pedine ordine di turno sul tracciato dell'ordine del turno. Il giocatore iniziale riceve il dado bianco.

1. Posizionate il tabellone di gioco sul lato appropriato. Il lato per partite con 2 giocatori è contrassegnato con il simbolo .
2. Posizionate le 24 monete d'argento e i 26 segnalini lavoratore insieme al dado bianco vicino al tabellone di gioco.
3. Dividete le 164 tessere esagonali in base al colore del loro dorso. Quindi collocate le tessere esagonali bestiame (verdi), edificio (beige), monastero (gialle) e deposito nero (nere) nei corrispondenti sacchetti di stoffa.
4. Mettete le tessere esagonali castello (borgogna), nave (blu) e miniera (grigie) a faccia in su accanto al tabellone di gioco.

*Nota: Tutte le tessere esagonali, suddivise per tipo, formano una riserva.*

5. Mescolate le 42 tessere merce (quadrato) a faccia in giù. Quindi prendete 25 tessere merce e raggruppatele in 5 pile di 5 tessere coperte. Mettete ogni pila di tessere su ognuno dei 5 spazi Fase contrassegnati con le lettere A-E sul tabellone di gioco. Mettete da parte le rimanenti 17 tessere impilate a faccia in giù.
6. Mettete le 12 tessere bonus sui corrispondenti spazi del tabellone di gioco. Su ogni spazio impilate 2 tessere del colore appropriato in modo che la tessera "5/6/7" si trovi in cima.

7. Ogni giocatore sceglie un colore e prende:

- La plancia giocatore, i dadi, la pedina ordine di turno, l'indicatore punti vittoria e il gettone punti vittoria del colore scelto.
- Una plancia ducato presa a caso. Ogni giocatore ne sceglie il lato e la posiziona sulla sua plancia giocatore. Quindi la copre con una griglia in plastica.

*Nota: Per la prima partita, vi suggeriamo di prendere la plancia ducato numerata 1 o 2 (ogni giocatore riceve una plancia con lo stesso numero).*

- 3 tessere merce prese casualmente dalle 17 tessere rimaste. Il giocatore le mette a faccia in su sugli spazi di raccolta delle merci situati nella parte inferiore sinistra della sua plancia, avendo cura di impilare una sull'altra le tessere con lo stesso numero. Riponete nella scatola del gioco le tessere merce rimaste, poiché non verranno più utilizzate nel corso della partita.
  - 1 scheda d'aiuto; il giocatore la posiziona accanto alla sua plancia giocatore. La scheda d'aiuto spiega le azioni che si possono eseguire durante il proprio turno e i benefici che si possono ottenere giocando tessere specifiche.
  - 1 moneta d'argento; il giocatore la mette sullo spazio appropriato situato nella parte superiore sinistra della propria plancia giocatore.
8. Ogni giocatore mette il proprio indicatore punti vittoria sul primo spazio del tracciato dei punti vittoria (cioè sullo spazio tra 1 e 100).
  9. Ogni giocatore tira un dado per determinare chi sarà il primo giocatore (vince il risultato più alto). Quel giocatore riceve 1 lavoratore, che metterà sullo spazio appropriato situato nella parte sinistra della propria plancia giocatore. Il giocatore successivo in senso orario riceve 2 lavoratori, il terzo giocatore ne riceve 3, mentre il quarto ne riceve 4. Il giocatore iniziale adesso mette la sua pedina ordine di turno sul primo spazio del tracciato dell'ordine del turno nella parte inferiore destra del tabellone di gioco. Gli altri giocatori impilano i propri segnalini uno sotto l'altro, in ordine di turno (l'ultimo giocatore mette il suo indicatore in fondo alla pila).

*Nota: L'ordine del turno può cambiare durante la partita quando un giocatore piazza una tessera Nave nel suo ducato. Questo significa che i turni non sempre si svolgono in senso orario.*

10. Ogni giocatore prende 1 castello (una tessera esagonale di colore borgogna), e lo colloca a faccia in su sopra una casella a sua scelta dello stesso colore, nella sua plancia ducato (questa fase viene eseguita simultaneamente da tutti i giocatori). Se i giocatori giocano per la prima volta e scelgono il ducato numero 1 o 2, suggeriamo di collocare il castello sulla casella esagonale con il numero 6 al centro del ducato.
11. Consegnate il dado bianco al giocatore iniziale.



# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

## FASI DEL GIOCO

La partita ha una durata di 5 fasi, indicate con le lettere A-E, ed inizia con la fase A. Ciascuna fase è formata da 5 round.

All'inizio di ogni fase eseguite i seguenti passaggi:

1. Rimuovete tutte le tessere esagonali ancora presenti sul tabellone e rimettetetele nella scatola del gioco (saltate questa fase all'inizio della fase A).

**Importante:** non rimuovete le merci dai depositi!

2. Riempite, uno alla volta, gli spazi esagonali dei sei depositi numerati con tessere esagonali del colore corrispondente, prese casualmente dalla riserva. Posizionate le tessere a faccia in su.

*Nota: Alcuni spazi del tabellone, sul lato per partite con 3-4 giocatori, sono contrassegnati con un "4". Riempite questi spazi solo in partite con 4 giocatori. È inoltre presente uno spazio speciale contrassegnato con "3BD". Riempite normalmente questo spazio in partite con 4 giocatori (con una tessera Castello), mentre in partite con 3 giocatori, durante le fasi B e D, mettete una tessera Miniera invece di una tessera Castello su questo spazio.*

3. Riempite gli spazi del deposito nero centrale utilizzando tessere esagonali con il dorso di colore nero, scelte casualmente. Posizionatele a faccia in su.
4. Prendete la pila di 5 tessere merce dallo spazio della fase corrente e collocate una tessera su ciascuno dei 5 spazi round.

## I CINQUE ROUND DI GIOCO

Dopo aver preparato il tabellone per la nuova fase, giocherete 5 round. Ogni round si svolge nello stesso modo:

Innanzitutto ogni giocatore tira i suoi due dadi. Il giocatore iniziale (la cui pedina si trova più avanti sul tracciato dell'ordine del turno, oppure in cima alle altre in caso di parità) tira anche il dado bianco. Ogni giocatore mette i propri dadi sugli spazi appropriati della propria plancia giocatore. Tutti i dadi devono essere visibili agli altri giocatori.

*Nota: Tirare i dadi contemporaneamente consente agli altri giocatori di pianificare al meglio il proprio turno.*

Il giocatore iniziale comincia il round. Per prima cosa egli prende la prima (iniziando dal basso) tessera merce a faccia in su dagli spazi round e la colloca nel deposito che corrisponde al risultato del dado bianco. L'utilità del dado bianco adesso è terminata per questo round. Il giocatore iniziale non può usarlo per svolgere un'azione di gioco durante il proprio turno (e il suo risultato non può essere modificato utilizzando un lavoratore).

Quindi, il giocatore iniziale svolge il proprio turno. Quando il giocatore iniziale ha terminato il proprio turno, il giocatore successivo, seguendo l'ordine indicato dal tracciato dell'ordine del turno, svolge il proprio (sarà il giocatore più vicino alla torre alla fine del tracciato, o dall'alto in basso in caso di parità).

Quando tutti i giocatori hanno terminato il loro turno, il round successivo ha inizio, e così via. Poiché ogni fase inizia con cinque tessere merce sugli spazi dei round, e ad ogni round una di esse viene posizionata in un deposito, potete sempre verificare il round in cui vi trovate e quanti ne mancano prima della fine della fase attuale (e della partita).

## IL TURNO DI UN GIOCATORE

Durante il proprio turno, un giocatore può svolgere due azioni, una per ogni dado. I dadi utilizzati vanno collocati sugli spazi appropriati della propria plancia giocatore. I segnalini lavoratore possono essere utilizzati in qualsiasi momento per modificare il risultato di un dado. Per utilizzare un lavoratore, riponetelo nella riserva accanto al tabellone. Ogni lavoratore che utilizzate aumenta o diminuisce il risultato di 1. Potete utilizzare un lavoratore per modificare il risultato da 1 a 6 o viceversa. Potete utilizzare più lavoratori per modificare il risultato di un dado. Utilizzare i lavoratori non è considerata un'azione.

*Esempio: Utilizzando 2 lavoratori, Sergio trasforma un 2 in un 6 e poi prende una*

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

All'inizio di ogni fase:

- Rimuovete tutte le tessere esagonali dal tabellone di gioco.
- Riempite gli spazi con tessere esagonali prese dalla riserva.
- Posizionate le merci sui 5 spazi dei round.

## ROUND DI GIOCO

Tutti i giocatori tirano i dadi contemporaneamente.

Il giocatore iniziale mette la prima tessera merce nel deposito indicato dal dado bianco.



## TURNO DEL GIOCATORE

Ogni giocatore, in ordine di turno, svolge due azioni con i propri dadi.

Utilizzate i lavoratori per aumentare o diminuire il risultato del dado 1 per ogni lavoratore utilizzato (potete modificare un 1 in 6 o viceversa).



## AZIONI

Potete svolgere un'azione per dado. Ad ogni turno, ciascuna delle vostre 2 azioni può essere svolta in qualsiasi ordine e combinazione (potete anche svolgere la stessa azione due volte).

I 4 tipi di azioni che potete svolgere con il vostro dado sono:

- Prendere una tessera esagonale dal tabellone di gioco.
- Piazzare una tessera esagonale nel vostro ducato.
- Vendere merci (consultare pagina 10).
- Prendere 2 lavoratori (consultare pagina 10).

 **AZIONE “PRENDERE UNA TESSERA ESAGONALE DAL TABELLONE”**  
Scegliete una tessera esagonale dal deposito numerato corrispondente al risultato del vostro dado. Posizionate la tessera scelta su uno spazio di raccolta vuoto (uno “spazio chiave”) nella parte inferiore destra della vostra plancia giocatore (le tessere non vanno mai direttamente nel vostro ducato).

*Nota: Se non avete “spazi chiave” vuoti, dovete prima liberare uno spazio scartando una tessera esagonale dalla vostra plancia (riponetela nella scatola del gioco).*

*Suggerimento: Solitamente questa è una scelta poco vantaggiosa e andrebbe evitata.*

 **AZIONE “PIAZZARE UNA TESSERA ESAGONALE NEL PROPRIO DUCATO”**  
Scegliete una delle tessere esagonali negli spazi di raccolta della vostra plancia (nella parte in basso a destra) e posizionatela su una casella esagonale vuota del vostro ducato che corrisponde al risultato del dado e al colore della tessera. Dovete collocare la tessera in una casella direttamente adiacente ad almeno una tessera già piazzata in precedenza. Il colore della tessera esagonale deve corrispondere sempre al colore della casella su cui viene posizionata.

*Nota: La prima volta che svolgete questa azione, dovete collocare la tessera su una delle caselle adiacenti al vostro castello iniziale.*

In base alla tessera esagonale che avete piazzato, applicate immediatamente uno dei seguenti effetti:

### Monastero (giallo)

Il gioco include 26 tessere monastero diverse. Molte di queste hanno degli effetti continui che modificano le regole del gioco dal momento in cui vengono posizionate in un ducato. Altre producono i loro effetti durante il conteggio dei punti alla fine della partita. I loro vantaggi sono spiegati in dettaglio alle pagine 11 e 12.

### Nave (blu)

Ogni volta che un giocatore piazza una nave nel suo ducato, si verificano immediatamente due cose:

1. Il giocatore sceglie un qualsiasi deposito e prende tutte le tessere merce che si trovano su di esso, quindi le mette sui suoi spazi di raccolta nella parte inferiore sinistra della sua plancia.

**Importante:** Potete scegliere un deposito qualsiasi! Non dovete necessariamente scegliere quello corrispondente al risultato del dado utilizzato per piazzare la nave.

I giocatori possono immagazzinare un massimo di tre differenti tipi (colori) di merci sulla propria plancia giocatore. Le merci dello stesso colore vanno impilate l'una sull'altra, nello stesso spazio di raccolta. Tessere di colori diversi devono essere collocate su diversi spazi di raccolta. Se, a causa di questa restrizione, un giocatore non può collocare una tessera merce su uno dei propri spazi di raccolta, quella tessera rimane nel deposito.

*Esempio: Michele ha posizionato una nave e adesso prende le tessere merce dal deposito: quella color turchese (impilandola sull'altra sua tessera color turchese) e un'altra (scegliendo tra quella rosa o quella marrone), che andrà a piazzare sull'unico spazio di raccolta vuoto che gli è rimasto.*

2. Quindi, il giocatore fa avanzare di uno spazio la sua pedina sul tracciato dell'ordine del turno. Se quello spazio è occupato, il giocatore mette la sua pedina sopra alle altre.  
Se adesso il giocatore è il nuovo primo giocatore, prende il dado bianco.

### Castello (borgogna)

Ogni volta che un giocatore piazza una tessera castello nel suo ducato, esegue immediatamente un'azione aggiuntiva, come se avesse a disposizione un altro dado con un risultato a sua scelta.

*Per esempio, egli potrebbe immediatamente piazzare un'altra tessera esagonale nel suo ducato, oppure prendere due segnalini lavoratore, ecc.*

## PRENDERE UNA TESSERA ESAGONALE DAL TABELLONE

Il risultato del dado indica il deposito da cui prenderla. Il giocatore mette la tessera su uno “spazio chiave” vuoto nella parte inferiore destra della sua plancia.

## PIAZZARE UNA TESSERA ESAGONALE NEL PROPRIO DUCATO

Il risultato del dado indica quale casella esagonale vuota può essere utilizzata. Il giocatore piazza una tessera esagonale su un colore corrispondente adiacente ad una tessera piazzata in precedenza.



**Monastero (giallo):**  
Consultate le pagine 11 e 12.



**Nave (blu):**  
1. Il giocatore prende tutte le tessere merce da un deposito a sua scelta e le mette sugli spazi di raccolta della sua plancia.  
2. Egli fa avanzare di uno spazio la sua pedina sul tracciato dell'ordine del turno.



**Castello (borgogna):**  
Il giocatore effettua immediatamente un'azione aggiuntiva come se avesse un dado con un risultato a sua scelta.

## Miniera (grigio)

Le miniere sono tessere che non producono alcun effetto immediato quando vengono posizionate. Al termine di ogni fase, ogni giocatore riceve una moneta d'argento dalla riserva per ogni miniera presente nel suo ducato.

## Bestiame (verde)

Ogni volta che un giocatore piazza una tessera bestiame nel suo ducato, ottiene immediatamente dei punti vittoria. Ogni tessera mostra 2-4 capi di bestiame, corrispondenti al numero di punti vittoria ottenuti.

Inoltre, se il giocatore possiede almeno un'altra tessera con lo stesso tipo di bestiame all'interno dello stesso pascolo (un'area contigua di caselle esagonali verdi), ottiene anche i punti vittoria per quelle tessere (vedere esempio sotto).

*Nota: Le tessere bestiame che avete aggiunto in precedenza non devono essere necessariamente adiacenti a quella appena piazzata, è sufficiente infatti che si trovino all'interno dello stesso pascolo. Non ottenete punti vittoria aggiuntivi per le tessere bestiame situate in altri pascoli.*

*Esempio: Sergio piazza la tessera con 4 mucche all'interno di un pascolo nel quale sono già presenti una tessera con 3 mucche e una con 3 pecore. Egli ottiene 7 punti vittoria per la tessera con 4 mucche e per le 3 mucche già presenti in quel pascolo. Successivamente, nel corso della partita, se Sergio dovesse piazzare un'altra tessera con 4 mucche nello stesso pascolo, otterrebbe 11 punti vittoria (4+4+3). Se invece egli piazzasse una tessera con 2 pecore in quel pascolo, otterrebbe 5 punti vittoria (2 per la tessera appena piazzata e 3 per la tessera già presente nel pascolo).*



## Edifici (beige)

Ogni volta che un giocatore piazza un edificio nel suo ducato, può immediatamente - e solo per una volta - utilizzare l'effetto di quell'edificio (come indicato dai simboli sulla scheda di aiuto).

**Importante:** *Ciascuno degli otto edifici può essere costruito solo una volta per città (un'area contigua di caselle color beige). A seconda del ducato, potrebbero esserci da 2 a 6 città di varie dimensioni (1-8 caselle).*

*Nota: Se osservate con attenzione ogni edificio, vedete una rappresentazione delle abilità della tessera. Per esempio, la chiesa possiede i colori della miniera, del monastero e del castello; la banca possiede due torri con i tetti color argento; il castello mostra un dado.*

## GLI EDIFICI:

### Mercato

Quando un giocatore piazza un mercato nel suo ducato, può prendere immediatamente una tessera nave (blu) o bestiame (verde) da uno qualsiasi dei sei depositi (tranne il deposito centrale nero) e collocarla in uno "spazio chiave" vuoto, nella parte inferiore destra della sua plancia giocatore.

### Carpenteria

Quando un giocatore piazza una carpenteria nel suo ducato, può prendere immediatamente una tessera edificio (beige) da uno qualsiasi dei sei depositi (tranne il deposito centrale nero) e collocarla in uno "spazio chiave" vuoto, nella parte inferiore destra della sua plancia giocatore.

### Chiesa

Quando un giocatore piazza una chiesa nel suo ducato, può prendere immediatamente una tessera miniera (grigia), monastero (gialla) o castello (borgogna) da uno qualsiasi dei sei depositi (tranne il deposito centrale nero), e collocarla in uno "spazio chiave" vuoto, nella parte inferiore destra della sua plancia giocatore.



A-E



### Miniera (grigio):

Ottenete 1 moneta d'argento per ogni miniera in vostro possesso al termine di ogni fase.



### Bestiame (verde):

Ottenete un numero di punti vittoria corrispondente al numero di capi di bestiame mostrati sulla tessera. Quando incrementate il bestiame dello stesso tipo: aggiungete i punti vittoria per i capi di bestiame dello stesso tipo già piazzati in precedenza all'interno dello stesso pascolo.

**Non potete mai avere più di un edificio per tipo all'interno della stessa città!**



### Mercato

Prendete una tessera bestiame o nave dal tabellone.



### Carpenteria

Prendete una tessera edificio a vostra scelta dal tabellone.



### Chiesa

Prendete una tessera miniera, monastero o castello dal tabellone.

## Magazzino

Quando un giocatore piazza un magazzino nel suo ducato, può scegliere immediatamente (senza utilizzare un dado) un tipo merce in suo possesso e venderne la pila corrispondente, come se avesse appena svolto l'azione "Vendere Merci" (consultare pagina 10).

## Pensione

Quando un giocatore piazza una pensione nel suo ducato, prende immediatamente 4 segnalini lavoratore dalla riserva.

## Banca

Quando un giocatore piazza una banca nel suo ducato, prende immediatamente 2 monete d'argento dalla riserva.

## Municipio

Quando un giocatore piazza un municipio nel suo ducato, può scegliere immediatamente una seconda tessera esagonale posizionata nei suoi spazi di raccolta e collocarla nel suo ducato. Il piazzamento di questa seconda tessera ne attiva normalmente il suo effetto.

## Torre di Guardia

Quando un giocatore piazza una torre di guardia del suo ducato, ottiene immediatamente 4 punti vittoria.

Applicate **le seguenti regole** ad ogni edificio che aggiungete al vostro ducato:

- L'effetto di un edificio si attiva piazzando la tessera nel ducato. Non sono richiesti dadi o azioni aggiuntive!
- Se non riuscite ad utilizzare immediatamente l'effetto di un edificio (ad esempio, quando piazzate un mercato ma non ci sono tessere verdi o blu nei sei depositi), potete comunque piazzare quell'edificio senza applicarne la sua abilità

## REGOLE AGGIUNTIVE SUL POSIZIONAMENTO DELLE TESSERE ESAGONALI:

- Ogni volta che un giocatore prende una tessera esagonale dal tabellone di gioco, deve piazzarla sempre in uno dei suoi "spazi chiave" posti nella parte inferiore destra della sua plancia giocatore. Questa regola si applica anche quando il giocatore usa la sua seconda azione per piazzare quella tessera nel suo ducato.
- Il posizionamento delle tessere collocate in un ducato è definitivo. Queste tessere non possono essere più spostate, rimosse o sostituite.

## PUNTEGGIO PER LE TESSERE ESAGONALI:

- Non appena un'area colorata - indipendentemente dalla sua dimensione - è completamente ricoperta di tessere esagonali, si considera completa e il giocatore ottiene punti vittoria in due modi diversi:
  - In base alla sua dimensione (da 1 a 8 caselle), l'area completata fa ottenere da 1 a 36 punti vittoria, ed il giocatore fa avanzare immediatamente il suo indicatore sul tracciato dei punti vittoria.
  - Inoltre, un'area completata fa ottenere da 10 a 2 punti vittoria aggiuntivi, in base alla fase corrente: lo spazio Fase vuoto nella parte superiore sinistra del tabellone di gioco, indicante la fase corrente, indica il numero di punti vittoria aggiuntivi che ogni area completata (indipendentemente dalla sua grandezza) produce, da 10 punti nella fase A a 2 nella fase E.

*Nota: I castelli iniziali non fanno ottenere punti vittoria, anche se sono stati collocati nell'area da 1 casella.*

**Tessere bonus:** Il primo giocatore che riesce a ricoprire completamente tutte le caselle di un colore nel proprio ducato (ad esempio, piazzando la sua terza miniera o il suo sesto monastero) prende la corrispondente tessera bonus dal tabellone di gioco e ne ottiene immediatamente i punti vittoria (5 punti vittoria in una partita con 2 giocatori, 6 in una partita con 3 giocatori, 7 in una partita con 4 giocatori).

Il secondo giocatore che completa lo stesso colore del proprio ducato riceve la tessera bonus piccola e ottiene tra 2 e 4 punti vittoria.

*Nota: Quando un giocatore oltrepassa lo spazio "100" sul tracciato dei punti vittoria, colloca il suo gettone punti vittoria con il lato "100" a faccia in su sullo stesso spazio. Quando un giocatore raggiunge i 200 punti vittoria, capovolge il gettone in modo da mostrare il lato "200".*



### Magazzino

Vendete un tipo di merci a vostra scelta.

### Pensione

Ottenete 4 segnalini lavoratore.



### Banca

Ottenete 2 monete d'argento.

### Municipio

Piazzate una tessera esagonale aggiuntiva.



### Torre di Guardia

Ottenete 4 punti vittoria.



Gli effetti aggiuntivi degli edifici non richiedono l'utilizzo di un dado.

Non collocate mai le tessere esagonali prese dal tabellone direttamente nel vostro ducato.

Le tessere posizionate in un ducato non possono essere più spostate o rimosse.

### Punti vittoria

#### per un'area completata:

1. In base alla sua dimensione (1-8 caselle): 1-36 punti vittoria
2. In base alla fase corrente (A-E): 10-2 punti vittoria



Il primo giocatore che riesce a coprire tutte le caselle di uno stesso colore nel proprio ducato riceve la prima tessera bonus e ottiene +5/6/7 PV.

Il secondo giocatore che riesce a coprire tutte le caselle di uno stesso colore nel proprio ducato riceve la seconda tessera bonus e ottiene +2/3/4 PV.





### AZIONE “VENDERE MERCI”

Un altro possibile utilizzo del proprio dado è quello di vendere una pila dello stesso tipo di merci da uno dei propri spazi di raccolta. Il risultato del dado indica il tipo (cioè il colore) di merce che può essere venduto. Per vendere le merci, un giocatore mette tutte le tessere merce del colore scelto a faccia in giù nell'area sottostante alla propria plancia giocatore. Quindi ottiene:

- Esattamente 1 moneta d'argento dalla riserva, indipendentemente dal numero di tessere vendute.
- 2/3/4 punti vittoria per ogni tessera merce venduta (in base al numero dei giocatori (2/3/4)).

*Nota: Quando un giocatore esegue l'azione “Vendere Merci”, deve sempre vendere l'intera pila di tessere merce del tipo scelto.*



### AZIONE “PRENDERE 2 SEGNALINI LAVORATORE”

Il giocatore può decidere di utilizzare qualsiasi risultato del dado per prendere due segnalini lavoratore dalla riserva.



### IL “DEPOSITO NERO” CENTRALE

Durante il proprio turno, in aggiunta alle due azioni fornite dai dadi, un giocatore può comprare una tessera a propria scelta dal deposito nero situato al centro del tabellone di gioco. Questa opzione può essere eseguita in qualsiasi momento durante il proprio turno (cioè prima, durante, tra o dopo le due azioni). Per comprare una tessera esagonale, il giocatore paga 2 monete d'argento e sposta la tessera scelta dal deposito nero ad uno “spazio chiave” vuoto, nella parte inferiore destra della sua plancia giocatore.

### FINE DI UNA FASE

Ogni fase termina dopo cinque round. Ogni giocatore adesso ottiene 1 moneta d'argento per ogni miniera attualmente presente nel suo ducato. Inoltre, gli effetti di alcune tessere monastero potrebbero attivarsi alla fine di una fase. Quindi una nuova fase ha inizio (consultare pagina 6).

### FINE DELLA PARTITA

La partita finisce al termine della quinta fase (fase E). A questo punto inizia l'assegnazione finale dei punti ed ogni giocatore ottiene un numero di punti vittoria aggiuntivi per i componenti di gioco ancora in suo possesso:

- Per ogni tessera merce invenduta: 1 punto vittoria
- Per ogni moneta d'argento: 1 punto vittoria
- Per ogni coppia di segnalini lavoratore: 1 punto vittoria
- Per ogni tessera monastero nel proprio ducato che conferisce punti vittoria (consultare le pagine 11 e 12)

**Importante:** *Controllate soltanto le tessere esagonali presenti nel vostro ducato - le tessere esagonali piazzate nei vostri “spazi chiave” non contano.*

Il giocatore che ha ottenuto più punti vittoria è il vincitore. In caso di parità, il giocatore con il minor numero di spazi inutilizzati nel proprio ducato vince la partita. In caso di ulteriore parità, il giocatore che si trova più indietro sul tracciato dell'ordine del turno è il vincitore.

### REGOLE PER PARTITE CON 2 O 3 GIOCATORI

In una partita con 3 giocatori, gli spazi contrassegnati con “4” non vengono utilizzati. Lo spazio di color borgogna del deposito #6 è speciale: nelle fasi A, C ed E, questo spazio viene riempito normalmente con una tessera castello (borgogna). Nelle fasi B e D, invece, lo spazio viene riempito con una tessera miniera (grigia).

In una partita con 2 giocatori girate il tabellone di gioco sul lato appropriato.

### VENDERE MERCI

Il risultato del dado determina il tipo di merci: tutte le merci di questo tipo devono essere vendute (girate a faccia in giù):

- + 1 moneta d'argento (in totale)
- + 2/3/4 PV per tessera (2/3/4 giocatori)

### PRENDERE 2 SEGNALINI LAVORATORE

Indipendentemente dal risultato del dado, prendete 2 segnalini lavoratore dalla riserva.

Una volta per turno, un giocatore può spendere 2 monete d'argento per acquistare una tessera esagonale a sua scelta dal deposito nero centrale.

Ogni fase termina dopo 5 round: ogni giocatore in possesso di miniere riceve monete d'argento.

### FINE DELLA PARTITA

La partita termina alla fine della fase E (25 round / 50 azioni fornite dai dadi).

Punteggio finale:

- Merci invendute: 1 PV ciascuna
- Ogni moneta d'argento: 1 PV
- Ogni 2 segnalini lavoratore: 1 PV
- Tessere gialle: consultare le pagine 11 e 12

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince la partita!



## LE TESSERE MONASTERO (COLORE GIALLO)

Il gioco contiene 26 tessere gialle diverse tra loro. Molte di queste tessere hanno effetti continui che modificano le regole del gioco da quando vengono posizionate in un ducato. Altre producono il loro effetto solo durante l'assegnazione dei punti di fine partita.

1. Il giocatore non è più soggetto al limite di una tessera edificio (beige) per tipo in ciascuna delle sue città. In altre parole, può costruire più edifici dello stesso tipo all'interno della stessa città.
2. Per ogni miniera che ha piazzato nel suo ducato, alla fine di ogni fase il giocatore riceve un lavoratore in aggiunta alla moneta d'argento.
3. Il giocatore riceve 2 monete d'argento invece di 1 ogni volta che vende le merci (sia quando svolge l'azione del dado, sia quando piazza un magazzino).
4. Ogni volta che il giocatore vende un tipo di merce (sia quando esegue l'azione del dado, sia quando piazza un magazzino), riceve 1 lavoratore in aggiunta alla moneta d'argento che ottiene normalmente.
5. Ogni volta che il giocatore piazza una tessera nave, oltre a prendere tutte le tessere merce da un deposito a sua scelta, può anche prendere tutte le tessere merce da un deposito adiacente a quello scelto.
6. Una volta per turno, il giocatore può spendere 2 segnalini lavoratore per prendere immediatamente una tessera edificio (beige) da uno qualsiasi dei sei depositi dal tabellone di gioco (tranne il deposito centrale nero) e collocarla in uno "spazio chiave" vuoto nella parte inferiore destra della sua plancia giocatore.
7. Ogni volta che il giocatore piazza una tessera bestiame, oltre al normale bonus per il bestiame dello stesso tipo già presente nello stesso pascolo, riceve anche 1 punto vittoria per ogni tessera bestiame che conferisce punti in quell'occasione.

*Esempio: Michele piazza una tessera con 3 pecore in un pascolo che contiene già una tessera da 4 pecore: egli riceve  $(3+1) + (4+1) = 9$  punti vittoria. Se giocasse una tessera con 2 maiali, otterrebbe invece 3 punti vittoria.*

8. Ogni volta che il giocatore utilizza un lavoratore per modificare il risultato di un dado, può aggiungere o sottrarre 2 invece di 1 al risultato.
9. Ogni volta che il giocatore desidera piazzare una tessera edificio (beige) nel suo ducato, può modificare il risultato del dado di 1 (come se stesse utilizzando un lavoratore).
10. Ogni volta che il giocatore desidera piazzare una tessera nave o bestiame (tessere blu e verdi) nel suo ducato, può modificare il risultato del dado di 1 (come se stesse utilizzando un lavoratore).
11. Ogni volta che il giocatore desidera piazzare una tessera castello, miniera o monastero (tessere borgogna, grigie e gialle) nel suo ducato, può modificare il risultato del dado di 1 (come se stesse utilizzando un lavoratore).
12. Ogni volta che il giocatore desidera prendere una tessera esagonale dal tabellone di gioco, può modificare il risultato del dado di 1 (come se stesse utilizzando un lavoratore).
13. Ogni volta che il giocatore svolge l'azione "Prendere 2 segnalini lavoratore", ottiene 1 moneta d'argento dalla riserva in aggiunta ai 2 segnalini lavoratore.

*Nota: Questa tessera e la prossima non hanno alcun effetto quando il giocatore piazza una pensione.*

14. Ogni volta che il giocatore svolge l'azione "Prendere 2 segnalini lavoratore", ottiene 4 segnalini lavoratore invece dei soliti 2.



**15.** Al termine della partita, il giocatore riceve 2 punti vittoria per ogni tipo diverso di tessera merce situata nella pila delle merci vendute. Le merci invendute vengono ignorate.

*Nota: Nel corso della partita, potete guardare in qualsiasi momento la vostra pila di merci vendute.*

*Esempio: Michele ha venduto le seguenti tessere merce: 4 rosse, 3 viola, 3 rosa e 1 arancione. Egli ottiene 8 punti vittoria (4 diversi tipi x 2).*

**16-23 + 29.** Al termine della partita, il giocatore riceve 4 punti vittoria per ogni edificio del tipo indicato che ha giocato nel suo ducato.

*Esempio: Michele ha giocato le tessere gialle #17 (torre di guardia) e #22 (banca) nel suo ducato, ed inoltre 2 torri di guardia e 4 banche: Michele ottiene  $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$  punti vittoria.*

**24.** Al termine della partita, il giocatore riceve 4 punti Vittoria per ogni diverso tipo di bestiame che ha piazzato nel suo ducato.

*Esempio: Sergio ha giocato 3 tessere pecora, 1 tessera mucca e 1 tessera maiale nel suo ducato, al termine della partita ottiene 12 punti vittoria (3 tipi x 4).*

**25.** Al termine della partita, il giocatore riceve 1 punto vittoria per ogni tessera merce che ha venduto. Le merci invendute vengono ignorate.

*Esempio: Se Michele avesse giocato anche questa tessera, otterrebbe 11 punti vittoria aggiuntivi (vedi esempio per la tessera 15).*

**26.** Al termine della partita, il giocatore riceve 3 punti vittoria per ogni tessera bonus (grande e piccola) in suo possesso.



# ESPANSIONI

## 4 PLANCE DUCATO (11-18) (1° ESPANSIONE)

Se desiderate giocare con questa espansione, ogni giocatore riceve una plancia ducato scelta a caso, numerata tra 11 e 18.

*Regole opzionali: Nella versione base del gioco, dovete piazzare ogni tessera del ducato adiacente ad almeno una tessera piazzata in precedenza. Adesso dovete posizionare le tessere nel modo appena descritto, ed in aggiunta, se piazzate una nuova tessera esagonale, questa deve trovarsi direttamente adiacente ad un castello oppure connessa tramite tessere dello stesso colore ad un castello (un colore diverso in mezzo non è consentito).*

Questa regola non si applica ai nuovi castelli - infatti questi possono essere aggiunti secondo le regole originarie.

In qualsiasi momento, al costo di entrambi i dadi azione e 5 punti vittoria, un giocatore può prendere una tessera castello (borgogna o con il dorso nero) messa da parte in precedenza (cioè non reclamata/acquistata dal tabellone di gioco nei turni precedenti) e posizionarla in uno dei propri "spazi chiave".

*Nota: Queste regole opzionali non sono applicabili alle plance ducato diverse da quelle numerate 11-18.*

## 4 TESSERE ESAGONALI AGGIUNTIVE (2° ESPANSIONE)

Queste tessere vanno mescolate nella riserva con le corrispondenti tessere esagonali dello stesso tipo (nere e gialle).

### 27. Tracciato ordine del turno (monastero/gialla)

Se la vostra pedina ordine del turno si trova impilata con altre pedine, viene sempre piazzata in cima alle altre. Questa regola si applica anche in modo passivo (cioè, ogni volta che un'altra pedina viene spostata nello stesso spazio, la vostra pedina viene piazzata in cima).

### 28. Lavoratori (monastero/gialla)

Se questa tessera si trova nel vostro ducato, potete comprare lavoratori dalla riserva in qualsiasi momento. 2 lavoratori costano 1 moneta d'argento.

### Gru (edificio/nera)

Quando piazzate una gru nel vostro ducato, potete immediatamente attivare l'effetto di un qualsiasi edificio (beige) a vostra scelta, anche se quell'edificio non si trova nel vostro ducato.

*Per esempio, potreste vendere merci (magazzino), o ricevere 2 monete d'oro (banca), oppure prendere una tessera castello dal tabellone di gioco (chiesa), ecc.*

Inoltre, durante l'assegnazione dei punti al termine della partita, la gru viene considerata come un edificio a vostra scelta per la corrispondente tessera monastero (16-23 + 29).

Questo edificio può essere diverso da quello che avete attivato quando avete piazzato la gru.

### Oche (bestiame/nera)

Quando piazzate le due oche nel vostro ducato, ottenete 2 punti vittoria più i punti vittoria per un altro tipo di bestiame presente nello stesso pascolo. Successivamente, ogni volta che piazzate un'altra tessera bestiame nello stesso pascolo, ricevete anche 2 punti vittoria per la tessera con le oche. Inoltre, le oche sono considerate un tipo aggiuntivo di bestiame ai fini dei punti forniti dalle tessere monastero #7 e #24.

*Esempio: Sergio piazza la tessera con le oche in un pascolo che contiene già una tessera con 2 mucche e una con 3 mucche. Sergio ottiene 2+2+3 = 7 punti vittoria. In un turno successivo Sergio piazza una tessera con 4 maiali nello stesso pascolo e ottiene 4+2 = 6 punti vittoria.*



**Gru**  
Attivate l'effetto di un qualsiasi edificio.



**Oche**  
Trattate le oche come un tipo qualsiasi di bestiame.

## PLANCE DUCATO “POSTI DI FRONTIERA” (23-30) (4° ESPANSIONE)

Per giocare con questa espansione, posizionate le tessere bonus “posto di frontiera” sullo spazio corrispondente del tabellone di gioco. Quindi ogni giocatore riceve una plancia ducato a caso numerata tra 23 e 30. Questi ducati possiedono le seguenti caratteristiche speciali:

Quando un giocatore riesce a collegare due posti di frontiera del proprio ducato con tessere esagonali, ottiene punti vittoria in base alla fase corrente (cioè 10, 8, 6, 4 o 2).

I primi due giocatori che riescono a collegare tutti i tre posti di frontiera prendono la corrispondente tessera bonus “posto di frontiera” dal tabellone di gioco e ne ricevono immediatamente i punti vittoria (il primo giocatore ottiene 5/6/7 punti vittoria in una partita con 2/3/4 giocatori, mentre il secondo giocatore riceve 2/3/4 punti vittoria).

*Nota: Poiché i posti di frontiera si trovano sulla plancia giocatore e non sul ducato, potete anche utilizzare tutti gli altri ducati per giocare con questa espansione.*

## I CASTELLI BIANCHI (5° ESPANSIONE)

All’inizio della partita, mescolate queste tessere nelle rispettive riserve (edifici, monasteri o deposito nero).

Quando un giocatore piazza un castello bianco nel suo ducato, esegue immediatamente un’azione utilizzando il risultato attuale del dado bianco. È consentito utilizzare i lavoratori per modificare il valore del dado (ma non modificate la faccia del dado bianco).

## LE LOCANDE (6° ESPANSIONE)

All’inizio di ogni fase, posizionate una locanda nello spazio appropriato accanto al deposito centrale nero. A differenza delle altre tessere esagonali, le locande non vengono rimosse dal tabellone al termine di ogni fase. Se è già presente una locanda accanto al deposito centrale nero, mettete quella nuova sopra a questa.

Come ogni altra tessera esagonale del deposito centrale nero, le locande possono essere acquistate pagando 2 monete d’argento e piazzate su uno “spazio chiave” della plancia giocatore.

Potete piazzare una locanda su una qualsiasi casella esagonale vuota del vostro ducato (secondo le regole normali). Tuttavia, potete piazzare solo una locanda per ogni area colorata!

La locanda in sé non ha alcun effetto, la sua unica funzione è quella di completare un’area.

**Importante:** Piazzando una locanda, aumentate la dimensione di quell’area di 1. Un’area da 9 caselle conferisce 45 punti vittoria.

## LE ROTTE COMMERCIALI (8° ESPANSIONE)

Ogni giocatore riceve un determinato numero di tessere rotta commerciale prese casualmente (**4 giocatori:** 3 tessere rotta commerciale ciascuno; **3 giocatori:** 4 tessere ciascuno; **2 giocatori:** 5 tessere ciascuno). Ogni tessera rotta commerciale contiene 3 spazi. Posizionate le vostre tessere in ordine casuale nell’area sottostante alla vostra plancia giocatore in modo da formare una rotta commerciale.

*Regole opzionali:* Se desiderate una modalità di gioco diversa, potete posizionare le vostre tessere rotta commerciale in un ordine a vostra scelta.

Ogni volta che vendete una pila di merci, invece di piazzarle nell’area delle merci vendute, collocatele una ad una da sinistra a destra sugli spazi della vostra rotta commerciale.

Se il numero di una tessera corrisponde al numero mostrato nello spazio della rotta commerciale, ottenete immediatamente il bonus indicato.

(Una volta che la vostra rotta commerciale è stata riempita, piazzate le tessere vendute nell’area delle merci vendute).



### Castello Bianco

Eseguite un’azione usando il dado bianco.



### Locanda

Piazzatela in un’area qualsiasi.

Aumentate di 1 la dimensione di quest’area.

*Esempio: Quando un giocatore piazza una locanda in un’area da 4 caselle, questa verrà considerata come un’area da 5 caselle e conferirà 15 punti vittoria invece di 10 quando sarà completata.*



## IL GIOCO A SQUADRE (9° ESPANSIONE)

Formate gruppi da 2 giocatori (Squadra A e Squadra B) - seduti uno accanto all'altro (se possibile). Si applicano tutte le regole del gioco base, con le seguenti modifiche:



### PREPARAZIONE DEL GIOCO

La sezione che nelle regole base inizia con “ogni giocatore riceve” va cambiata in “ogni squadra riceve”:

- Una plancia per il gioco a squadre formata da 2 mezze plance (31a e 32a). Quando acquisirete maggiore esperienza, provate pure la plancia per il gioco a squadre per esperti, stampata sul lato opposto (31b e 32b).
  - Un castello, da piazzare sulla casella esagonale centrale color borgogna. Quando utilizzate il lato per esperti, ogni squadra sceglie la casella esagonale 1 o 6.
  - Tre tessere merce casuali, da piazzare sui corrispondenti spazi di raccolta della squadra. Impilate normalmente le merci dello stesso tipo una sopra l'altra.
- 3 segnalini lavoratore (per la prima squadra), 5 segnalini lavoratore (per la seconda squadra), e 2 monete d'argento per ogni squadra da piazzare accanto alla plancia, visibili a tutti i giocatori. Assicuratevi inoltre che ogni giocatore riceva 2 dadi, una pedina ordine del turno, un indicatore punti vittoria e un gettone punti vittoria del proprio colore. Questi componenti vengono utilizzati normalmente dai singoli giocatori. Per il round 1, collocate le pedine ordine del turno secondo il seguente ordine: A1, B1, A2, B2. Tutti i round successivi verranno giocati secondo l'ordine indicato dal tracciato dell'ordine del turno.

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Utilizzate le regole del gioco base, tranne che ogni squadra ha 2 “spazi chiave” condivisi per le tessere esagonali (in basso, al centro della plancia), e ogni giocatore ha 2 “spazi chiave” privati.

Tutte le risorse, tranne che per le tessere esagonali private, vengono condivise (lavoratori, monete d'argento, merci, tessere esagonali condivise, ecc.) e possono essere utilizzate da ciascuno dei due membri della squadra.

Un giocatore non può utilizzare i dadi o le tessere esagonali private del suo compagno di squadra. Le tessere esagonali non possono essere spostate da uno spazio di raccolta a un altro.

*Nota: A parte gli spazi di raccolta privati, i membri della stessa squadra possono interagire con qualsiasi metà della plancia, non sono obbligati ad interagire solo con la propria metà.*

*Poiché può verificarsi che un giocatore piazzhi più di 6 navi, se la sua pedina ordine del turno si trova già sullo spazio finale del tracciato ed egli piazza una nave, il giocatore sposta la propria pedina in cima alla pila.*

### PUNTEGGIO FINALE

Sommate i punti vittoria dei due membri della stessa squadra. La squadra con più punti vittoria vince la partita. In caso di parità, la squadra con più caselle vuote nel proprio ducato vince la partita.

*(Un ringraziamento speciale a Matthias Nagy di “Frosted Games” per il design e lo sviluppo di questa idea.)*

## MODALITÀ SOLITARIO



### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Il giocatore inizia la partita con 1 moneta d'argento, 2 lavoratori e 3 tessere merce casuali (piazzate accanto alla propria plancia).

Egli prende una tessera Castello e la piazza su una casella color borgogna del suo ducato (il lato 33 e per i principianti, il lato 34 e per i giocatori esperti).

Nella modalità solitario non è prevista alcuna restrizione al numero di tipi (colori) di merce diversi che il giocatore può accumulare.

Oltre ai dadi e ai pezzi di gioco del proprio colore, il giocatore prende il dado bianco. Egli piazza l'indicatore punti vittoria sullo spazio iniziale del tracciato dei punti vittoria e la pedina dell'ordine del turno sullo spazio 50 dello stesso tracciato: questa pedina funge da “obiettivo dei punti vittoria”. Il giocatore segue le istruzioni per una partita con 2 giocatori per completare la preparazione, assicurandosi di utilizzare il lato del tabellone con il simbolo

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita ha una durata di 25 round. All'inizio di ogni round, il giocatore tira i 3 dadi.

Per prima cosa egli prende la prima tessera merce e la piazza sul deposito indicato dal dado bianco.

Quindi egli rimuove dal gioco una tessera esagonale da quel deposito, scegliendo la prima tessera disponibile dall'alto verso il basso. Se un deposito è vuoto, il giocatore rimuove una tessera esagonale dal deposito successivo in senso orario, ecc.

Successivamente egli esegue le sue 2 normali azioni con i dadi. L'assegnazione dei punti funziona allo stesso modo del gioco base, con le seguenti restrizioni e modifiche:

- È possibile espandersi nelle altre regioni soltanto tramite i fiumi.
- Ogni volta che il giocatore piazza una nave, prende tutte le merci da un deposito a sua scelta, quindi rimuove immediatamente dal gioco tutte le altre merci da tutti gli altri depositi. Oltre a ciò, adesso (e solo adesso) il giocatore ha la possibilità di scambiare 5 qualsiasi tra le sue tessere merce con una tessera esagonale presa dal deposito centrale nero (le 5 merci vengono rimosse dal gioco). Egli piazza quella tessera esagonale a faccia in giù (con il lato nero a faccia in su) su uno dei suoi tre "spazi chiave". Una tessera esagonale nera può essere piazzata su una casella di qualsiasi colore all'interno del ducato, fintantoché vengono osservate le regole di piazzamento del gioco base. Piazzare una tessera nera consente di completare più facilmente una regione (per ottenere punti vittoria, il bonus di un colore e per eventualmente vincere la partita) ma non ha alcun altro effetto (ignorare il testo sulla tessera esagonale).

*Esempio: Una miniera nera non produce una moneta d'argento alla fine di una fase. Piazzare una nave nera non dà la possibilità di ottenere merci o pagare 5 merci per prendere una tessera esagonale nera.*

- I punti vittoria di una tessera monastero vengono assegnati immediatamente dopo averla piazzata (invece che alla fine della partita).

*Esempio: Quando viene piazzata la tessera monastero#26, il giocatore fa avanzare immediatamente il suo indicatore punti vittoria di 3 punti per ogni colore che ha completato fino a quel momento.*

- Il giocatore non ottiene dei punti vittoria bonus quando completa un colore. Al contrario, egli sceglie una tessera esagonale dal deposito nero e la piazza direttamente nel suo ducato, seguendo le regole di piazzamento del gioco base, applicandone gli effetti. Se grazie a quella tessera egli completa un altro colore, può prendere un'altra tessera dal deposito nero (se disponibile) e piazzarla nel suo ducato, ecc.
- Ogni volta che il giocatore ottiene dei punti vittoria, fa avanzare il suo indicatore punti vittoria dello stesso numero di spazi (come nel gioco base). Ogni volta che lo fa, egli può comprare dei punti vittoria aggiuntivi. Ogni punto vittoria costa 1 moneta d'argento. Quando il giocatore raggiunge la pedina obiettivo di punti vittoria, egli piazza il suo indicatore punti vittoria nuovamente sullo spazio di partenza, quindi fa indietreggiare la pedina obiettivo di 5 spazi (ad esempio, da 50 a 45, la volta successiva a 40, ecc., fino ad un minimo di 5 punti vittoria). Immediatamente dopo aver resettato l'indicatore dei punti vittoria, il giocatore può eseguire un'azione a sua scelta (come se avesse appena aggiunto un castello nel suo ducato). Se la pedina obiettivo si trova già sullo spazio dei 5 punti vittoria, non deve essere spostata (il giocatore ottiene comunque un'azione a sua scelta).

*Nota: Il giocatore sceglie l'ordine nel quale eseguire qualsiasi (parziale) azione di gioco.*

## FINE DELLA PARTITA

Il giocatore vince la partita se riesce a riempire tutte le 37 caselle esagonali del suo ducato entro 25 round.

*Se il giocatore trova troppo difficile vincere, può iniziare la partita posizionando la pedina obiettivo dei punti vittoria a meno di 50 (più basso è il numero, più semplice sarà vincere). Se il gioco sembra troppo semplice, è possibile fare il contrario e allontanare la pedina obiettivo di punti vittoria (più è alto il numero, più difficile sarà vincere). Il giocatore riduce comunque di 5 il numero dei punti vittoria ogni volta che resetta la pedina obiettivo dei punti vittoria.*

## GLI SCUDI

Si applicano tutte le regole base del gioco, con le seguenti eccezioni e aggiunte:

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolate i 18 scudi a faccia in giù. Posizionateli casualmente sugli spazi delle merci nei sei depositi del tabellone di gioco, in base al numero dei giocatori (vedi sotto). Una volta piazzati sul tabellone, girateli a faccia in su.

#### 2 giocatori:

1 scudo per deposito

#### 3 giocatori:

1 scudo in ciascuno dei depositi 1, 3, e 5;

2 scudi in ciascuno dei depositi 2, 4, e 6

#### 4 giocatori:

2 per deposito

*Gli scudi rimasti non sono più necessari. Riponeteli nella scatola del gioco.*

*Questo significa anche che gli scudi presi da un deposito non vengono rimpiazzati!*

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni volta che un giocatore ottiene un numero doppio sui due dadi (due numeri uguali), invece di svolgere le sue 2 azioni, può prendere uno scudo dal deposito corrispondente al numero ottenuto. Egli posiziona lo scudo su una tessera castello nel suo ducato. Il giocatore può piazzarlo su una tessera che non ha ancora uno scudo o rimpiazzare uno scudo già presente (quello vecchio viene rimosso completamente dal gioco). Da questo momento in poi, lo scudo sarà attivo per il giocatore (vedi sotto).

*Nota: Un giocatore può sempre utilizzare i lavoratori per modificare il risultato dei suoi dadi al fine di creare due valori uguali. Per esempio, egli può pagare 2 lavoratori per trasformare un 3 in un 5 e quindi ottenere due 5.*

**Importante:** Al termine di ogni fase, prima di ricevere le monete d'argento dalle miniere, ogni giocatore deve pagare un tributo per i suoi scudi!

*Ogni scudo costa 1 moneta d'argento. Se un giocatore non può o non vuole pagare monete d'argento, deve rimuovere dal gioco lo stesso numero di scudi.*



## LISTA DELLE ABILITÀ DEGLI SCUDI:

1. Finché questo scudo si trova nel vostro ducato, tutte le caselle dei pascoli sono considerate collegate come se fossero un unico pascolo. Di conseguenza, il pascolo farà ottenere più punti vittoria. Fine della partita: +12 punti vittoria.
2. Finché questo scudo si trova nel vostro ducato, ogni volta che un altro giocatore ottiene lavoratori, anche voi ottenete un lavoratore dalla riserva. Fine della partita: +12 punti vittoria.
3. Finché questo scudo si trova nel vostro ducato, alla fine di ogni fase potete pagare il tributo per i vostri scudi con i lavoratori invece che con le monete d'argento. È consentito pagare una qualsiasi combinazione di argento e lavoratori. Fine della partita: +12 punti vittoria.
4. Finché questo scudo si trova nel vostro ducato, avete un numero illimitato di "spazi chiave" nel vostro ducato (invece che solo 3). Fine della partita: +12 punti vittoria.
5. Finché questo scudo si trova nel vostro ducato, ogni volta che piazzate una nave potete scegliere un tipo di merci. Prendete tutte le tessere merce di quel tipo da tutti i sei depositi in aggiunta alle merci presenti nel deposito scelto. Fine della partita: +12 punti vittoria.
6. Dal momento in cui avete preso questo scudo, potete scegliere un giocatore in qualsiasi momento della partita. Tutte le tessere monastero nel ducato di quel giocatore contano come se fossero anche nel vostro (con l'eccezione della tessera monastero #27). Quando il giocatore piazza una nuova tessera monastero, anche voi ne guadagnate i benefici. Se alla fine della partita possedete questo scudo, ricevete anche i punti vittoria per i monasteri che conferiscono punti presenti nel ducato di quel giocatore (ovviamente in base ai vostri edifici). Fine della partita: +12 punti vittoria.
7. Finché questo scudo si trova nel vostro ducato, le nuove tessere bonus che otterrete varranno il doppio dei punti vittoria. Fine della partita: +8 punti vittoria.
8. Finché questo scudo si trova nel vostro ducato, raddoppiate la quantità di monete d'argento che ottenete dalle vostre miniere. Fine della partita: + 8 punti vittoria.
9. Finché questo scudo si trova nel vostro ducato, ottenete 1 moneta d'argento per ogni tessera merce che vendete (invece di 1 moneta d'argento per ogni tipo di merce venduta). Fine della partita: +8 punti vittoria.
10. Se questo scudo si trova nel vostro ducato durante l'assegnazione finale dei punti, le vostre tessere monastero conferiscono il doppio dei punti. Fine della partita: +8 punti vittoria.
11. Finché questo scudo si trova nel vostro ducato, ogni volta che piazzate un castello avete la possibilità di prendere uno scudo come azione aggiuntiva. Fine della partita: + 8 punti vittoria.
12. Finché questo scudo si trova nel vostro ducato, raddoppiate il numero di punti vittoria che ottenete per ogni tessera merce che vendete. Fine della partita: +8 punti vittoria.
13. Se questo scudo si trova nel vostro ducato durante l'assegnazione finale dei punti, raddoppiate il numero di punti vittoria che ottenete per ogni scudo nel vostro ducato (incluso questo). Fine della partita: +4 punti vittoria.
14. Finché questo scudo si trova nel vostro ducato, al termine di ogni fase, dopo che tutti i giocatori hanno concluso le loro due azioni, prendete una tessera esagonale da uno qualsiasi dei sei depositi (se ne sono rimaste). Piazzate questa tessera direttamente nel vostro ducato e applicate gli effetti. Fine della partita: +4 punti vittoria.
15. Finché questo scudo si trova nel vostro ducato, al termine di ogni fase, dopo che tutti i giocatori hanno concluso le loro due azioni, prendete una tessera esagonale dal deposito nero (se ne sono rimaste). Piazzate questa tessera direttamente nel vostro ducato e applicate gli effetti. Fine della partita: +4 punti vittoria.
16. Finché questo scudo si trova nel vostro ducato, nel vostro turno potete modificare il risultato di uno dei vostri dadi in un qualsiasi altro numero (ed utilizzarlo di conseguenza). Fine della partita: +4 punti vittoria.
17. Finché questo scudo si trova nel vostro ducato, ogni volta che completate un'area ricevete i punti come se l'area fosse più grande di una casella (per esempio, un'area di dimensione 3 (6 punti vittoria) conferisce i punti come se fosse un'area di dimensione 4 (10 punti vittoria)). Fine della partita: +4 punti vittoria.  
*Nota: Un'area di dimensione 9 conferisce 45 punti vittoria.*
18. Finché questo scudo si trova nel vostro ducato, potete piazzare le tessere esagonali in qualsiasi casella del vostro Ducato, non soltanto in quelle adiacenti ad una tessera piazzata in precedenza. Fine della partita: +4 punti vittoria.



## I VIGNETI

L'espansione "I Vigneti" introduce un nuovo tipo di tessera denominata tessera doppia. Ogni tessera doppia mostra 2 vitigni ed occupa 2 spazi di raccolta. Collegare i vitigni dello stesso tipo è fondamentale per ottenere molti punti vittoria al termine della partita. Più grande sarà un'area contenente uno stesso tipo di vitigno, maggiori saranno i punti vittoria che otterrete. Piazzare le tessere doppie sulla plancia vigneto consentirà inoltre ai giocatori di eseguire diverse azioni bonus.

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Applicate le regole base del gioco per quanto riguarda la preparazione e successivamente:

- Create una riserva mettendo tutte le tessere bonus vitigno accanto al tabellone principale. Prendete un set 6 tessere bonus vitigno e datene una a caso ad ogni giocatore. Riponete le tessere bonus vitigno rimaste nella riserva corrispondente.
- Ogni giocatore riceve una plancia vigneto che piazzerà accanto alla propria plancia giocatore.
- Piazzate il deposito dei vigneti (supporti in plastica) accanto al tabellone principale.
- Piazzate il negozio dei vigneti (tessera in cartoncino) sotto il deposito dei vigneti. In una partita con 2 o 3 giocatori, giratelo sul lato contrassegnato con  .
- Mettete tutte le tessere doppie all'interno del sacchetto di stoffa e ponete quest'ultimo accanto al deposito dei vigneti.

*Nota: Se volete limitare la casualità nelle partite con 2 o 3 giocatori applicate le seguenti regole:*

*In una partita con 3 giocatori, scegliete un colore di uva e rimuovetelo dal gioco: rimuovete ogni tessera doppia contenente almeno un'uva di quel colore (16 tessere esagonali) ed ogni tessera bonus vitigno di quel colore. Riponete i componenti rimossi nella scatola del gioco. Se vi viene richiesto di fare qualcosa con tutte le tessere doppie/ tessere bonus vitigno, non considerate quelle che avete rimosso.*

*In una partita con 2 giocatori, scegliete 2 colori di uva e rimuoveteli dal gioco nel modo descritto sopra (29 tessere doppie).*

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

In aggiunta alle regole base del gioco, prima di ogni fase:

- Rimuovete le tessere doppie che si trovano ancora sul deposito dei vigneti e nel negozio dei vigneti e rimettetetele nella scatola (saltate questo passaggio all'inizio della partita).
- Riempite, uno dopo l'altro, tutti gli spazi sul negozio dei vigneti e sul deposito dei vigneti prendendo le tessere doppie dal sacchetto di stoffa. In una partita con 4 giocatori, mettete 6 tessere doppie nel deposito dei vigneti e 3 tessere nel negozio. In una partita con 2 o 3 giocatori, mettete 3 tessere doppie nel deposito dei vigneti e 1 o 3 tessere nel negozio, in base al numero dei giocatori.

**Importante:** Gli spazi contrassegnati con "3" vengono riempiti solo nelle partite con 3 giocatori.

### PREPARAZIONE DELL'ESPANSIONE

Ogni giocatore riceve:

- 1 tessera bonus vitigno (da un set di 6 tessere)
- 1 plancia vigneto

Piazzate il negozio dei vigneti e il deposito dei vigneti accanto al tabellone.

Mettete le tessere doppie nel sacchetto di stoffa.

**Prima di ogni fase:**

- Rimuovete tutte le tessere doppie dal deposito dei vigneti e dal negozio dei vigneti.
- Riempite il negozio e il deposito con tessere prese dalla riserva.



## LE AZIONI DI GIOCO

L'Espansione "I Vigneti" introduce 2 nuove azioni. I giocatori possono eseguirle insieme alle azioni di base o in loro sostituzione.

### AZIONE "PRENDERE UNA TESSERA DOPPIA"

Il risultato del dado indica quale tessera doppia può essere presa. Durante il suo turno, un giocatore può spendere un dado per prendere una tessera doppia con il numero corrispondente dal deposito dei vigneti e piazzarla sui suoi "spazi chiave" (una tessera doppia occupa 2 "spazi chiave"). Se il giocatore non ha abbastanza "spazi chiave" vuoti, deve prima creare spazio scartando tessere esagonali (singole o doppie) della sua plancia e rimetterle nella scatola. In una partita con 2 o 3 giocatori, sul deposito dei vigneti sono mostrati 2 valori di dado sotto le tessere doppie. Questo significa che un giocatore può spendere uno qualsiasi di quei dadi per prendere una tessera doppia.

### AZIONE "PIAZZARE UNA TESSERA DOPPIA NEL PROPRIO VIGNETO"

Il giocatore prende una tessera doppia dai propri "spazi chiave" e la piazza su una doppia casella esagonale della propria plancia vigneto (mai nel proprio ducato!) che corrisponda al risultato del dado. Il giocatore può ruotare la tessera doppia nel modo che preferisce prima di piazzarla.

La prima tessera doppia di un giocatore deve essere piazzata sul livello inferiore della sua plancia vigneto (sulle caselle numerate 1 o 4). Le successive tessere doppie devono sempre essere piazzate in una casella direttamente adiacente ad una tessera doppia piazzata in precedenza (connessa da almeno un lato). Una volta piazzate, le tessere doppie non possono essere più ruotate o spostate.

Dopo che un giocatore ha piazzato una tessera doppia nel proprio vigneto, può eseguire entrambe le azioni bonus coperte da quella tessera, in qualsiasi ordine. Molte delle azioni bonus sono state già introdotte dalle regole base riguardanti le tessere edificio e castello, quindi i loro effetti si applicano allo stesso modo.

Tuttavia ci sono 2 nuove azioni bonus:

 Questa azione bonus consente ad un giocatore di prendere una tessera esagonale dal deposito centrale nero (o dal negozio dei vigneti) e piazzarla su uno "spazio chiave" vuoto della propria plancia giocatore. Questa azione non viene considerata come un acquisto di una tessera dal deposito centrale nero (di conseguenza il giocatore può ancora spendere 2 monete d'argento per acquistare una tessera dal deposito).

 Questa azione bonus consente ad un giocatore di prendere una tessera doppia dal deposito dei vigneti (non dal negozio dei vigneti) e piazzarla su "spazi chiave" vuoti della propria plancia giocatore.

Dopo che un giocatore ha piazzato una tessera doppia nel proprio vigneto e ha risolto entrambe le azioni, dovrà verificare se ha coperto tutte le doppie caselle esagonali sullo stesso livello. Se ci è riuscito, il giocatore prende una tessera bonus vitigno a sua scelta dalla riserva. Queste tessere consentono ai giocatori di ottenere punti vittoria al termine della partita per il corrispondente tipo di vitigno.

### NEGOZIO DEI VIGNETI:

Pagando 2 monete d'argento, invece di acquistare una tessera esagonale dal deposito centrale nero, un giocatore può invece acquistare una tessera doppia dal negozio dei vigneti (egli può comunque comprare solo una volta per turno e solo una tessera). Tutti gli effetti che si applicano al deposito centrale nero si applicano anche al negozio dei vigneti.

## LE AZIONI DI GIOCO

- Prendere una tessera doppia dal deposito dei vigneti.
- Piazzare una tessera doppia presa dai propri "spazi chiave" sulla propria plancia vigneto.

Dopo aver piazzato una tessera doppia si svolgono entrambe le azioni bonus coperte, in un ordine qualsiasi.



*Piazzare una tessera esagonale doppia in un vigneto:*

*Mariangela spende un dado con il risultato 4 per piazzare la sua tessera doppia sulle caselle del livello più basso (evidenziate in rosso).*

*Mariangela riceve 4 lavoratori e prende una tessera bestiame o nave dal tabellone di gioco.*

Una volta per turno, un giocatore può spendere 2 monete d'argento per acquistare una tessera doppia a sua scelta dal negozio dei vigneti.

### Punti vittoria per i vitigni connessi

| Dimensione dell'area del vitigno | 1 | 2 | 3 | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 |
|----------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Punti vittoria                   | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 | 55 | 66 | 78 | 91 |

#### PUNTEGGIO PER I VIGNETI:

I vigneti conferiscono punti al termine della partita. Ogni giocatore ottiene punti vittoria per ciascuna delle proprie tessere bonus vitigno, in base al numero di vitigni connessi dello stesso tipo. Ogni tessera bonus vitigno conferisce punti solo una volta. Questa regola si applica anche ad ogni area con un vitigno, e ciò significa che le aree conferiscono punti solo una volta - anche se un giocatore possiede più tessere bonus vitigno dello stesso tipo.

*Esempio di punteggio per i vigneti: Mariangela ottiene 6 punti vittoria con la sua prima tessera bonus vitigno verde per 3 vitigni verdi connessi. Lei non può ottenere punti per la stessa area più volte, per cui con la seconda tessera bonus vitigno verde deve valutare un'area di uve verdi diversa. In questo caso è un'area di dimensione 1, e ciò le fa guadagnare 1 punto vittoria. Successivamente Mariangela ottiene 3 punti vittoria per la tessera bonus vitigno blu, visto che possiede un'area di uve blu di dimensione 2. In totale Mariangela ottiene 10 punti vittoria grazie all'espansione vigneto.*

#### PUNTEGGIO

#### PER I VIGNETI

Ricevete punti vittoria per ogni tessera bonus vitigno corrispondente ai vitigni connessi. Ogni tessera bonus vitigno e ogni area di vitigni connessi conferisce punti solo una volta.



# I CASTELLI DI BORGOGNA: CHÂTEAUMA

di John Albertson, Nick Shaw e Dávid Turczi

## COMPONENTI

- 1 una plancia ducato Châteauma a doppia faccia (#35-36)
- 9 carte territorio (contrassegnate con 1-9)
- 8 carte territorio alternative per l'espansione "I Vigneti" (contrassegnate con 10-17)
- 1 scheda d'aiuto a doppia faccia Châteauma

## DESCRIZIONE

Questa modalità di gioco aggiunge un avversario virtuale chiamato Châteauma, che simula un giocatore aggiuntivo. Questo significa che potete giocare ai Castelli di Borgogna da soli contro lo Châteauma, oppure aggiungere lo Châteauma alle partite con 2 o 3 giocatori per aumentare la competizione.

Lo Châteauma viene considerato un giocatore normale quando bisogna contare i giocatori durante la preparazione del gioco.

Lo Châteauma simula un avversario umano che raccoglie tessere esagonali, vende merci, ottiene tessere bonus e acquista tessere dal deposito nero. Egli fa tutto ciò utilizzando le carte territorio. Ogni carta territorio indica quale tessera esagonale verrà acquisita dallo Châteauma e quando egli venderà merci. Le carte territorio conferiscono punti vittoria in un modo simile al completamento di un'area di un colore.

In queste regole "voi/vostro" si riferisce ai giocatori umani, mentre "Châteauma" o "egli/suo" si riferisce all'avversario virtuale.

## PREPARAZIONE

Quando preparate la partita, applicate le seguenti modifiche:

1. Scegliete il tabellone di gioco per il numero dei giocatori richiesto, considerando lo Châteauma come un giocatore.
5. Assicuratevi di mettere da parte 1 tessera merce di ogni tipo, in quanto queste vi serviranno per preparare la plancia dello Châteauma durante il passo F.
7. Lo Châteauma utilizzerà un set di componenti di un colore (sebbene egli utilizzerà solo 1 dei dadi). Lo Châteauma non utilizzerà una normale plancia giocatore, ma la propria plancia ducato (contrassegnata con )

## PREPARAZIONE DELLA PLANCIA DELLO CHÂTEAUMA

- A. Posizionate la plancia Ducato dello Châteauma (il lato con il numero 35 a faccia in su) accanto al tabellone principale.
- B. Scegliete il livello di punteggio e difficoltà dello Châteauma (Facile, Medio, Difficile) e il corrispondente numero di modificatori di difficoltà. Per la prima partita, suggeriamo di giocare con il livello di difficoltà Medio e senza modificatori di difficoltà. Consultate pagina 26 per maggiori informazioni sui modificatori e i livelli di difficoltà.
- C. Mescolate le nove carte territorio con i numeri 1-9 (le carte 10-17 vengono utilizzate quando si gioca con l'espansione "I Vigneti"). Rivelate una carta per volta finché non ne pescate una con una casella castello (color borgogna) su di essa. Posizionate questa carta a faccia in su sotto lo spazio 1-4.
- D. Mescolate le otto carte territorio rimaste, incluse quelle pescate e non utilizzate durante il passo precedente, quindi posizionate il mazzo a faccia in giù al di sotto dello spazio all'estrema destra della sua plancia ducato. Pescate la prima carta e piazzatela a faccia in su sotto lo spazio 5-6.
- E. Piazzate una tessera castello sulla casella castello della carta situata sotto lo spazio "1-4".
- F. Piazzate una tessera merce di ogni tipo su ogni spazio con il numero corrispondente della sua plancia ducato.
- G. Piazzate 1 moneta d'argento sullo spazio corrispondente della sua plancia ducato.
- H. Lo Châteauma non ha bisogno di lavoratori iniziali in quanto non li utilizza.

Preparate le vostre plance giocatore così come descritto nelle regole base del gioco.

9. La partita inizia con un giocatore iniziale umano. In partite con più giocatori umani, tirate i dadi per determinare il giocatore iniziale. Lo Châteauma è sempre l'ultimo giocatore.

## MODIFICHE GENERALI ALLE REGOLE PER LO CHÂTEAUMA

- Lo Châteauma non ottiene o utilizza lavoratori.
- Lo Châteauma utilizza una speciale area denominata "Riserva" (consultare pagina 23).
- Lo Châteauma ignora gli effetti delle tessere monastero (egli otterrà invece 4PV per ognuna di esse alla fine della partita).
- Lo Châteauma può avere più copie dello stesso edificio sulle sue carte territorio e sulla sua plancia ducato.
- Lo Châteauma non completa le aree colorate sulla sua plancia ducato allo stesso modo di un giocatore umano - egli invece completa le carte territorio.



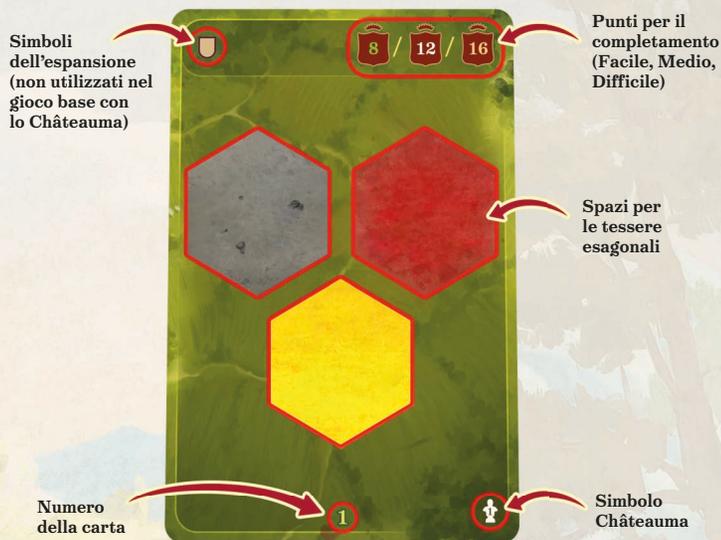
# DESCRIZIONE DEI COMPONENTI DELLO CHÂTEAUMA

## LA PLANCIA DELLO CHÂTEAUMA

### LA RISERVA

La riserva è una speciale area della plancia dello Châteauma. Questa viene utilizzata per conservare le tessere acquisite come bonus e acquistate dal deposito nero. Queste rappresentano una fonte di tessere esagonali per lo Châteauma quando egli non riesce a trovare una tessera richiesta sul tabellone di gioco. La riserva può avere più tessere dello stesso tipo (edifici, miniere, castelli, ecc.). Se si verifica ciò, impilate le tessere dello stesso tipo una sull'altra. Allo stesso modo, quando prendete una tessera dalla riserva che contiene diverse tessere dello stesso tipo, prendete la tessera in cima alla pila.

### CARTE TERRITORIO



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La preparazione si svolge come al solito.

All'inizio di ogni round:

- Tirate i vostri dadi e il dado bianco (non tirate ancora il dado dello Châteauma).
- Piazzate i vostri dadi sulla vostra plancia giocatore, come sempre.
- Piazzate il dado bianco sullo spazio a sinistra situato sopra la carta territorio scelta in base al valore ottenuto (1-4 = carta a sinistra, 5-6 = carta a destra). Questa carta adesso è la carta territorio scelta dallo Châteauma.
- Piazzate normalmente una tessera merce sul deposito appropriato del tabellone principale, in base al risultato ottenuto con il dado bianco.

Giocate in ordine di turno, come mostrato sul tracciato dell'ordine del turno.

Giocate il **vostro** turno normalmente.

Lo Châteauma nel proprio turno svolge una sola azione, che consiste nello scegliere e piazzare una tessera esagonale (come unica azione). Questa azione può attivare uno o più bonus. Eseguite completamente ogni passo, nell'ordine seguente, prima di passare al successivo:

1. Scegliere e piazzare una tessera esagonale.
2. Bonus di piazzamento della tessera esagonale.
3. Bonus di piazzamento della carta territorio ("Vendere merci")
4. Completamento della carta territorio.
5. Ottenere tessere bonus.
6. Acquisto al deposito nero (se possibile).

Al termine di ogni fase, lo Châteauma ottiene una moneta d'argento per ogni miniera a faccia in su presente nel suo ducato e sulle carte territorio (non nella riserva), proprio come un giocatore per le miniere nel proprio ducato.

## AZIONI DELLO CHÂTEAUMA

### SCEGLIERE E PIAZZARE UNA TESSERA ESAGONALE

Lo Châteauma cercherà di prendere una tessera esagonale dal tabellone principale secondo la seguente procedura:

1. Tirate il dado dello Châteauma e piazzatelo nello spazio del dado dello Châteauma (lo spazio colorato alla destra del dado bianco).
2. Verificate quale deposito corrisponde al risultato del dado dello Châteauma.
3. Iniziando dalla casella libera più a sinistra e più in alto della carta territorio, verificate se c'è una corrispondenza tra le tessere disponibili nel deposito e il tipo di esagono. Se c'è una corrispondenza, andate al passo 4 di questa procedura. Se non c'è alcuna corrispondenza, verificate la prossima casella esagonale libera sulla carta territorio andando da sinistra a destra e da sopra a sotto, finché egli non trova una corrispondenza. Se non riesce a trovare corrispondenze nel deposito scelto, egli verifica il prossimo deposito in senso orario, e continua così finché trova una tessera appropriata o non riesce a trovare alcuna corrispondenza.
4. Se egli **trova una corrispondenza**, prende la tessera e la piazza sulla carta territorio selezionata. Se ci sono più tessere corrispondenti nel deposito scelto, egli prende quella più in alto. Ciò può attivare un bonus (vedi "Benefici e Bonus" sotto).
5. Se egli **non trova ALCUNA corrispondenza, risolvete il primo possibile dei seguenti passaggi:**
  - Se nell'area della riserva della sua plancia egli possiede una tessera corrispondente ad una qualsiasi casella vuota della carta territorio selezionata (iniziando dalla casella più in alto a sinistra), lo Châteauma piazza quella tessera e attiva i normali bonus.
  - Se egli possiede tessere esagonali jolly (vedi sotto), ne piazza una dalla riserva sulla prima casella libera da sinistra a destra e dall'alto in basso.

*Nota: Questo non attiva il bonus di piazzamento della tessera (ma può attivare un'azione "vendere merci" o "turno aggiuntivo").*

- Se non ci sono tessere esagonali jolly nella riserva, egli prende la prima tessera disponibile dal deposito nero (quella più a sinistra, iniziando dalla riga in alto) e la piazza a faccia in giù (come tessera jolly) sullo spazio jolly della riserva (non sulla carta territorio selezionata). Ciò non attiva il bonus di piazzamento della tessera.
- Se non sono rimaste tessere nel deposito nero, lo Châteauma ottiene 2 monete d'argento.

### BENEFICI E BONUS

#### 1. Piazzamento della tessera

Se lo Châteauma piazza una tessera **sulla carta territorio**, ottiene un beneficio che dipende dal tipo di tessera, come descritto di seguito:

- **Castello:** Lo Châteauma svolge un'azione bonus "Scegliere una tessera esagonale", utilizzando il dado bianco per scegliere il deposito di partenza. Se lo Châteauma ha completato la carta territorio scelta immediatamente prima di attivare questo bonus, cercherà di piazzare questa tessera bonus sulla sua altra carta territorio, se riesce. Se non riesce a piazzarla lì, egli svolge un'azione "Vendere merci" invece di prendere la tessera esagonale.
- **Edifici:** Lo Châteauma può avere più copie dello stesso edificio su una stessa carta territorio. In base al tipo di edificio piazzato lo Châteauma applica il seguente effetto:
  - **Banca:** Egli ottiene 2 monete d'argento.
  - **Carpenteria:** Egli prende una tessera edificio dal deposito corrispondente al risultato del dado bianco (quindi in senso orario) e la piazza nella riserva, sullo spazio riservato alle tessere edificio. Se ci sono più tessere corrispondenti nel deposito selezionato, egli sceglie quella più in alto. Se non ci sono tessere edificio sul tabellone, lo Châteauma non ottiene questo bonus.
  - **Chiesa:** Egli prende una tessera castello dal deposito corrispondente al risultato del dado bianco (quindi in senso orario) e lo piazza nella riserva, sullo spazio appropriato. Se non ci sono tessere castello sul tabellone, risolvete questo effetto per una tessera miniera. Se non ci sono né tessere castello né tessere miniera sul tabellone, risolvete questo effetto per la tessera monastero. Se non ci sono castelli, miniere o monasteri sul tabellone, egli non ottiene questo bonus.
  - **Magazzino:** Egli vende le merci - consultare Vendere Merci a pagina 25.
  - **Mercato:** Egli prende una tessera nave dal deposito corrispondente al risultato del dado bianco (quindi in senso orario) e la piazza nella riserva, sullo spazio appropriato. Se non ci sono tessere nave sul tabellone, risolvete questo effetto per una tessera bestiame. Se non ci sono tessere nave o bestiame, egli non ottiene questo bonus.
  - **Municipio:** Se egli possiede tessere nella sua riserva corrispondenti a caselle vuote su una delle sue carte territorio (dando la precedenza a quella attualmente selezionata), egli ne sposta immediatamente una su una carta territorio (attivando normalmente i bonus per il piazzamento della tessera), scegliendo il tipo di cui possiede il maggior numero di tessere (o quella più a sinistra, in caso di parità). Se una tessera non è disponibile, egli non ottiene questo bonus.

- **Pensione:** Egli ottiene 2 punti vittoria.
- **Torre di Guardia:** Egli ottiene immediatamente 4 punti vittoria.
- **Bestiame:** Assegnate normalmente i punti della tessera, sulla base delle tessere di quel tipo che lo Châteauma possiede sulle sue carte territorio e ducato, non nella sua riserva.

*Esempio: Se lo Châteauma possiede già 2 tessere bestiame con pecore (sulle sue carte territorio o ducato) e piazza una nuova tessera bestiame con pecore su una carta territorio, egli ottiene i punti vittoria per le pecore presenti sulle 3 tessere in suo possesso.*

- **Nave:** Lo Châteauma prende le merci dal deposito che ne contiene in maggior numero, piazzandole sui rispettivi spazi di raccolta delle merci del suo ducato. In caso di parità, egli prende le merci dal primo deposito (tra quelli in parità) in senso orario iniziando dal valore del dado bianco. Quindi, che abbia preso o meno delle merci, egli muove la sua pedina ordine del turno in avanti di uno spazio sul tracciato corrispondente.

## 2. Bonus di piazzamento delle carte territorio

Le regole base dello Châteauma prevedono solo un tipo di bonus di piazzamento - "Vendere merci". Un simbolo aggiuntivo, indicante un bonus di piazzamento, viene aggiunto quando si gioca con l'espansione "I Vigneti" (per giocare con l'espansione "I Vigneti" consultate pagina 27).

Verificate se le tessere che lo Châteauma ha piazzato sulla sua carta territorio durante questo turno hanno coperto uno o più simboli di vendita merci . Lo Châteauma cercherà di eseguire l'azione bonus "Vendere merci", come descritto sotto.

## 3. Completamento della carta territorio

Se adesso lo Châteauma ha completato una delle sue carte territorio (o anche entrambe), ottiene punti vittoria in base al valore stampato sulla carta e al livello di difficoltà scelto. Sulle carte territorio sono mostrati tre livelli di punteggio, uno per ogni difficoltà: Facile (valore a sinistra), Medio (valore al centro) e Difficile (valore a destra).

Quindi, spostate tutte le tessere dalla carta (o dalle carte) territorio completata sulle corrispondenti caselle colorate del ducato dello Châteauma. Piazzate le tessere esagonali sulla prima casella disponibile partendo dall'alto a sinistra. Se tutte le caselle colorate corrispondenti del ducato dello Châteauma sono già piene, piazzate le tessere avanzate su un'altra tessera dello stesso colore. Le tessere jolly sulla carta territorio vengono girate e spostate sulla casella colorata corrispondente del ducato dello Châteauma. Non applicate alcun bonus di piazzamento durante questa fase.

Scartate la carta territorio completata, fate scorrere la carta rimasta verso sinistra se quella completata era quella situata a sinistra, quindi pescate una nuova carta dal mazzo e mettetela nello spazio vuoto.

## 4. Ottenere tessere bonus

Dopo aver spostato le tessere da una carta territorio completata al suo ducato, se lo Châteauma adesso ha coperto tutte le caselle di un tipo, otterrà la tessera bonus corrispondente (se ancora disponibile). Egli la prende dal tabellone principale e la piazza accanto al suo ducato, quindi ottiene immediatamente i punti vittoria appropriati (in base al numero dei giocatori).

## ACQUISTARE TESSERE DAL DEPOSITO NERO

Al termine del turno dello Châteauma, se egli possiede almeno 2 monete d'argento, acquisterà una tessera esagonale dal deposito nero spendendo 2 monete, e quindi piazzerà la tessera acquistata nella sua riserva. Lo Châteauma tenterà di acquistare una tessera di un tipo che non possiede già nella sua riserva, dando la priorità a quella più in alto, quindi più a sinistra in caso di parità. Se diverse tessere dello stesso tipo sono disponibili nel deposito nero, egli prende quella più a sinistra, iniziando dalla riga più in alto.

*Nota: Lo Châteauma può acquistare solo una tessera deposito nero per turno.*

## VENDERE MERCI

Se un effetto qualsiasi durante la partita richiede allo Châteauma di "Vendere merci" (per esempio, il bonus di piazzamento delle carte territorio), egli venderà il tipo di merci di cui ha la maggiore quantità (o quelle con il valore più basso in caso di parità). Egli ottiene 1 moneta d'argento (in totale) e ottiene punti vittoria per le tessere merce vendute secondo le regole normali (2/3/4 PV per tessera, in base al numero dei giocatori).

Se lo Châteauma non ha tessere da vendere, non applica questo bonus.

## PUNTEGGIO FINALE

Assegnate normalmente i punti di fine partita.

Lo Châteauma quindi ottiene:

- 4 PV per ogni tessera monastero (gialla) a faccia in su nel suo ducato o su carte territorio incomplete (ma non per quelle nella sua riserva).
- 1 PV per ogni tessera merce invenduta sulla sua plancia ducato.
- 1 PV per ogni moneta d'argento sulla sua plancia ducato.
- 1 PV per ogni tessera esagonale rimasta nella sua riserva.
- 2 PV per ogni tessera esagonale su carte territorio incomplete.

Per vincere, il vostro punteggio deve essere superiore a quello dello Châteauma. In caso di parità vince lo Châteauma.

## MODIFICATORI DI DIFFICOLTÀ

La difficoltà può essere modificata scegliendo un numero di modificatori in base al livello di difficoltà.

- Facile: nessun modificatore
- Medio: un modificatore
- Difficile: due o più modificatori

I modificatori sono:

- Lo Châteauma utilizza la plancia ducato numero 36 (sul retro della plancia ducato 35). Quando preparate la plancia dello Châteauma, piazzate delle tessere deposito nero inutilizzate a faccia in giù, scelte casualmente, in ciascuna delle seguenti aree colorate (da sinistra a destra, iniziando dalla riga superiore): 2 nell'area degli edifici, 1 nell'area del bestiame, 1 nell'area delle navi e 1 nell'area dei monasteri (le caselle contrassegnate con A). Ciò riduce il numero di tessere necessarie allo Châteauma per ottenere le tessere bonus.
- Lo Châteauma utilizza la plancia ducato numero 36 (sul retro della plancia ducato 35). Quando preparate la plancia dello Châteauma, piazzate delle tessere inutilizzate a faccia in su, scelte casualmente, su caselle dello stesso colore in ciascuna delle seguenti aree: 1 edificio, 1 miniera e 1 castello (gli spazi contrassegnati con B). Ciò riduce il numero di tessere necessarie allo Châteauma per ottenere le tessere bonus, e inoltre la miniera genererà 1 moneta d'argento al termine di ogni fase.
- Lo Châteauma è il giocatore iniziale.
- Lo Châteauma utilizza la plancia ducato numero 36 (sul retro della plancia ducato 35), la quale contiene caselle esagonali con un bonus di piazzamento che conferisce un turno aggiuntivo. Per prima cosa, lo Châteauma sposta tutte le sue tessere esagonali dalla carta territorio completata al suo ducato. Se egli piazza una tessera su una casella con un simbolo , lo Châteauma esegue immediatamente un'azione bonus "Scegliere una tessera esagonale", ma utilizza il dado bianco per scegliere il deposito. Lo Châteauma cercherà di piazzare questa tessera esagonale bonus sulla carta territorio rimasta. Se entrambe le carte territorio sono completate, egli invece svolge un'azione "Vendere merci". Completate tutte le azioni bonus che conferiscono turni aggiuntivi prima di prendere una nuova carta territorio.

*Nota: Nello stesso turno possono essere coperti più simboli "turno aggiuntivo". Risolvete ogni simbolo separatamente prima di passare al prossimo.*

È perfettamente consentito giocare con livelli di punteggio non corrispondenti ai modificatori utilizzati per il livello di difficoltà scelto. Se desiderate giocare con un livello di punteggio "Facile" e modificatori per il livello "Medio", fatelo e divertitevi. Personalizzate l'esperienza di gioco in base al vostro livello. Notate che la partita standard viene giocata con carte territorio che conferiscono punti al livello "Medio" e senza modificatori.

## SUPPORTO PER LE ESPANSIONI

- Tessere esagonali delle espansioni:
  - **Castelli bianchi:** Quando piazza una tessera castello bianco, lo Châteauma prende una tessera dal tabellone e la piazza nella sua riserva. Lo Châteauma utilizza il risultato del dado bianco per determinare il deposito di partenza. Egli cercherà la tessera di un tipo che non possiede nella sua riserva, dando la priorità al tipo più a sinistra in caso di parità. Se ci sono più tessere corrispondenti nel deposito selezionato, egli sceglie quella posta più in alto. Se non ci sono tessere disponibili, egli procederà in senso orario sul tabellone finché non troverà una tessera. Se non sono rimaste tessere sul tabellone, egli ottiene 1 moneta d'argento.
  - **Gru:** Quando piazza la tessera Gru, lo Châteauma guadagna un'azione bonus "Castello" (vedi bonus di piazzamento delle tessere a pagina 24).
  - **Locande:** Queste tessere non sono supportate in questa modalità di gioco. Non utilizzatele in partite con lo Châteauma.
  - **Oche:** Quando piazza la tessera con le oche, lo Châteauma ne ottiene i punti come se corrispondesse al tipo di bestiame di cui egli ha più capi nel suo ducato e sulle carte territorio. Quando verranno piazzate le successive tessere bestiame, lo Châteauma tratterà la tessera con le oche come se questa corrispondesse ad ogni tipo di bestiame.
  - **Tessere monastero aggiuntive (#27 - #29):** Quando piazzate queste tessere monastero lo Châteauma ignora i loro effetti.
- **Posti di Frontiera** 
  - Su alcune carte territorio dello Châteauma è presente un simbolo "posto di frontiera".
  - Quando egli completa la seconda carta con questo simbolo, guadagna il bonus della fase attuale (10/8/6/4/2).
  - Quando egli completa la terza carta con questo simbolo, prende la tessera bonus prevista per aver completato i collegamenti dei 3 posti di frontiera (con 5/6/7 punti vittoria, se ancora disponibile, altrimenti quella con 2/3/4 punti vittoria se ancora disponibile).
- **Rotte Commerciali:** Potete utilizzare le rotte commerciali seguendo le regole previste per più giocatori. Tuttavia lo Châteauma non utilizza le rotte commerciali. Al contrario, egli ottiene 1 punto vittoria aggiuntivo ogni volta che vende le merci. Questo bonus viene assegnato per l'azione, non per ogni tessera merce venduta.

## • Scudi:

- Scudo #2: Rimuovetelo dal gioco prima della preparazione - non è supportato in questa modalità.
- Scudo #6: Potete copiare una qualsiasi tessera monastero a faccia in su presente nel ducato dello Châteauma (ma non nella sua riserva) o sulle sue carte territorio. Copiate l'abilità delle tessere monastero, non i punti vittoria che lo Châteauma riceverà da esse al termine della partita.
- Ogni volta che lo Châteauma completa una carta territorio e su quella carta è stampato un simbolo scudo, lo Châteauma prende uno scudo dal tabellone principale partendo dal deposito corrispondente al risultato del dado bianco (quindi procedendo in senso orario). Se ci sono più scudi nel deposito, sceglie quello con il valore più basso. Quindi:
  - Egli prende questo scudo e lo piazza accanto alla sua plancia, a faccia in giù.
  - Egli non utilizza l'abilità degli scudi, e non deve pagarne i tributi al termine di ogni round.
- Al termine della partita, lo Châteauma ottiene punti vittoria aggiuntivi in base al numero di scudi in suo possesso:
  - 1 = 8 PV
  - 2 = 15 PV
  - 3 = 25 PV
  - 4+ = 40 PV
- **Plance per il gioco a squadre** - Lo Châteauma non supporta queste plance / questa modalità di gioco. Non utilizzatele in partite con lo Châteauma.
- **Plance per il gioco in solitario** - Lo Châteauma non supporta queste plance / questa modalità di gioco. Non utilizzatele in partite con lo Châteauma.

## SUPPORTO PER L'ESPANSIONE "I VIGNETI"

### PREPARAZIONE

- La preparazione generale è identica a quella prevista per una partita con lo Châteauma, con le seguenti eccezioni:
  - Preparate la vostra area con una plancia vigneto e con un segnalino vitigno iniziale, secondo le regole dell'espansione.
  - Lo Châteauma non ha bisogno di una plancia vigneto, in quanto egli piazza le tessere vitigno accanto al suo ducato.
  - Il mazzo delle carte territorio dello Châteauma utilizza le carte 1 e 10-17 (con i simboli "esagono doppio" su alcune di esse). Mescolate queste carte insieme e create il mazzo di carte territorio dello Châteauma.
  - Utilizzate un set di 6 tessere bonus vitigno. Sceglietene casualmente una per ciascuno di voi prima di creare la riserva di tessere bonus vitigno. Lo Châteauma non utilizza le tessere bonus vitigno.

### 2. Bonus di Piazzamento delle Carte Territorio

Questa espansione introduce nuovi bonus di piazzamento indentificati con un simbolo "esagono doppio" su alcune carte territorio.

Ogni volta che lo Châteauma piazza una tessera esagonale su una carta territorio contrassegnata con un esagono doppio () , egli cercherà di eseguire l'azione bonus indicata, come descritta di seguito:

#### Prendere una tessera doppia

Se la tessera piazzata dallo Châteauma copre una casella che mostra un simbolo , lo Châteauma tenterà di prendere una tessera doppia dal deposito dei vigneti. Se non ci sono tessere doppie nel deposito, lo Châteauma non ottiene questo bonus. In caso contrario, egli prende la tessera doppia dallo spazio che corrisponde al risultato del dado bianco. Se non c'è una tessera in questo spazio, egli controllerà il prossimo spazio a destra (se non ci sono più spazi a destra, ritornando al primo spazio a sinistra se necessario) finché non troverà una tessera doppia. Lo Châteauma piazza le tessere doppie in una pila accanto alla sua plancia ducato.

### ACQUISTARE TESSERE DAL DEPOSITO NERO

Al termine del suo turno, se lo Châteauma ha almeno 2 monete d'argento, invece di acquistare una tessera dal deposito nero egli acquisterà una tessera doppia dal negozio dei vigneti (pagando 2 monete d'argento):

- Se ci sono diverse opzioni disponibili (quando si usa la preparazione per 3+ giocatori), egli utilizza il risultato del dado bianco per scegliere lo spazio da cui prendere la tessera (1-2 = sinistra, 3-4 = centro, 5-6 = destra), spostandosi verso destra e ricominciando dal primo spazio a sinistra, se necessario.
- Se acquista una tessera doppia, la piazza sulla pila posta accanto alla sua plancia ducato.
- Se non ci sono tessere disponibili nel negozio per i vigneti, lo Châteauma tenterà di acquistare una tessera singola dal deposito nero, secondo le normali regole previste per lo Châteauma.

## PUNTEGGIO FINALE

Lo Châteauma ottiene punti vittoria aggiuntivi in base al numero di tessere esagonali doppie nella sua pila.

| <i>Punti vittoria per le tessere doppie dello Châteauma</i> |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| Tessere doppie  | 1 | 2 | 3 | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13+ |
| Punti vittoria  | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 | 55 | 66 | 78 | 91  |

## RICONOSCIMENTI - I CASTELLI DI BORGOGNA: EDIZIONE SPECIALE

**Gioco di:** Stefan Feld

**Concetto di Gioco:** Stefan Feld

**Design del Gioco:** Stefan Feld

**Capo Sviluppatore:** Ernest Kiedrowicz

**Playtesting e Sviluppo:** Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

**Playtesting Aggiuntivo:** Andrzej Betkiewicz, Cathy Bock, David Bock, Ezra Bock, Anna Butler, Jakub Dzikowski, Katarzyna Litka, Natalia Makówka, Filip Tomaszewski, Katarzyna Toporowska e tutti coloro che hanno preso parte ai test organizzati esterni

**Regolamento:** Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

**Design dell'avversario automatizzato Châteauma:** John Albertson e Nick Shaw, basato sulle idee per il solo di Dávid Turczy

**Sviluppo e playtest aggiuntivo del solitario:** Krzysztof Belczyk, Chuck Case, Shelley Danielle, David Digby, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Jan Truchanowicz e tutti coloro che hanno preso parte ai test organizzati esterni

**Editor:** Tyler Brown

**Revisore di Bozze:** Tyler Brown

**Direzione Artistica:** Patryk Jędraszek

**Design Grafico:** Michał Lechowski, Adrian Radziun, Karolina Łaski-Getka, Klaudia Wójcik

**Illustrazioni:** Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek

**Grafica 3D:** Michał Lechowski, Klaudia Wójcik

**Modellazione 3D:** Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

**DTP:** Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak

**Produzione:** Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Michał Matłosz, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak

**Consulente per il Gioco (Alea):** Shane Hartley, André Maack

**Tester del gioco base "I Castelli di Borgogna":** Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann e i gruppi di gioco di Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte e Siegsdorf.

**Traduzione Italiana:** Michele Lo Mundo

**Editor della Versione Italiana:** Federico Burchianti

**DTP Versione Italiana:** Angelika Kajmowicz, Aneta Koperkiewicz, Jędrzej Cieślak

**Coordinatore dell'Adattamento in Lingua:** Jakub Molendowicz

2022 Realms Distribution, all rights reserved.  
Realms Distribution Sp. z o.o.  
ul. Świętego Mikołaja 58, 50-127 Wrocław