

KINGDOM BUILDER



NOMADS

Un gioco di Donald X. Vaccarino
da 2 - 5 giocatori da 8 anni in su.

Traduzione: Francesco Tamagnone

Ora i Nomadi vagano nel Regno, offrendo le loro abilità speciali a chiunque vada a visitarli.

Quattro nuovi paesaggi e relativi luoghi di interesse variano ulteriormente la preparazione del gioco, inoltre le nuove carte Gilde del Regno danno ai giocatori la possibilità di guadagnare oro nel corso del gioco, creando così un nuovo livello di interazione.

Componenti di gioco

- **4 sezioni della plancia di gioco** - Questa espansione introduce un nuovo tipo di terreno non edificabile: gli accampamenti nomadi. Essi compaiono sulla plancia al posto dei Castelli. Ogni sezione contiene anche una nuova tipologia di Spazio Luogo.



- **14 tessere luogo** - Ogni luogo controllato permette di compiere un'azione aggiuntiva durante ogni turno.



2x cava



4x carovana



4x villaggio



4x giardino

- **15 tessere nomade** - Queste tessere offrono ulteriori azioni aggiuntive, tuttavia possono essere utilizzate soltanto una volta per partita.



7x donazione



2x migrazione



2x avamposto



2x attacco



2x tesoro

- **3 nuove carte Gilde del Regno** - Permettono ai giocatori di guadagnare oro durante il corso della partita.



1x Congregazioni



1x Mandriani



1x Ambasciatori

- **2 carte da sostituire**



Le carte "Costruttori" e "Mercanti" vanno a sostituire quelle presenti all'interno della scatola del gioco base.

Per informazioni più dettagliate sulle nuove carte Gilde del Regno consultare pagina 3 di questo regolamento.

- **4 carte sommario delle tessere luogo**



- **25 muri di pietra** - Questi pezzi entrano in gioco tramite la tessera luogo della cava e bloccano gli spazi terreno. Vanno posizionati a fianco del tabellone quando la cava è disponibile.



- **40 insediamenti ed un dischetto oro** - Pezzi di gioco per il quinto giocatore.



- **1 regolamento di gioco.**

Cambiamenti durante la preparazione del gioco

Rispetto al gioco base, la preparazione della partita rimane la stessa tranne che per queste modifiche:

- Mescolare le **4 nuove sezioni della plancia di gioco** con le 8 sezioni del gioco base, quindi sceglierne a caso 4 delle 12 a disposizione ed assemblare il tabellone di gioco in modo che formi un rettangolo.
- Posizionare le **15 tessere nomade** sul tavolo in modo che mostrino la faccia comune, mescolarle, poi pescarne casualmente una per ogni spazio nomade presente sulla plancia. Esse devono mostrare la faccia con la loro Rappresentazione grafica.
- Mescolare le **3 nuove carte Gilde del Regno** con le 10 carte del gioco base, poi pescarne casualmente 3, ponendole a fianco del tabellone a faccia scoperta.

Per una partita a cinque giocatori, utilizzare le regole del gioco base, insieme alle modifiche sopra esposte.

Spazi nomade e tessere nomade

Dopo aver costruito un insediamento adiacente ad uno spazio nomade, il giocatore riceve la tessera nomade proveniente da quello spazio, nel caso essa sia disponibile.

Se lo spazio nomade è vuoto, non si riceveranno benefici dalla costruzione di un insediamento ad esso adiacente.

Una tessera nomade fornisce al proprietario una singola azione extra da spendersi **esclusivamente** nel **successivo round di gioco** (non nel round in cui si reclama la tessera!). Alla fine del seguente round di gioco, la tessera nomade va rimossa dal gioco, in ogni caso. Ciò avviene anche se il proprietario ha deciso di non beneficiare dell'azione extra!



Immagine del luogo e Rappresentazione grafica



Azioni aggiuntive delle tessere nomade - Si applicano le regole di costruzione del gioco base



Donazione

Permette di costruire 3 insediamenti addizionali provenienti dalla riserva, sul tipo di terreno indicato dalla tessera nomade. Questa azione extra può essere utilizzata prima o dopo l'azione obbligatoria.

Nota: se questi 3 insediamenti addizionali sono costruiti sull'acqua o sulle montagne non vengono presi in considerazione per l'ottenimento di oro tramite le carte Gilda dei "Pescatori" e "Minatori".



Il giocatore costruisce 3 insediamenti addizionali sugli spazi prato fiorito dopo aver svolto la sua azione obbligatoria.



Migrazione

Spostare 1-4 insediamenti fino a 4 spazi in totale. Gli insediamenti possono essere spostati solo verso spazi adiacenti, liberi ed idonei per la costruzione. Dopo il movimento questi insediamenti non sono obbligati ad essere adiacenti ad altri insediamenti del giocatore.

E' possibile svolgere questa azione addizionale prima o dopo l'azione obbligatoria.



Il giocatore muove uno dei suoi insediamenti di 3 spazi, ottenendo così la tessera nomade ora adiacente. Sposta poi un insediamento di 1 spazio, ora adiacente ad uno spazio luogo.



Avamposto

Durante la costruzione di nuovi insediamenti, tramite l'azione obbligatoria o eventuali azioni aggiuntive, è possibile utilizzare l'avamposto per escludere il requisito di adiacenza per la costruzione di un singolo insediamento.

L'insediamento deve sempre venire costruito sul tipo di terreno appropriato, sia per quanto riguarda l'azione obbligatoria che per l'eventuale azione addizionale.



Il giocatore posiziona A e B adiacenti ad uno spazio luogo sul tipo di terreno appropriato, poi usa l'avamposto per costruire C in una casella adiacente ad uno spazio nomade.



Attacco

Rimuovere un insediamento appartenente ad **ogni altro giocatore** dalla plancia di gioco, restituendolo alle rispettive riserve. E' possibile eseguire questa azione prima o dopo l'azione obbligatoria.



Tesoro

Una volta reclamata questa tessera si **ottengono subito 3 ori**. La tessera va poi rimossa dalla partita.

Carte di Kingdom Builder

Questa espansione introduce un nuovo tipo di Gilde del Regno – le carte rosse – che permettono ai giocatori di guadagnare oro nel corso del gioco.

Il giocatore attivo deve verificare se le condizioni descritte nelle carte rosse sono state soddisfatte **dopo aver costruito ogni singolo insediamento**. Se tali condizioni sono state raggiunte, il giocatore aggiunge immediatamente l'oro ottenuto sulla tabella segnapunti.

Ignorare le carte rosse durante il conteggio finale.



Usare le nuove carte “Costruttori” e “Mercanti” al posto delle carte “Costruttori” e “Mercanti” presenti nel gioco base. Ciò deve avvenire anche se non si utilizzano gli elementi di questa nuova espansione.

Le 3 nuove carte di Kingdom Builder



Congregazioni

Costruisci insediamenti in linea retta.

2 ori, se hai costruito **tutti** e 3 gli insediamenti dell'azione obbligatoria adiacenti gli uni agli altri in linea retta (orizzontale o diagonale).

L'oro ottenuto va subito segnato sulla tabella segnapunti.

Linea orizzontale / diagonale ———



2 ori

Questi sono due esempi di insediamenti costruiti in linea retta tramite l'utilizzo dell'azione obbligatoria di un giocatore.



Mandriani

Completa zone di terreno.

2 ori per ogni tuo insediamento **non adiacente ad uno spazio vuoto** di terreno dello stesso tipo di quello su cui hai appena costruito l'ultimo insediamento.

L'oro ottenuto va subito segnato sulla tabella segnapunti.

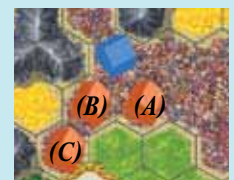
Nota: Verificare se il requisito di questa carta viene soddisfatto dopo la costruzione di **ogni singolo insediamento**, sia nell'azione obbligatoria che in quelle opzionali.



Il giocatore costruisce l'insediamento C. Non ha prati fioriti liberi in una posizione ad esso adiacente, quindi il giocatore guadagna 2 ori.



Il giocatore costruisce i suoi insediamenti nell'ordine ABC, ottiene 2 ori, ma...



...se li avesse costruiti nell'ordine CBA non avrebbe ottenuto neppure un oro.



Ambasciatori

Costruisci insediamenti adiacenti agli insediamenti degli altri giocatori.

1 oro per ogni tuo insediamento costruito **adiacente ad almeno un** insediamento di un altro giocatore.

L'oro ottenuto va subito segnato sulla tabella segnapunti.

Nota: Verificare se il requisito di questa carta viene soddisfatto dopo la costruzione di **ogni singolo insediamento**, sia nell'azione obbligatoria che in quelle opzionali.



1 oro

1 oro

0 ori

L'arancione ottiene 2 ori durante il suo turno.

I nuovi luoghi e le azioni aggiuntive delle loro tessere

In questa espansione sono inclusi quattro nuovi luoghi:
cava, carovana, villaggio e giardino.



Cava

Costruisci 1 o 2 muri di pietra in uno spazio libero avente lo stesso tipo di terreno della carta terreno che hai giocato. Questi muri di pietra devono essere adiacenti ad almeno uno dei tuoi insediamenti presenti sulla plancia di gioco.

I muri di pietra non sono di proprietà di alcun giocatore, inoltre essi non generano oro. Di contro, bloccano gli spazi in cui si trovano per tutto il resto del gioco.



Durante la sua azione obbligatoria, il giocatore arancione ha rivelato una carta deserto ed ha costruito 3 insediamenti. Egli poi costruisce 1 muro di pietra adiacente ad uno degli insediamenti che ha appena costruito. Non può costruire un secondo muro di pietra perché non ha spazi deserto liberi adiacenti ad alcuno dei suoi insediamenti.



Carovana

Muovi uno dei tuoi insediamenti costruiti in precedenza su una linea retta, sia orizzontale che diagonale, fino a quando non viene bloccato da un ostacolo. (Gli ostacoli sono acqua, montagne, castelli, luoghi, accampamenti nomadi e spazi occupati da insediamenti).

Posiziona l'insediamento in uno spazio libero idoneo per la costruzione in modo che si trovi adiacente all'ostacolo.



Il giocatore arancione vuole muovere questo insediamento. Ha quattro diverse opzioni, oltre a due direzioni bloccate: una da una montagna e l'altra bloccata dall'insediamento di un suo avversario.



Villaggio

Costruisci un insediamento aggiuntivo in uno spazio libero idoneo per la costruzione in modo che risulti adiacente ad almeno 3 dei tuoi insediamenti.



Giardino

Costruisci un insediamento aggiuntivo in un prato fiorito libero da insediamenti. Devi costruire questo insediamento adiacente ad un altro dei tuoi insediamenti, nel caso sia possibile.

