

Le Cronache del Monferrato

LO SPIRITO DEL GIOCO

Benvenuti nelle Cronache del Monferrato, il marchese Guglielmo IX è morto mentre combatteva valorosamente, il ducato è subbuglio, la successione prevede che il trono vada alla marchesa Anna d'Alencon in qualità di reggente della corona. I grandi proprietari terrieri del Monferrato sfruttando questo momento di instabilità cercano di acquisire più potere possibile per destituire la marchesa e regnare incontrastati.

Il gioco è diviso in anni, ognuno composto a sua volta da 4 stagioni che terminano quando ogni giocatore ha tirato i dadi. Una volta che le stagioni sono terminate, l'anno si è concluso e si possono raccogliere le risorse generate dai territori posseduti che verranno poi utilizzate per completare i vari obiettivi della sfida acquisendo punti potere, una volta che un giocatore raggiunge 10 punti potere vince la partita.

DOTAZIONE

1x Mappa di Gioco

2x Dadi a Sei Facce

24x Pedine Colorate (4 Colori)

16x Pedine Roccaforte

12x Carte Obiettivo

50x Carte Ducati (oro)

60x Carte Risorse

8x Carte Evento

50x Punti Potere

4x Segnalini Stagione

REGOLAMENTO

Da due a quattro giocatori (minore è il numero di giocatori più è il tempo per arrivare alla fase finale della sfida)

PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende 30 carte Ducati (oro) dalla riserva e le mette nel suo forziere, dopodiché ogni giocatore decide la propria fazione e posiziona un segnalino colorato a scelta sul territorio della roccaforte corrispondente (Asti, Alessandria, Casale, Acquiterme). Dopo averle accuratamente mischiate si distribuiscono tre carte obiettivo per giocatore. A questo punto prendere il mazzo delle carte evento e posizionarle nell'angolo in basso a sinistra della mappa.

INIZIO DEL GIOCO

Tutti i giocatori dopo aver posizionato i propri segnalini sulla roccaforte principale della fazione scelta, lanciano i dadi e chi totalizza il punteggio più alto comincia il gioco. Il giocatore di turno lancia i dadi e scopre in base al totale ottenuto quale territorio potrà comprare, se il giocatore dovesse decidere di comprare il territorio indicato dovrà spostare una somma di oro corrispondente al costo del territorio dal proprio forziere alla riserva di gioco, a questo punto il territorio è conquistato e il giocatore può posizionare una pedina su di esso. Dopodiché passa i dadi a chi è seduto alla sua sinistra, che diventa il nuovo giocatore di turno.

Una volta terminato il primo anno, i territori cominceranno a produrre risorse (una per territorio) che devono essere sposate dalla riserva di gioco al proprio magazzino ogni volta che finisce un anno.

Dopo aver acquisito le risorse, ogni turno (in aggiunta alla conquista dei territori) potrete effettuare le seguenti mosse:

- 1) Pescare una carta evento
- 2) Costruire/ potenziare una roccaforte
- 3) Organizzare un Banchetto
- 4) Organizzare una Battuta di Caccia

In ogni turno il giocatore potrà anche commerciare risorse e territori con gli altri giocatori, oppure potrà scegliere di scambiare direttamente con la riserva di gioco, con un rapporto meno vantaggioso.

TERRITORI

La mappa è divisa in 18 territori produttivi e 4 roccaforti. Sono divisi come segue:

2 Vigneti che producono Vino Costo 6

2 Colline che producono Argilla Costo 5

3 Cave da cui di estrarre la Pietra Costo 4

3 Fiumi dai quali viene pescato il Pesce Costo 3

4 Campi di Grano Costo 2

4 Foreste da cui si ricava il Legname Costo 1

Ogni territorio ha un costo e produce per anno una quantità pari a UNO della risorsa indicata. Per ogni territorio c'è un tiro di dado corrispondente, una volta ottenuto il totale di punti indicati il giocatore potrà muoversi su di esso e comprarlo.

Un territorio non deve essere adiacente alla tua roccaforte di partenza per essere conquistato, se il numero sul dado corrisponde al territorio e il giocatore ha una quantità di oro necessaria per comprarlo allora il territorio può essere conquistato.

Un territorio può essere conquistato, se privo di roccaforte, anche se controllato da un altro giocatore. Il giocatore che vuole comprare può pagare al giocatore che controlla il territorio, il valore del territorio più altri tre Ducati. Questa operazione se proposta deve essere obbligatoriamente accettata dal giocatore che controlla il territorio.

PUNTI POTERE

Si possono ottenere punti potere per:

- 1) Aver completato le richieste di una carta obiettivo
- 2) Pescare una carta evento con punto potere

- 3) Costruire una roccaforte
- 4) Organizzare un banchetto
- 5) Organizzare una battuta di caccia

Una volta che un giocatore ha raggiunto un totale di dieci punti potere vince la partita. Per quanto riguarda le categorie 2,3,4,5 il punto potere viene dato durante il turno del giocatore mentre per quanto riguarda la categoria 1 il punto si ottiene avendo finito un anno con l'obbiettivo completato.

CARTE OBBIETTIVO

Le carte obbiettivo sono fondamentali per l'andamento del gioco, una volta pescate danno al giocatore una "sotto trama" da seguire durante il gioco e direzionano il giocatore a spendere le risorse in modo piuttosto che in un altro, così come a comprare territori piuttosto che commerciarli.

Le carte obbiettivo una volta che le richieste sono completate vanno rivelate, ma solamente se si è riusciti a mantenere la condizione per tutto l'arco dell'anno, in questo modo sarete in grado di ottenere i punti potere corrispondenti.

CARTE EVENTO

Le carte evento hanno un costo pari a: 1 Grano + 1 Pesca + 1 Vino e si dividono in due categorie:

Carte punti potere = ottieni un punto potere

Carte sviluppo = azioni giocabili durante il turno.

Per quanto riguarda le carte sviluppo ogni giocatore ne può usare solamente una per turno e può decidere una volta pescata se tenerla e non usarla oppure usarla subito. Le carte punti potere invece vanno rivelate appena pescate in modo tale da ottenere subito il punto potere. Una volta utilizzate le carte evento vanno scartate dal gioco.

ROCCAFORTI

Le roccaforti hanno costo pari a: 1 Argilla + 1 Legno + 1 Pietra e una volta costruite vanno collocate su un territorio controllato dal giocatore, una

volta posizionata la roccaforte quel territorio non può essere più comprato dagli altri giocatori (vedi sovrapposizione territori).

La roccaforte di partenza ha la possibilità di essere potenziata in modo tale che i territori posseduti producano due risorse per anno anziché una, quest'operazione ha un costo pari a: 2 Pietra + 2 Legno + 1 Argilla.

BANCHETTI E BATTUTE DI CACCIA

Organizzare un banchetto ha un costo pari a: 1 Vino + 1 Pesce + 1 Grano

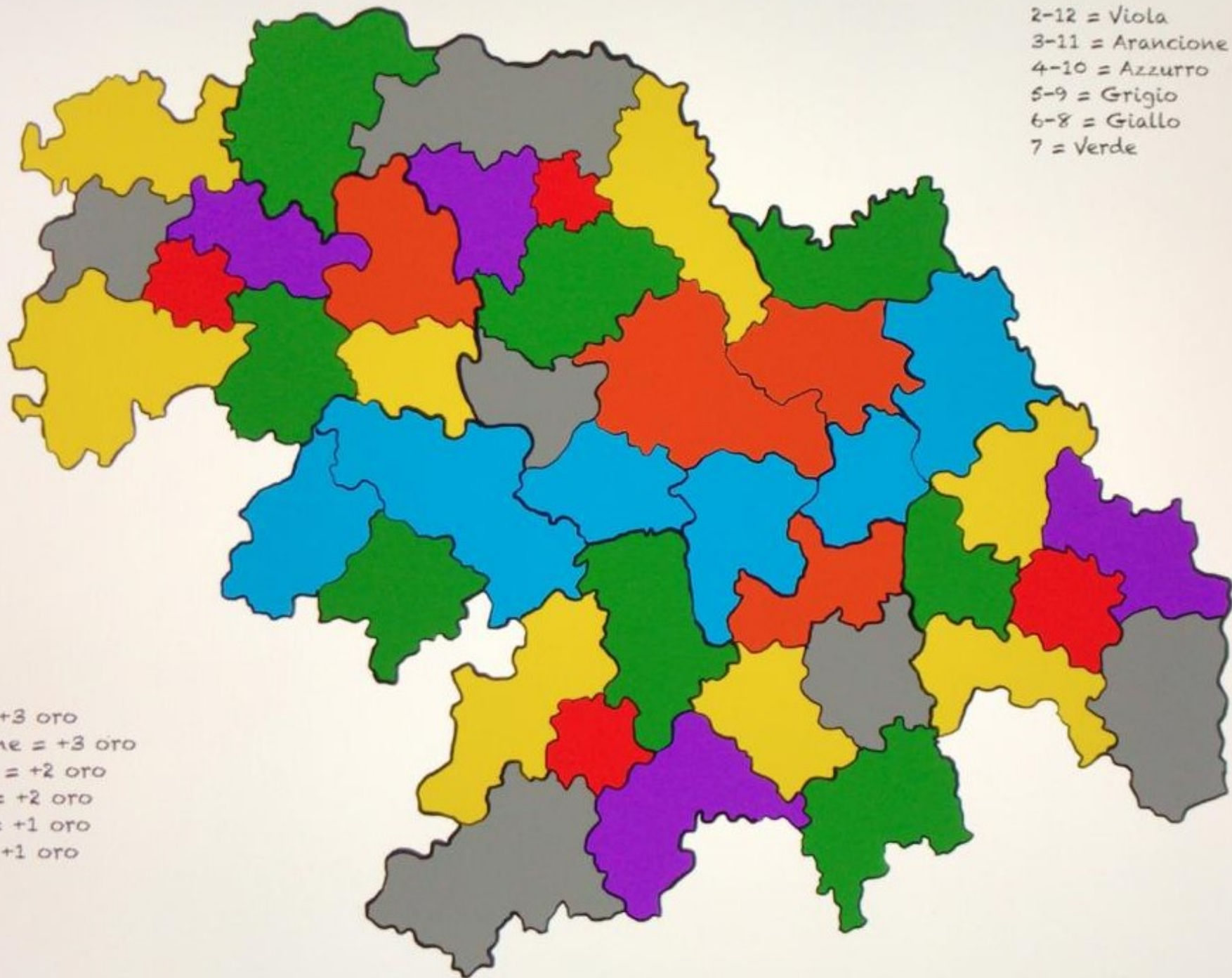
Organizzare una caccia ha un costo pari a: 1 Argilla + 1 Legno + 1 Pietra

Per l'organizzazione di questi eventi si ottiene un punto potere.

MERCATO

Mercato interno: i giocatori durante il loro turno possono decidere di scambiare risorse con altri giocatori con un rapporto di 1:1 oppure scambiare territori, se privi di roccaforte.

Mercato con la riserva: i giocatori durante il loro turno possono scambiare solamente le risorse con la riserva del gioco con un rapporto di 4:1, se la roccaforte principale viene potenziata, questo rapporto si dimezza e diventa 2:1.



Viola = +3 oro
Arancione = +3 oro
Azzurro = +2 oro
Grigio = +2 oro
Giallo = +1 oro
Verde = +1 oro