



The Castles of Tuscany

Per 2-4 giocatori
dai 10 anni in su

Il variegato gioco di sviluppo nell'Italia rinascimentale

Introduzione

Siamo nella bellissima Toscana del XV secolo. Nel ruolo di principi influenti, i giocatori* fanno tutto il possibile per far fiorire le regioni limitrofe al loro castello attraverso uno sviluppo sistematico e pianificato.

Per farlo, dovranno costruire altri castelli e fondare città, villaggi e monasteri. Dovranno anche estrarre marmo e vendere merci.

Un round dopo l'altro, i giocatori dovranno scegliere se pescare nuove carte oppure se prendere tessere utili a completare o espandere le regioni. Assieme ai punti vittoria, questi elementi conferiranno anche nuove abilità e vantaggi da sfruttare.

Vince il giocatore che, al termine delle tre fasi di punteggio, ha il maggior numero di punti.

Contenuto

1 plancia dei punti vittoria

120 tessere esagonali:

- 22 per giocatore/colore:

- 4x villaggi (arancione)
- 4x agricoltura (verde chiaro)
- 3x carro (beige)
- 3x monastero (giallo)
- 3x cava (grigio)
- 2x città (rosso)
- 1x locanda (turchese)
- 1x castello (verde scuro)
- 1x castello iniziale (verde scuro, fronte e retro)
- 1 set neutrale (dorso beige chiaro, 32 tessere)

25 tessere bonus (5 per tipo):

+1 carta +1 spazio di raccolta +1 marmo +1 lavoratore +1 carta commercio



150 carte:

122 carte territorio



27 carte commercio



1 carta del giocatore iniziale



12 sezioni di plancia

(4x A, B e C)



INTRODUZIONE

I giocatori interpretano il ruolo di principi toscani

Durante 3 round, dovranno sviluppare al meglio la loro regione

Dopo ogni round ci sarà una fase di punteggio

Vince chi arriva a fine partita con il punteggio maggiore

4 tabelle personali



42 pedine in legno:

12 marmo

(bianco)

10 lavoratori

(arancione)

10 esagoni

(turchese)

2 pedine per giocatore/colore



8 tessere colore:



4 segnalini 50/100:



1 per giocatore

* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutra dal punto di vista del genere.

Se state leggendo questo manuale per la prima volta, si consiglia di ignorare il testo in **grassetto** ai lati di ogni pagina. Queste parti costituiscono una sintesi delle regole, utile ai giocatori che hanno già giocato almeno una volta ma che non giocano da qualche tempo.

Preparazione del gioco

(Prima di giocare per la prima volta, tutte le parti devono essere rimosse con attenzione dalle fustelle, preferibilmente nel verso opposto al taglio.)

La plancia dei punti vittoria va assemblata e posizionata al centro del tavolo, in modo da essere facilmente accessibile a tutti.

Le 122 carte territorio vanno mescolate e posizionate accanto a essa, impilate a formare un mazzo.

Le 27 carte commercio vanno mescolate a parte e posizionate vicino alle carte territorio, a formare un mazzo separato.

Le 25 tessere bonus vanno divise in base al tipo e posizionate a faccia in su, formando 5 pile separate da tenere a portata di mano

Le 8 tessere colore vanno posizionate l'una accanto all'altra (con il lato "I" visibile).

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve:

- **1 tabella personale**, che tiene davanti a sé.
- **Tutte le 22 tessere esagonali** del suo colore (sul retro): il castello iniziale viene per il momento messo da parte. Ogni giocatore mescola le altre 21 tessere, coperte, dopodiché le separa in 3 pile separate di 7 tessere, che vanno posizionate sui tre spazi (1/2/3) in cima alla propria tabella.
- Entrambe le **pedine** dello stesso colore: ogni giocatore posiziona la pedina più sottile sullo spazio 50 del tracciato interno (arancione); la pedina più spessa va messa invece sullo spazio 50 del tracciato esterno (verde).
- Il suo **segnalino 50/100**, che tiene davanti a sé.

Le 34 pedine di legno rimaste (12 blocchi di marmo, 12 lavoratori, 10 esagoni) vanno tenute a portata di mano, pronte per l'uso.

Le 32 tessere esagonali neutrali (beige chiaro sul retro) vanno mescolate bene e tenute da parte in varie pile coperte.



No.2

PREPARAZIONE

Posizionate i materiali di gioco:

- Plancia dei punti vittoria
- Carte territorio
- Carte commercio
- Tessere bonus
- Tessere colore
- Pedine in legno
- Tessere esagonali neutrali
(8 scoperte al centro del tavolo)

Ogni giocatore riceve:

- 1 tabella
- 22 tessere esagonali
- 2 pedine
- 1 segnalino 50/100
- 5 carte territorio
- 3 sezioni di plancia (A, B, C)
- 1 tessera bonus

I prossimi passi nella preparazione vanno eseguiti nel seguente ordine:

Il giocatore più giovane diventa il giocatore iniziale e riceve la **carta del giocatore iniziale** che terrà davanti a sé per il resto della partita.

Ora, dalle **tessere esagonali neutrali** (beige chiaro sul dorso), se ne devono scoprire **8**, che vanno sistemate in due file parallele di quattro tessere, al centro del tavolo.

Ogni giocatore pesca **cinque carte territorio** dal mazzo, tenendole in mano in modo da non mostrarle agli altri giocatori.

Dopodiché, ogni giocatore riceve **3 sezioni di plancia** casuali (1x A, B e C), che posiziona l'una accanto all'altra *in qualsiasi combinazione*, purché restino lato lungo su lato lungo. Va specificato che nessuna sezione può essere posizionata in modo da avere più di un esagono di scarto, in alto o in basso, rispetto alla sezione confinante.

Le tre sezioni unite compongono la "plancia" di ogni giocatore, con esattamente 30 spazi e varie aree colorate.



Ogni giocatore posiziona quindi il suo **castello iniziale** su uno dei tre spazi verde scuro presenti sulla sua plancia di gioco, senza ulteriori effetti.

Suggerimenti:

- Tutti i giocatori dovrebbero costruire la loro plancia il più possibile in contemporanea (senza guardare cosa stanno facendo gli avversari).

- Se ci sono meno di 4 giocatori, allora le sezioni di plancia non usate e le tessere esagonali del quarto colore, assieme alle pedine e al segnalino, vanno rimesse nella scatola.

Il giocatore iniziale **sceglie una qualsiasi tessera bonus** e la posiziona alla destra della propria tabella accanto all'icona corrispondente. Gli altri giocatori fanno la stessa cosa, a turno e senza ulteriori restrizioni.



Chiunque abbia preso la tessera bonus "+1 spazio di raccolta" deve avanzare con la sua pedina sul tracciato esterno (verde) di 2 spazi.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in **3 round** esatti. Alla fine di ogni round ci sarà una **fase di conteggio dei punti**. Dopo la terza fase di punteggio, ci sarà un ultimo conteggio finale. Dopodiché il gioco termina e il giocatore con **il maggior numero di punti** vince.

Si gioca in senso orario, a partire dal giocatore iniziale, finché un giocatore non ha terminato la propria pila più a sinistra (vedi pagina 7: "I 3 round").

Quando è il suo turno, il giocatore può scegliere una delle seguenti tre opzioni:

- **Pescare carte**
- **Prendere una tessera**
- **Giocare una tessera**

2/03

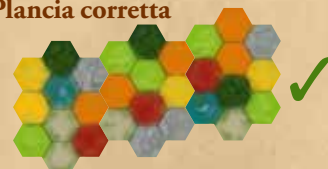


Giocatore iniziale



Riserva da 8 al centro del tavolo

Plancia corretta



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in 3 round

Alla fine di ogni round c'è una fase di punteggio

Il giocatore di turno può scegliere tra tre opzioni:

- **Pescare 3 carte**
- **Prendere 1 tessera**
- **Giocare 1 tessera**

Pescare Carte

Il giocatore che svolge questa azione pesca **3 carte territorio dal mazzo** e le aggiunge alla propria mano. Non c'è limite alle carte che si possono tenere in mano. Per ogni tessera bonus **+1 carta** in suo possesso, il giocatore può pescare una carta territorio addizionale.

Se il mazzo si esaurisce, tutte le carte scartate fino a quel momento vanno rimescolate per formare un nuovo mazzo.



Pescare 3 carte territorio

(una in più per ogni tessera bonus corrispondente)



Prendere una tessera

Il giocatore che svolge questa azione prende una tessera a scelta tra quelle al centro del tavolo e la posiziona sullo spazio di raccolta della sua tabella (o su uno spazio di raccolta aggiuntivo se possiede una tessera bonus corrispondente). Se lo spazio di raccolta non è libero, deve prima scartare dal gioco la tessera che lo occupa (rimettendola nella scatola) e solo in seguito può sostituirla con quella nuova.



Prendere 1 tessera dal display di 8 (1)



Poi rimpiazzare con una propria tessera (2)

Dopodiché, sostituisce la tessera mancante al centro del tavolo con una delle proprie: per farlo, prende la prima tessera **dalla pila più a sinistra** sulla sua tabella e la posiziona scoperta al centro del tavolo. Se si tratta dell'ultima tessera della pila, viene avviata la fine del round: **il round corrente viene giocato fino alla fine** (cioè si conclude il giro fino al giocatore a destra del giocatore iniziale), quindi ha luogo la prima fase di punteggio (vedi pagina 7: "1 3 round"). Se un giocatore non ha più tessere da aggiungere (ossia nel caso in cui tutte e 21 le proprie tessere fossero esaurite), ne prende una dalla riserva neutrale.

Nota: Se si dovesse verificare il raro caso in cui un giocatore non trovasse una tessera in centro al tavolo che possa costruire secondo le regole, ma sceglie comunque l'azione "prendere una tessera", il giocatore può rimuovere tutte le tessere di un tipo dal centro e sostituirle con tessere pescate a caso dalla riserva neutrale. Può continuare a farlo finché non è presente una tessera che può costruire. (Il giocatore che effettua il cambio deve quindi per forza prendere la prima tessera utile, non può fare il cambio solo per danneggiare gli altri giocatori.)

Ultima tessera della propria pila: fine del round e punteggio

Giocare una tessera

Il giocatore che svolge questa azione gioca una tessera sulla sua plancia, prendendola da uno dei suoi spazi di raccolta. Nel farlo, deve rispettare queste regole:

- Per poter giocare 1 tessera, il giocatore deve prima di tutto scartare **2 carte territorio dello stesso colore della tessera** (nella pila degli scarti). È possibile rimpiazzare una delle due carte richieste con due carte dello stesso colore (= 3 carte in tutto). Usando due coppie di carte di colori diversi (= 4 carte in tutto) è possibile anche sostituire entrambe le carte del colore richiesto.
- La tessera deve essere **collegata** ad altre tessere. La prima tessera deve quindi essere giocata adiacente al proprio castello iniziale. Tutte le tessere giocate successivamente devono avere almeno un lato adiacente a una tessera già presente sulla plancia.
- **La tessera può essere giocata solo se i colori vengono rispettati, per es. i monasteri (tessere gialle) solo negli spazi gialli, le città (tessere rosse) solo in quelli rossi, ecc.**

Punti vittoria

Subito dopo aver giocato una tessera, bisogna controllare se un'area colorata (= un insieme di spazi adiacenti dello stesso colore) è stata completata. In caso affermativo, il giocatore ottiene subito il corrispettivo numero di punti (Area da 1: 1 PV; area da 2: 3 PV; area da 3: 6 VP) e sposta la sua pedina sul tracciato verde di altrettanti spazi.



Giocare 1 tessera dalla tabella alla plancia:

- il costo è sempre 2 carte territorio del colore della tessera (2 carte uguali = 1 di qualsiasi colore)



- deve sempre essere collegata
- deve sempre rispettare i colori degli spazi

Punti vittoria, non appena viene completata un'area colorata:

- Area da 1: 1 PV
- Area da 2: 3 PV
- Area da 3: 6 PV

Esempio: Anna scarta due carte gialle e gioca il suo monastero su uno spazio giallo. Siccome si tratta della seconda casella coperta in un'area di 3 spazi gialli collegati tra loro, Anna non riceve alcun punto da questa mossa. Solo dopo aver giocato il terzo monastero dell'area, otterrà 6 punti vittoria.



Le tessere in dettaglio

In base alla tessera che viene giocata, hanno luogo effetti diversi:



Castello (massimo 2x, solo sugli spazi verde scuro)

Se un giocatore piazza un castello, può immediatamente prendere una delle 8 tessere esagonali presenti al centro del tavolo a sua scelta e, seguendo le regole base, può piazzarla *direttamente* sulla propria plancia – applicando anche gli effetti aggiuntivi della tessera (punti vittoria, azioni extra, ecc.). Dopodiché aggiunge in centro una tessera dalla sua pila come al solito.



Città (massimo 3x, solo sugli spazi rossi)

Se un giocatore piazza una città, può immediatamente prendere una delle tessere bonus e posizionarla a destra della sua tabella. Non ci sono ulteriori limitazioni. *Per es., un giocatore può anche avere la tessera “+1 carta” tre volte.*

Ogni volta che sceglie la tessera bonus “+1 spazio di raccolta”, il giocatore avanza anche di 2 spazi con la sua pedina nel tracciato verde. Se sono già state prese tutte e 5 le tessere di un determinato tipo, dovrà sceglierne un altro.



Locanda (massimo 2x, solo sugli spazi turchese)

Se un giocatore piazza una locanda, prende un esagono di legno* dalla riserva e lo posiziona sullo spazio di raccolta della sua tabella, che è appena diventato vuoto.

In uno dei suoi prossimi turni potrà giocare l'esagono in uno spazio qualsiasi della sua plancia, (che sia comunque adiacente a un'altra tessera!) scartando come sempre le due carte del colore corrispondente (o lavoratori, o altre coppie di colori). L'esagono conta ora come una tessera del colore che è stato coperto (per quello che concerne i punti vittoria, i bonus, ecc.).

Nota: Se un esagono di legno viene giocato su uno spazio verde chiaro, viene considerato come un tipo diverso dagli altri tipi di agricoltura, perciò conferisce punti sempre!

Esempio: Benno scarta 2 carte rosse e 1 verde chiaro, e posiziona l'esagono su uno spazio verde chiaro. A prescindere dagli altri tipi già presenti nella stessa area, ottiene comunque 1 punto vittoria extra (vedi sotto).



Agricoltura (massimo 5x, solo sugli spazi verde chiaro)

Ci sono tessere agricoltura con 1 o 2 tipi di agricoltura (vino, cinghiali, olive e grano). Se un giocatore piazza una tessera agricoltura, riceve 1 punto vittoria sul tracciato verde per ogni nuovo tipo di agricoltura che non si trova ancora in quest'area.

Se la tessera contiene due tipi di agricoltura, si possono ottenere 2 punti vittoria con un solo piazzamento. Ovviamente, il giocatore può comunque ricevere punti vittoria per aver completato l'area colorata.

Esempio: Clara scarta due carte verde chiaro e gioca la sua tessera verde chiaro “cinghiali/vino” su uno spazio all'interno di un'area da tre. Al suo interno, c'è già una tessera “vino”. Clara ottiene solo 1 PV per la tessera appena giocata (grazie ai cinghiali).

Giocare 1 tessera esagonale direttamente dal centro del tavolo alla tua plancia

Prendere una tessera bonus e metterla vicino alla propria tabella



Prendere 1 esagono di legno e metterlo in uno spazio di raccolta



Punti vittoria se i nuovi tipi di agricoltura non sono già presenti nell'area





Cava (massimo 4x, solo sugli spazi grigi)

Se un giocatore piazza una cava, prende 1 blocco di marmo* dalla riserva e lo mette nello spazio corrispondente della sua tabella.

Per ogni tessera bonus "+1 marmo" che possiede, prende un altro blocco. Si possono possedere quanti blocchi di marmo si desidera.

(Ad esempio, un giocatore con 2 tessere bonus di questo tipo riceve 3 blocchi di marmo ogni volta che gioca una cava.)

Un giocatore può rimettere un blocco di marmo nella riserva al massimo **una volta** (!) per turno ed eseguire **qualsiasi** altra azione. Questo può anche essere nello stesso turno in cui il giocatore riceve il blocco di marmo.

Ad esempio, può prima pescare nuove carte, quindi scartare 1 marmo e quindi eseguire qualsiasi altra azione (come giocare una tessera).



Prendere 1 marmo dalla riserva

(+ 1 per ogni tessera bonus corrispondente)

Chi scarta 1 marmo può svolgere 1 azione aggiuntiva



Villaggio (massimo 5x, solo sugli spazi arancioni)

Se un giocatore piazza un villaggio, prende 1 lavoratore dalla riserva e lo mette nello spazio corrispondente sulla sua tabella.

Per ogni tessera bonus "+1 lavoratore" che possiede, prende 1 lavoratore aggiuntivo. Si possono possedere quanti lavoratori si desidera. (Ad esempio, un giocatore con questa tessera bonus riceve 2 lavoratori ogni volta che gioca un villaggio.)

Se un giocatore rimette un lavoratore nella riserva, può sostituire 1 delle 2 carte richieste quando gioca le tessere. Se rimette 2 lavoratori nella riserva, può usarli per giocare qualsiasi tessera.

Esempio: Dario scarta 1 lavoratore e 2 carte verde chiaro, quindi piazza 1 tessera rossa città sulla sua plancia.



Prendere 1 lavoratore dalla riserva

(+ 1 per ogni tessera bonus corrispondente)

Ogni lavoratore che viene scartato può sostituire una carta territorio



Monastero (massimo 4x, solo sugli spazi gialli)

Se un giocatore piazza un monastero, può pescare tre carte territorio dal mazzo. La tessera bonus "+1 carta" non altera questo effetto!



Pescare 3 carte territorio



Carro (massimo 4x, solo sugli spazi beige)

Se un giocatore piazza una tessera carro, può rivelare la prima carta del mazzo delle carte commercio e ricevere il bonus illustrato, per es. punti vittoria sul tracciato arancione o verde, nuove carte o altri vantaggi.

Dopodiché scarta la carta, formando una pila degli scarti apposita. Se il mazzo di carte commercio dovesse terminare, va rimescolata la pila degli scarti per riformare il mazzo.

Nota: Se il giocatore riceve dalla carta un esagono di legno, lo deve mettere nello spazio di raccolta che si è appena liberato, come di consueto. Se nello stesso turno dovesse rivelare una seconda carta commercio e trovare un altro esagono, ma non dovesse avere uno spazio di raccolta libero, deve lasciare l'esagono nella riserva e al suo posto ottenere due punti vittoria sul tracciato arancione.

Per ogni tessera bonus "+1 carta commercio" in suo possesso, il giocatore rivela una carta addizionale e ne riceve i benefici.

(Un giocatore con tre tessere di questo tipo, per esempio, otterrà 4 carte commercio ogni volta che gioca un carro.)



Rivelare una carta commercio

(+ 1 per ogni tessera bonus corrispondente)



Le tessere colore

Non appena un giocatore riesce a riempire con le sue tessere tutti gli spazi di uno stesso colore nella sua plancia (per esempio i due spazi verde scuro o tutti i quattro spazi gialli), muove la sua pedina nel tracciato verde di un numero di passi uguale a quanto indicato sulla tessera colore corrispondente.

Dopodiché, capovolge la tessera, che mostrerà a quel punto il lato "II": il secondo giocatore che riesce a riempire le caselle di quel colore otterrà i punti indicati su questo lato della tessera, che verrà poi scartata e rimessa nella scatola.



non dimenticare!

Pochi colori al centro del tavolo?

Attenzione: Non appena al centro del tavolo ci sono 5 tessere dello stesso colore (si applica anche alle tessere verde chiaro, non importa il tipo), il gioco va interrotto brevemente: le 5 tessere vanno rimosse e tenute a faccia in su vicino alle pile di tessere neutrali. A quel punto si rivelano 5 nuove tessere dalle pile neutrali, che vanno messe al centro del tavolo, in sostituzione.

Se avviene di nuovo che un colore sia presente più di 4 volte, le tessere vanno nuovamente rimosse e così via.

Se le tessere neutrali sono esaurite, le tessere con il retro colorato vanno separate da tutte le tessere scartate finora. Tutte le altre (le tessere neutrali), vengono mescolate coperte e rese nuovamente disponibili a formare una nuova pila.

** Nota: i vari pezzi in legno (marmo, lavoratori, esagoni) non sono limitati. Nel raro caso in cui non dovessero bastare, è consentito sostituirli con altri pezzi.*

I 3 round

Come già detto, il **primo round** termina *alla fine* del turno in cui almeno un giocatore ha completamente terminato la sua pila di sinistra (sullo spazio "1" della sua tabella), avendo quindi posizionato sette tessere al centro del tavolo. Quando il round termina, si procede a una fase di **punteggio** (vedi pagina 8). Poi il gioco riprende seguendo il turno come di consueto.

Attenzione: i giocatori che non hanno terminato la loro pila continuano a pescare da quella, finché non termina. Si pesca sempre dalla pila più a sinistra.

Il **secondo round** termina sempre alla fine del turno in cui almeno un giocatore ha completamente terminato la sua pila centrale (quindi ha messo 14 tessere al centro del tavolo).

Un chiarimento: Il secondo round non finisce quando un altro giocatore esaurisce la sua pila di sinistra!

Secondo lo stesso meccanismo, il **terzo round** finisce a sua volta quando almeno un giocatore ha terminato la sua pila di destra.

Attenzione: nel terzo round, eccezionalmente, si gioca un altro turno completo dopo che il round è finito, quindi ogni giocatore potrà svolgere un ulteriore turno!

Chiunque riesca per primo a riempire **tutti** gli spazi di un colore riceve i punti della tessera colore corrispondente

Il secondo riceve i punti indicati sull'altro lato della tessera colore

Non appena compare la quinta tessera esagonale di uno stesso colore al centro, le 5 tessere vanno rimosse e sostituite dalle pile neutrali



Il 1° round termina quando la prima pila a sinistra si esaurisce. Il round va giocato fino alla fine

Le pile non terminate restano dove sono!

Il 2° round termina quando la prima pila in centro si esaurisce. Il round va giocato fino alla fine

Il 3° round termina quando la prima pila a destra si esaurisce. (più un turno aggiuntivo bonus!)

Punteggio

Quando un round termina, si svolge sempre una fase di punteggio. In ognuna di queste fasi, i punti presenti nel tracciato verde vengono trasferiti sul tracciato arancione. **IMPORTANTE:** le pedine nel tracciato verde non vanno riportate indietro, ma restano dove sono!

***Esempio:** alla fine del 1° round la pedina di Anna si trova sulla casella 9 del tracciato verde. Questi 9 punti vittoria vengono ora trasferiti alla sua pedina sul tracciato arancione: Questa si trova sulla casella 4 (visto che Anna ha rivelato due carte commercio con l'esagono durante il primo round), quindi ora viene spostata sulla casella 13. Dopo il 2° round, la sua pedina sul tracciato verde è a 22 e la pedina sul tracciato arancione si è mossa di 2 spazi (carta commercio): Anna sale quindi di 22 punti all'interno = 37 punti vittoria in totale. La stessa procedura verrà seguita alla fine del 3° round.*

Nota: Non appena un giocatore supera il 50 sul tracciato interno, posiziona il suo segnalino con il 50 sulla testa di leone al centro. Se supera anche i 100 punti, dovrà girare il segnalino per mostrare il 100.

Fine del gioco

Il gioco termina dopo la fase di punteggio del terzo round. Dopo questa fase, ne segue un'altra più breve, dove ogni giocatore ottiene punti per i materiali non utilizzati. Ognuno di questi pezzi (tessere esagonali, esagoni di legno, blocchi di marmo e lavoratori) e ogni 5 carte ancora in mano conferiscono 1 punto vittoria (da segnare nel tracciato arancione).

Il giocatore con più punti vittoria nel suo tracciato arancione vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore con più spazi vuoti nella sua plancia. Se anche questi sono uguali, vince chi ha più punti sul tracciato verde.

Punteggio:

Trasferire i punti vittoria dall'esterno (verde) all'interno (arancione)



FINE DEL GIOCO

I materiali non utilizzati conferiscono ulteriori punti alla fine

Il giocatore con più punti vittoria vince

L'autore e l'editore ringraziano I numerosi playtester per il loro grande impegno e per i numerosi suggerimenti, in particolare:

Susanne and Jonathan Feld assieme ai gruppi di Bad Aibling, Bad Feilnbach, Fischbachau, Grassau, Kressbronn, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Offenburg, Reutte, Rotenburg e Siegsdorf.

Per qualsiasi critica, domanda o suggerimento su questo gioco, contattateci a:
www.ravensburger.com