

Simone Luciani

Daniele Tascini

Consiglio dei Quattro



Contenuto

- 3 Plance regione
- 1 Plancia del re
- 5 Tessere premio del re
- 7 Tessere bonus
- 14 Gettoni ricompensa
- 4 Balconi del consiglio
- 45 Tessere permesso di costruzione
- 24 Pedine consiglieri in 6 colori
- 90 Carte politica (13 in ognuno dei 6 colori dei consiglieri + 12 jolly)
- 1 Pedina re
- 40 Empori (10 in ognuno dei 4 colori dei giocatori)
- 12 Dischi indicatori (3 in ognuno dei 4 colori dei giocatori)
- 30 Aiutanti (21 darsi e 9 da 3)
- 4 Tessere riepilogo delle azioni

1. Tabellone

Piazzate sul tavolo le tre plance regione (la costa a sinistra, le colline al centro, le montagne a destra). Potete scegliere che lato usare per ogni parte della mappa (ci sono 8 possibili combinazioni). Piazzate la plancia del re sotto la mappa del regno.



10. Dotazione del giocatore

Ogni giocatore:
sceglie un colore, prende 10 empori e li piazza davanti a sé.



Poi prende 3 dischi indicatori.



Piazza un indicatore
sullo spazio "o" del percorso
segnapunti e un indicatore sullo spazio
"o" del percorso della nobiltà.

Determinate ora il primo giocatore.

Il primo giocatore piazza un indicatore sullo spazio
"10" del percorso della ricchezza e riceve un aiutante;
proseguendo in senso orario, il secondo giocatore
piazza un indicatore sullo spazio "11" e riceve due
aiutanti, il terzo sullo spazio "12" e tre aiutanti, il
quarto sullo spazio "13" e quattro aiutanti.



Ogni giocatore prende una tessera riepilogo
delle azioni.

Pesca 6 carte politica coperte dal mazzo.



Per ogni regione vi sono 5 città con il nome in ordine alfabetico. Dalla A alla E sulla costa, dalla F alla H sulle colline e dalla K alla O sulle montagne.

2. Gettoni ricompensa

Mescolate i 14 gettoni ricompensa faccia in giù. Piazzate un gettone a faccia in su nell'apposito spazio di ogni città della mappa. La città viola rimane senza gettone.



3. Carte politica

Mescolate le carte politica e piazzate il mazzo a lato del tabellone.



4. Aiutanti

Piazzate gli aiutanti a formare un mucchio (da ora in poi riserva) a lato del tabellone.

5. Tessere permesso di costruzione

Dividete le tessere permesso di costruzione in 3 pile a seconda del retro, mescolate le 3 pile separatamente e posizionatele a faccia in giù negli appositi spazi sul tabellone. Scoprite poi due tessere per regione.

6. Il re

Piazzate il re nella città viola (Juvelar).

7. Tessere premio del re

Impilate le tessere premio del re ordinate con la 1° in cima e la 5° in fondo e piazzatele nell'apposito spazio sulla plancia del re.

8. Tessere bonus

Piazzate le 7 tessere bonus negli spazi appositi (4 sulla plancia del re e 1 in ogni regione).

9. Balconi del consiglio

Per la prima partita: montate i 4 balconi del consiglio incastrando i quattro pezzi che li compongono. Piazzate i 4 balconi del consiglio nei fori della plancia del re con il lato chiuso a sinistra, dal lato della freccia.

Consiglieri

Inserite 4 consiglieri a caso in ogni balcone.
Piazzate gli 8 consiglieri rimanenti vicino al tabellone.



Svolgimento

Il gioco si sviluppa in turni, a partire dal primo giocatore, e procede in senso orario.

Il turno del giocatore è composto da due fasi da svolgere nell'ordine indicato:

Fase 1: pescare una carta – il giocatore pesca una carta politica

Fase 2: compiere le azioni – il giocatore svolge un'azione principale e, se vuole, un'azione veloce

Fase 1: Pescare una carta

Il giocatore pesca una carta politica dal mazzo e la aggiunge alla propria mano. Se in qualsiasi momento della partita il mazzo si esaurisce rimescolate gli scarti a formare un nuovo mazzo.

Fase 2: Compiere le azioni

Il giocatore deve compiere un'unica azione principale e può, se desidera, compiere un'azione veloce (in questo caso può scegliere l'ordine in cui svolgere queste due azioni).

Le azioni principali

Il giocatore può scegliere una tra queste quattro azioni principali:

Azione 1: Eleggere un consigliere

Azione 2: Acquistare una tessera permesso di costruzione

Azione 3: Costruire un emporio usando una tessera permesso

Azione 4: Costruire un emporio con l'aiuto del re

Eleggere un consigliere

Il giocatore sceglie uno dei consiglieri disponibili a lato del tabellone. Lo inserisce nel balcone di un consiglio a sua scelta dal lato della freccia, spingendo i consiglieri presenti in quel consiglio finché l'ultimo consigliere non è caduto. Rimuove il consigliere caduto e lo piazza insieme agli altri consiglieri a lato del tabellone. Guadagna 4 monete muovendo il suo indicatore sul percorso della ricchezza.



Acquistare una tessera permesso di costruzione

Il giocatore sceglie e soddisfa un consiglio di una regione scartando dalla sua mano da 1 a 4 carte politiche che corrispondano ai colori dei consiglieri presenti in quel consiglio. La carta jolly multicolore conta come un colore a scelta.



Il giocatore paga un ammontare di monete, muovendo il suo indicatore sul percorso della ricchezza, a seconda del numero di consiglieri soddisfatti.

1 carta giocata = 10 monete

2 carte giocate = 7 monete

3 carte giocate = 4 monete

4 carte giocate = 0 monete

Per ogni carta multicolore giocata = 1 moneta addizionale



Il giocatore sceglie una delle due tessere permesso a faccia in su presenti di fronte al consiglio che ha soddisfatto, la prende e la piazza a faccia in su di fronte a sé.

Ottiene immediatamente i bonus indicati nella parte inferiore della tessera.

Rimpiazza la tessera con la prima tessera della pila corrispondente.

Simboli



Prendi un aiutante dalla riserva -



Pesca una carta politica dal mazzo



Guadagni una moneta



Fai un'azione principale aggiuntiva

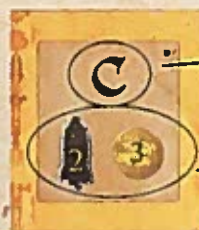


Guadagni un punto vittoria (muovi di un passo il tuo indicatore sul percorso della vittoria)



Muovi di un passo il tuo indicatore sul percorso della nobiltà

Esempio di tessera permesso



Puoi costruire un emporio nella città di "Castrum"

Prendi 2 aiutanti e guadagni 3 monete

Costruire un emporio usando una tessera permesso

Il giocatore sceglie una delle tessere permesso a faccia in su di fronte a sé. Piazza un emporio sullo spazio apposito nella città la cui iniziale è indicata sulla tessera. Se la tessera indica più di una città, sceglie in quale città costruire. Gira la tessera utilizzata a faccia in giù, non è più possibile utilizzare questo permesso per costruire un'altro emporio.

Costruire un emporio con l'aiuto del re

Il giocatore deve soddisfare il consiglio del re, seguendo le stesse regole dell'azione "Acquistare una tessera permesso" (scarta carte politica e paga monete).

Muove il re in una città a sua scelta. Il re deve percorrere il tragitto attraversando strade consecutive. Il giocatore paga 2 monete per ogni strada percorsa. Il re può anche essere lasciato nella città dove si trova; in questo caso il giocatore non paga monete.

Il giocatore piazza immediatamente un emporio nello spazio apposito della città dove si trova il re alla fine del movimento.



Regole per la costruzione di un emporio

- Ogni giocatore può costruire un solo emporio per ogni città.
- Ogni volta che un giocatore costruisce un emporio in una città, sia che utilizzi una tessera permesso, sia che utilizzi l'aiuto del re, deve restituire alla riserva 1 aiutante per ogni emporio già costruito dagli altri giocatori nella stessa città. Se la città è vuota, non deve restituire nulla.
- Ogni volta che un giocatore costruisce un emporio in una città, ottiene immediatamente la ricompensa indicata dal gettone di quella città. In aggiunta, se la città in cui ha costruito l'emporio è collegata direttamente (attraverso una strada) a una o più città, o a un gruppo di città già collegate, in cui è già presente un suo emporio ottiene anche la ricompensa di tutte le città collegate.

Tessere bonus e premio del re

Nel momento in cui un giocatore possiede un emporio in tutte le città di un colore o di una regione, ottiene la tessera bonus corrispondente e, in aggiunta, la tessera premio del re in cima alla pila. Se le tessere premio del re sono finite si prende solamente la tessera bonus.

Ci sono 7 tessere bonus differenti: città d'oro, città d'argento, città di bronzo, città di ferro, città di mare, città di collina, città di montagna.

Esempio di costruzione di un emporio



Il giocatore verde costruisce un emporio nella città di "Indur", utilizzando un permesso di costruzione. Deve restituire un aiutante perché in quella città è già presente un emporio (rosso).

Guadagna immediatamente 3 monete come indicato dal gettone ricompensa della città.

Guadagna anche 2 punti vittoria per la città di "Framek", 3 punti vittoria per la città di "Castrum", 1 moneta e 1 aiutante per la città di "Graden" e 1 moneta per la città di "Hellar"; ottiene queste ricompense perché le città sono connesse da strade a "Indur". Dato che ha piazzato un emporio in ogni città della regione colline, guadagna la tessera bonus relativa. Guadagna anche la prima tessera premio del re della pila.

Le azioni veloci

L'azione veloce non è obbligatoria e può essere eseguita prima o dopo l'azione principale. Il giocatore può scegliere una tra queste quattro azioni veloci.



Azione 1: Ingaggiare un aiutante

Azione 2: Cambiare le tessere permesso di costruzione

Azione 3: Mandare un aiutante ad eleggere un consigliere

Azione 4: Compiere un'azione principale aggiuntiva

Azione 1: Ingaggiare un aiutante

Il giocatore paga 3 monete (arretra il proprio disco di 3 passi sul percorso della ricchezza) e prende l'aiutante dalla riserva. Se non può arretrare di 3 passi, non può compiere l'azione.

Azione 2: Cambiare le tessere permesso di costruzione

Il giocatore restituisce l'aiutante riponendolo nella riserva, quindi prende le due tessere permesso di costruzione a faccia in su in una regione, le ripone in fondo alla pila relativa e ne scopre due nuove dalla cima della pila.


Azione 3: Mandare un aiutante ad eleggere un consigliere

Il giocatore restituisce l'aiutante. Il giocatore prende un consigliere disponibile e lo inserisce in un balcone, esattamente come nell'azione principale "eleggere un consigliere", ma non guadagna alcuna moneta con questa azione.

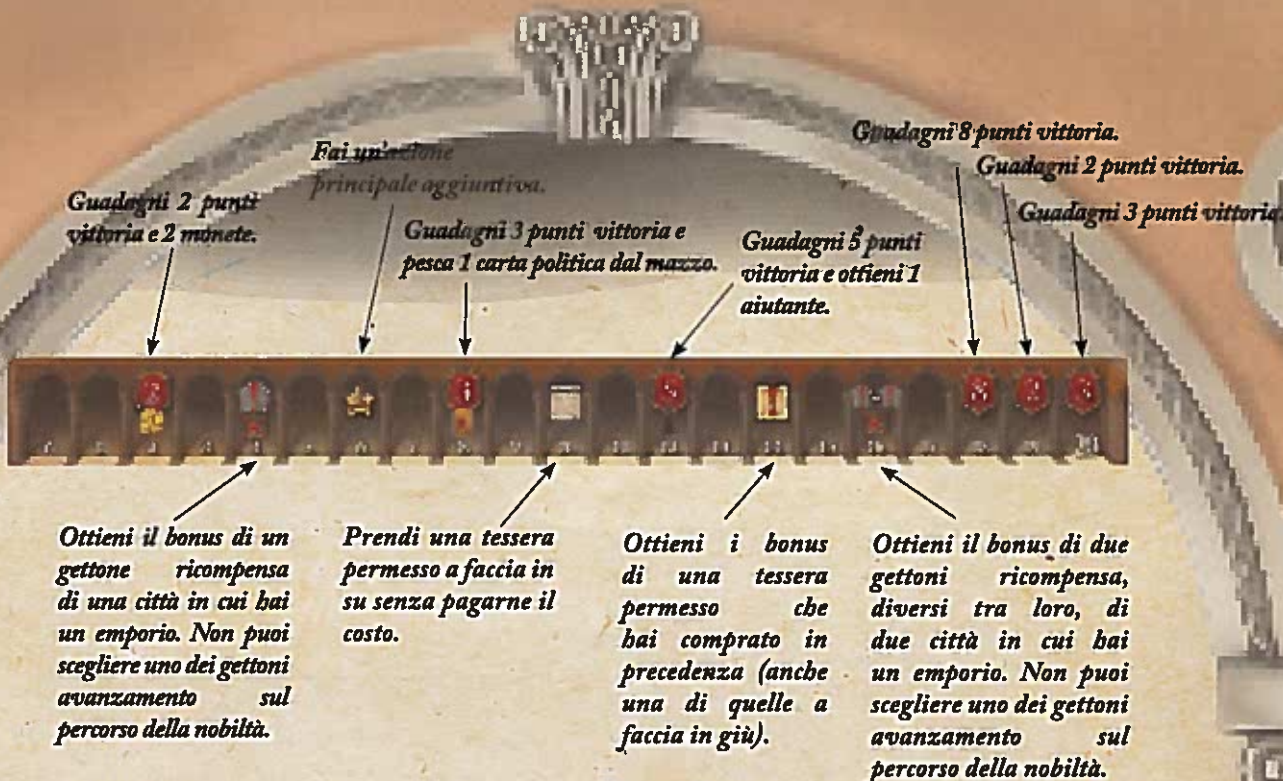
Azione 4: Compiere un'azione principale aggiuntiva

Il giocatore restituisce 3 aiutanti ed effettua due azioni principali invece di una in questo turno (può anche effettuare due volte la stessa azione).

Il percorso della nobiltà

Ci sono due modi per avanzare nel percorso: ottenere  come bonus istantaneo da una tessera permesso acquistata, oppure attraverso l'attivazione dei gettoni ricompensa delle città. Quando un giocatore raggiunge con il proprio indicatore una casella del percorso della nobiltà contrassegnata da un simbolo bonus, riceve quel bonus.

A fine partita il giocatore più avanzato nel percorso della nobiltà otterrà 5 Punti aggiuntivi, il secondo 2.



Fine del gioco e punteggio finale

Quando un giocatore costruisce il suo ultimo emporio guadagna immediatamente 3 punti vittoria.

Tutti gli altri giocatori effettuano un ultimo turno, poi la partita termina.

Ogni giocatore guadagna i punti vittoria segnati sulle proprie tessere bonus e premio del re.

Il giocatore il cui indicatore è più avanti nel percorso della nobiltà guadagna 5 punti vittoria, il secondo guadagna 2 punti vittoria. Se più giocatori sono primi nel percorso della nobiltà tutti guadagnano 5 punti vittoria e nessuno guadagna punti per il secondo posto. Se più giocatori pareggiano per il secondo posto tutti guadagnano 2 punti vittoria.

Il giocatore con più tessere permesso guadagna 3 punti vittoria.

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore.

In caso di pareggio, il giocatore che possiede più aiutanti e carte politica è il vincitore.

Preparazione di una partita per due giocatori

In una partita a 2 giocatori, dopo aver eseguito le normali azioni di preparazione, pescate a caso una tessera permesso per ogni regione, e posizionate un emporio (di uno dei colori non scelti dai giocatori) in ognuna delle città che compaiono nei permessi estratti. Rimiscolate poi le tessere nelle pile di appartenenza.

NB. Si possono avere da un minimo di 3 ad un massimo di 9 empori presenti sulla mappa a inizio partita.



© CRANIO CREATIONS s.r.l. - Via del Caravaggio 21, 20144 Milano
www.craniocreations.it · info@craniocreations.com

Autori: *Simone Luciani e Daniele Tascini*

Illustrazioni: *Arnaud Demaegd e Valentina Moscon*

Grafica:  www.ispiranda.com

Gli autori ringraziano: *Samantha Milani, Francesco Luciani, Marco "Ciccio" Cecchini che lo ha testato anche il giorno del suo matrimonio, Simona Boa, Simone Scalabroni, Roberto Pelli e gli altri "avventori" di "Level Up", Ido Traini, Bruno Andreucci, Luca Ercolini, Virginio Gigli e Flaminia Brasini, Antonio Tinto, Paolo Mori, i partecipanti e gli organizzatori di IdeaG Costa Est, gli amici che lo hanno provato ad IdeaG a Torino e gli amici della Torre Nera di Osimo, gli amici del Stahleck Burgevent, gli amici di In Ludo Veritas.*