



HAAKON HOEL GAARDER



VILLAGERS

Costruisci il tuo Villaggio

REGOLAMENTO



SINISTER FISH
GAMES



INTRODUZIONE

Medioevo. Da qualche anno la peste è solo un brutto ricordo e voi state per fondare un nuovo villaggio. La comunità è in sofferenza per le gravi perdite subite: molte fattorie e botteghe sono state abbandonate e tanti ruoli chiave sono ora vacanti. Gli artigiani non trovano materie prime da lavorare e i mercanti non hanno più clienti a cui vendere le proprie merci.

Scarseggiano cibo, vestiti e persino case. Ogni giorno, rifugiati in cerca di un nuovo inizio si rivolgono a voi nella speranza di potersi stabilire nelle vostre terre e iniziare a produrre quanto necessario per sopravvivere. La vostra fattoria, producendo cereali, può fornire sostentamento a molte persone e per questo può divenire il fulcro per un nuovo villaggio. Il cibo e le risorse di cui disponete non sono però illimitate: dovrete scegliere con molta cura con chi dividerle.

Molti rifugiati possiedono abilità preziose ed uniche, ma per poter dare il proprio contributo a loro volta hanno bisogno di collaborare con altre professionalità: servono materie prime, attrezzi e servizi.

Dovrete riuscire a creare squadre ben assortite che, lavorando assieme, garantiscano lauti profitti, sufficienti scorte di cibo e nuove confortevoli case. Solo così il vostro villaggio potrà prosperare.

Per dar vita ad un nuovo villaggio è importante selezionare figure professionali in grado di valorizzarsi a vicenda. Quando necessario, dovrete però accogliere anche artigiani che non creano particolari sinergie e insegnare loro una nuova professione. È così che io sono diventato un Taglialegna. Non è quello che volevo fare, ma sto bene.



CONTENUTO DEL GIOCO



5 Carte Piazza del Villaggio



5 Carte Riepilogo



5 Fondatori



6 Paesani della Strada Iniziale



30 Paesani Base
Taglialegna, Minatori e Mietitori



94 Carte Paesano



2 Carte Mercato



Carta Primo Giocatore e
Carta Fine della Fase Acquisizione



150 Segnalini Moneta in vari tagli

SOLO PER LA MODALITÀ SOLITARIO



24 Carte Evento



Carta Contessa
e Carta Giullare

PREPARAZIONE

- 1 Posizionate i 6 *Paesani della Strada Iniziale* (con il simbolo 🏠) a faccia in su, uno accanto all'altro, al centro del tavolo. Questa è la *Strada*.
- 2 Posizionate i 10 *Mietitori*, 10 *Taglialegna* e 10 *Minatori* a faccia in su, in mazzi separati.
- 3 Date a ciascun giocatore una carta *Fondatori* e posizionatela con il simbolo 2 visibile. La carta *Fondatori* rappresenta l'inizio di ogni *Villaggio*.
- 4 Date a ciascun giocatore una carta *Piazza del Villaggio* e posizionatela vicino al loro *Villaggio*.
- 5 Date a ciascun giocatore 8 *Monete*, questa è la *Riserva delle Monete* iniziale. Formate la *Banca* posizionando il resto delle *Monete* in un'area accanto alla *Strada*.
- 6 Date la carta *Primo Giocatore* al giocatore che da più tempo vive nella stessa città.
- 7 In una partita con 2 o 3 giocatori rimuovete le carte con il simbolo ⚡, ovvero le tipologie *Lana* e *Pelle*.



PAESANI BASE



MAZZO DEI PAESANI



PILA DEGLI SCARTI



Mescolate le restanti carte Paesano e formate 6 pile a faccia in giù, ognuna composta da un numero di carte pari al doppio del numero di giocatori. Per esempio, in una partita con 5 giocatori, formate 6 pile da 10 carte ciascuna. Mettete queste pile in fila sopra i *Paesani della Strada Iniziale*.

8

Aggiungete la carta *Primo Mercato* sotto la seconda pila e la carta *Secondo Mercato* sotto la sesta pila. Ora la *Strada* è completa.

9

Prendete le carte Paesano rimaste e distribuitene 5 a faccia in giù a ciascun giocatore a formare la *Mano del Giocatore*.

10

Posizionate il resto delle carte Paesano in una pila accanto alla *Strada*. Questa pila è il *Mazzo dei Paesani*.

11

Trovate le modifiche alle regole per 2 giocatori a pagina 11.

Ora siete pronti per giocare!

DATE A TUTTI I GIOCATORI:

PIAZZA DEL VILLAGGIO

4



FONDATORI

3



VILLAGGIO



CARTA RIASSUNTIVA



RISERVA DELLE MONETE

5



MANO DEL GIOCATORE

10

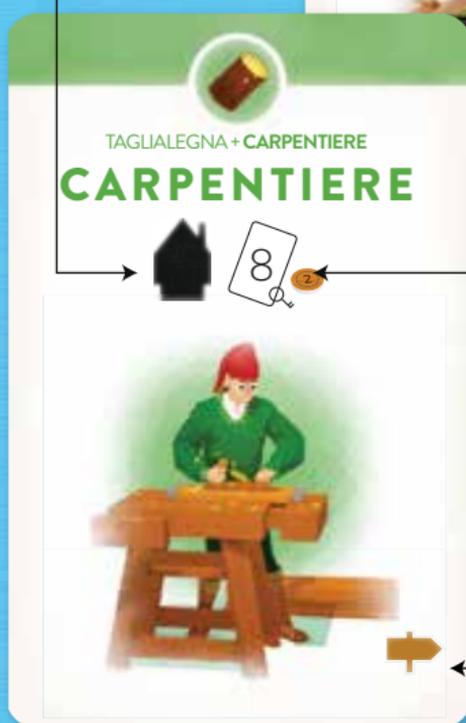


ANATOMIA DI UN PAESANO



Cibo: Ognuno di questi simboli vi permette di pescare un paesano aggiuntivo durante la Fase Acquisizione (vedi pag 8).

Costruttore: Ognuno di questi simboli vi permette di posizionare un paesano aggiuntivo durante la Fase Costruzione (vedi pag 12).



Tipologia - Indica a quale delle 9 tipologie appartiene questo paesano. La maggior parte dei paesani deve essere posizionata sopra a paesani della stessa tipologia.

Ramificazioni - Indica, se presente, quanti paesani possono essere posizionati sopra a questa carta. In questo caso solo uno.

Catena di Produzione - Indica, se presente, l'ordine in cui i paesani vanno posizionati uno sopra all'altro (vedi pag 12).

Nome del Paesano - Il mestiere del paesano.

Oro ● - Indica quante *Monete* vi fa ottenere questo paesano durante le *Fasi Mercato*. Al termine della partita, il giocatore che possiede più *Monete* è dichiarato il vincitore.

Banner - Indica a quale tipologia appartiene questo paesano. Il banner è presente solo sulle carte che possono essere messe in gioco direttamente, senza dover essere posizionate sopra ad altri paesani.

Lucchetto - Indica che questo paesano deve essere sbloccato per poter essere posizionato (vedi pag 15).

Paesano Chiave - Indica il nome del paesano che sblocca il *Lucchetto* presente su questa carta (vedi pag 15).

Argento ● - Indica la regola per ottenere *Monete* durante la *Seconda Fase Mercato* (vedi pag 20).

Portachiavi - Indica quanti paesani possono essere sbloccati da questa carta (vedi pag 16).

Paesano della Strada Iniziale - Questo è uno dei 6 paesani posizionati a faccia in su sulla *Strada* all'inizio della partita. È rilevante solo durante la preparazione della partita.

Retro della carta - Indica a quale tipologia appartiene il paesano. È un'informazione utile quando pescate carte Paesano a faccia in giù oppure per avere informazioni sulle carte in mano degli altri giocatori.

Scarto - Indica che questa carta viene scartata immediatamente dopo l'uso (vedi pag 17).



PANORAMICA

Ogni partita è composta da una serie di round e termina quando tutte le pile di carte Paesano a faccia in giù sulla *Strada* **A** sono esaurite. Ogni round è diviso in 2 fasi, svolte nel seguente ordine:

1. FASE ACQUISIZIONE

I giocatori pescano le carte Paesano dalla *Strada*.

2. FASE COSTRUZIONE

I giocatori posizionano i paesani dalla propria mano nei propri Villaggi **B**.

In aggiunta, durante la partita, ci sono 2 *Fasi Mercato* dove i giocatori guadagnano *Monete* **C**. Al termine della partita, chi possiede più *Monete* è dichiarato il vincitore.

FASE ACQUISIZIONE

In questa fase i giocatori, a turno, pescano carte Paesano. Possono scegliere una carta a faccia in su dalla *Strada* oppure pescare la prima carta (a faccia in giù) da una qualsiasi pila.

LIMITE DI ACQUISIZIONE

Dovete pescare 2 Paesani più 1 per ogni *Cibo* **D** nel vostro Villaggio. Per esempio, se avete 1 **D** dovete pescare 3 paesani. Non potete mai pescare più di 5 paesani, anche se avete 4 o più **D**.

A turno, iniziando dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, i giocatori devono pescare un paesano e lo posizionano a faccia in su nella propria *Piazza del Villaggio* **D**.

Se prendete una carta a faccia in su, rimpiazzatela immediatamente con la prima carta della pila più a sinistra **E**.

Se prendete una carta con sopra un segnalino *Moneta*, aggiungete la *Moneta* alla vostra *Riserva delle Monete*.

Ogni giocatore continua a pescare carte fino al suo *Limite di Acquisizione* dopodiché prende in mano dalla *Piazza del Villaggio* le sue nuove carte. Quando tutti i giocatori hanno raggiunto il proprio *Limite di Acquisizione*, procedete ad *Aggiornare la Strada* (vedi pag 10).

Non potete pescare o spostare le *Carte Mercato* **F**: devono rimanere al proprio posto fino alla *Fase Mercato*.

Quando tutte le pile sono terminate (solitamente verso fine partita) e pescate una carta a faccia in su, rimpiazzatela con una carta presa dal *Mazzo dei Paesani*. Se invece volete pescare una carta a faccia in giù, prendete la prima carta dal *Mazzo dei Paesani*. Quando le carte Paesano sono terminate sia dal *Mazzo dei Paesani* che dalle pile, nessuna carta viene rimpiazzata.

ESEMPIO “FASE ACQUISIZIONE”



1 Paolo prende un Paesano dalla Strada e lo mette nella propria Piazza del Villaggio. Il segnalino Moneta viene spostato nella Riserva delle Monete.

2 Il paesano viene rimpiazzato con la prima carta della pila più a sinistra. Il turno passa ora al giocatore successivo che ha la possibilità di prendere un Paesano.

3 Dato che Paolo ha 1  nel proprio Villaggio, il suo Limite di Acquisizione è 3. Dopo aver pescato la terza carta prende in mano tutte le carte presenti nella sua Piazza del Villaggio.



Invece di pescare una carta Paesano a faccia in su, potete scegliere di pescare la prima carta a faccia in giù da una qualsiasi pila. In questo caso, girate la carta a faccia in su e posizionatela sulla vostra Piazza del Villaggio.

AGGIORNARE LA STRADA

Quando tutti i giocatori hanno terminato la Fase Acquisizione, svolgete i seguenti passaggi * :

- 1 Scartate tutti i paesani sulla *Strada* con sopra una o più Monete.



- 2 Rimpiazzate le carte scartate con nuovi Paesani presi dal **Mazzo dei Paesani**. Se il mazzo è terminato, prendete le carte dalla pila più a sinistra.



- 3 Posizionate una *Moneta* di valore 1 dalla Banca su tutti i paesani a faccia in su della *Strada*.



- 4 Iniziate la *Fase Costruzione*.

* In una partita con 2 giocatori seguite le regole indicate nella prossima pagina. Questa è l'unica differenza tra partite con 2 giocatori e partite con più giocatori.



AGGIORNARE LA STRADA IN PARTITE CON 2 GIOCATORI

Quando entrambi i giocatori hanno terminato la Fase Acquisizione, svolgete i seguenti passaggi:

1 In ordine di turno **inverso** ogni giocatore può scegliere di posizionare una *Moneta* di valore 1 **dalla Banca** su un paesano a faccia in su della *Strada*. Potete posizionare la *Moneta* sul paesano già scelto dall'avversario oppure scegliere di non posizionare nessuna *Moneta*.



2 Scartate tutti i paesani sulla *Strada* **senza** Monete sopra.



3 Rimpiazzate le carte scartate con nuovi Paesani presi dal **Mazzo dei Paesani**. Se il *Mazzo dei Paesani* è terminato, prendete le carte dalla pila più a sinistra.



4 Iniziate la *Fase Costruzione*.

Le carte Paesano con sopra delle Monete possono restare sulla *Strada* per diversi round e più Monete possono accumularsi sopra la stessa carta.



FASE COSTRUZIONE

Durante questa fase i giocatori, a turno, prendono i paesani dalla propria mano e li posizionano nei propri Villaggi. Una volta che un paesano è stato posizionato non può essere ripreso in mano.

LIMITE DI COSTRUZIONE

Potete posizionare **2 paesani più uno** per ogni *Costruttore* 🏠 presente nel vostro *Villaggio* all'inizio della *Fase Costruzione*. Per esempio, se avete 2 🏠 potete posizionare 4 paesani. **Non potete mai posizionare più di 5 paesani, anche se avete 4 o più 🏠**. Potete giocare un numero minore di paesani rispetto al vostro *Limite di Costruzione*.

Potete avere 2 o più paesani uguali nel vostro Villaggio.

Un giocatore deve terminare la sua *Fase Costruzione* prima di passare il turno al giocatore successivo.

All'inizio della vostra *Fase Costruzione* **comunicare agli altri giocatori** quanti Paesani potete posizionare. Posizionateli prima sulla vostra carta *Piazza del Villaggio* e poi nel vostro *Villaggio*. In questo modo sarà più facile per tutti controllare se state superando il vostro *Limite di Costruzione*.

CATENA DI PRODUZIONE

La *Catena di Produzione* identifica particolari professioni che sono complementari tra di loro. Se una carta Paesano ha indicata una *Catena di Produzione* 🅐, ne deve essere parte quando viene posizionato.



La *Catena di Produzione* indica l'ordine in cui i paesani vanno posizionati uno sopra all'altro.

Per esempio, un *Carradore* deve essere posizionato sopra un *Ruotaio* che a sua volta deve trovarsi sopra a un *Taglialegna*.

Quando posizionate una carta sopra l'altra fatelo **in modo che tutto ciò che si trova sotto al Nome del Paesano sia coperto**. I simboli presenti **sotto** al *Nome del Paesano* di una carta coperta non sono più in gioco. Per esempio, se coprite i vostri *Fondatori* con un *Porcaro* non potete più usare il *Cibo* o le *Monete* presenti sui *Fondatori*.

La *Catena di Produzione* non deve essere completata in un unico turno. Per esempio potete posizionare un *Taglialegna* e un *Ruotaio* durante un turno e poi un *Carradore* in un turno successivo. Queste carte devono tuttavia essere posizionate in ordine, dovete giocare la prima carta della catena, poi la seconda e così via.

I Paesani che rappresentano l'**inizio** di una *Catena di Produzione* possono avere fino a 2 paesani sopra di loro, creando così 2 **ramificazioni** della stessa *Catena di Produzione*. Per esempio, un *Taglialegna* può avere sopra un *Carpentiere* e un *Ruotaio* e la *Catena di Produzione* del *Ruotaio* può essere sviluppata in seguito con un *Carradore*.



ESEMPIO “FASE COSTRUZIONE”

Fabrizio vuole posizionare il proprio Carradore. Come indicato nella Catena di Produzione, il Carradore deve essere posizionato sopra un Taglialegna e un Ruotaio.



1 Fabrizio ha un Ruotaio in mano e un Taglialegna già nel Villaggio quindi può giocare il Carradore. Decide di giocare il Ruotaio e il Carradore. Dal momento che ha già un  nel suo Villaggio può giocare anche una terza carta. Sceglie di giocare il Porcaro che può posizionare sopra i Fondatori già presenti nel Villaggio. Fabrizio posiziona queste 3 carte sulla sua Piazza del Villaggio per mostrare agli altri giocatori cosa sta costruendo.



2 Successivamente, sposta le tre carte nel Villaggio. Il Porcaro va posizionato sopra i Fondatori come indicato nella sua Catena di Produzione. Il Ruotaio va posizionato sopra al Taglialegna già utilizzato dal Carpentiere. In questo modo, entrambi condividono la sua produzione di legname. Infine il Carradore va posizionato sopra al Ruotaio.

I Paesani che rappresentano l’inizio di una Catena di Produzione (vedi immagine qui sotto) possono avere fino a 2 Paesani sopra, creando così due ramificazioni di professioni (diverse o identiche).



PAESANI BASE

Durante la **Fase Costruzione** potete ottenere anche dei *Paesani Base* ovvero *Taglialegna*, *Mietitori* e *Minatori*. Tutti i Paesani appartenenti alle tipologie *Legno*, *Fieno* e *Minerali* devono essere posizionati sopra ai rispettivi *Paesani Base*. Per ottenere un *Paesano Base* dovete rimettere una carta dalla vostra mano in una delle pile della *Strada*, prendere un *Paesano Base* a vostra scelta e poi posizionarlo nel vostro *Villaggio*. Non dovete mostrare agli altri giocatori quali carte state rimettendo nelle pile.

IMPORTANTE

Potete svolgere questa azione al massimo **tre volte** per *Fase Costruzione*. I *Paesani Base* **non contano nel Limite di Costruzione** quando vengono posizionati nel *Villaggio* (vedi pag 12).

Se tutte le pile della *Strada* sono terminate (ad esempio durante l'ultima *Fase Costruzione*), rimettete i vostri Paesani in cima alla *Mazzo dei Paesani*. Se anche il mazzo è terminato, scartateli.

ESEMPIO “OTTENERE PAESANI BASE”

1



STRADA

1 Livio rimette tre carte Paesano sulle pile a sua scelta della *Strada*. Poi posiziona tre *Paesani Base* nel proprio *Villaggio*.

2 Posiziona poi un *Fabbro* sul nuovo *Minatore*, un *Bovaro* su uno dei *Mietitori* e infine un *Candeliere* (può posizionare tre *Paesani* perché il suo *Limite di Costruzione* è 3). Il *Candeliere* è un *Paesano Solitario* e quindi non va posizionato sopra ad altri *Paesani*.

2



FONDATORI
BIRRAIO

MINATORE
FABBRO

MIETITORE
BOVARO

MIETITORE

CANDELAIO

LUCCHETTO

Per posizionare un Paesano con un *Lucchetto* **A** dovete prima sbloccarlo. Controllate se voi o qualsiasi altro giocatore ha, **nel proprio Villaggio**, il Paesano indicato a fianco del simbolo **B**. Questo Paesano è detto *Paesano Chiave*.



- Se il *Paesano Chiave* è presente **nel vostro Villaggio**, **posizionateci sopra 2 Monete prese dalla Banca**.
- Se il *Paesano Chiave* è presente nel Villaggio di un altro giocatore, **posizionateci sopra 2 Monete prese dalla vostra Riserva delle Monete**.
- Se **nessuno** ha posizionato il *Paesano Chiave* nel proprio Villaggio, dovete **pagare 2 Monete alla Banca**.

Se sono disponibili più copie del *Paesano Chiave*, potete scegliere su quale posizionare le Monete. **Non potete** scegliere di pagare la Banca se il *Paesano Chiave* è presente nel Villaggio di un altro giocatore. Potete, durante la stessa **Fase Costruzione**, utilizzare un *Paesano Chiave* appena posizionato per sbloccare un altro Paesano.

ESEMPIO “COME SBLOCCARE I LUCCHETTI”

Ginevra posiziona un *Bottaio*, un *Birraio* e un *Pescatore* nel proprio Villaggio. Tutti questi Paesani hanno un *Lucchetto*.



1 Per prima cosa posiziona il Bottaiolo. Il Paesano Chiave del Bottaiolo è il Fabbro, quindi Ginevra paga 2 Monete al Fabbro di un altro giocatore.



2 Poi posiziona il Birraio. Questo viene sbloccato dal Bottaiolo che paga con 2 Monete prese dalla Banca.



3 Infine Ginevra posiziona il Pescatore che viene sbloccato dal Maestro d'Ascia. Non essendo presente in nessun Villaggio, paga 2 Monete dalla propria Riserva alla Banca.



IL SIMBOLO PORTACHIIVI

Il numero all'interno del simbolo *Portachiavi* **A** indica quanti Paesani nel gioco devono pagare questo Paesano Chiave per essere sbloccati.

Il Fabbro, ad esempio, può sbloccare fino a 10 Paesani e accumulare così fino a 20 Monete.



PAESANI SPECIALI

Durante il vostro turno, **nella Fase Costruzione**, potete giocare i *Paesani Speciali*. Questi Paesani forniscono potenti azioni speciali. Le loro regole sono spiegate sulle carte.

I *Paesani Speciali* che **hanno** il simbolo *Scarto* **A** vengono scartati immediatamente dopo l'uso e **non contano** nel *Limite di Costruzione*. Potete giocare quanti volete!



I *Paesani Speciali* che **non** hanno il simbolo *Scarto*, come ad esempio il *Monaco*, vanno posizionati nei Villaggi quindi **contano** nel *Limite di Costruzione*.

Potete trovare chiarimenti sulle regole dei *Paesani Speciali* a pagina 27.

ESEMPIO "PAESANI SPECIALI"

Andrea posiziona un *Monaco* e un *Gioielliere* raggiungendo così il proprio *Limite di Costruzione* di 2 *Paesani*. Può giocare anche un *Contrabbandiere* e uno *Stagnino* dal momento che hanno entrambi il simbolo *Scarto* (e quindi non contano nel *Limite di Costruzione*).



1 Il *Monaco* è un *Paesano "jolly"*, *Andrea* lo usa al posto dello *Speleologo* e lo posiziona tra il *Cercatore* e il *Gioielliere*.



2 Usa poi lo *Stagnino* per sbloccare il *Lucchetto* sul *Gioielliere* (lo *Stagnino* permette di sbloccare gratuitamente qualsiasi *Lucchetto*).

3 *Andrea* gioca quindi il *Contrabbandiere* per ottenere metà del valore del *Gioielliere*, ottenendo così 10 *Monete*. Il *Lucchetto* sul *Contrabbandiere* viene sbloccato gratuitamente dallo *Stagnino* giocato precedentemente. Infine *Andrea* scarta lo *Stagnino* e il *Contrabbandiere*.

FINE DELLA FASE COSTRUZIONE

Quando tutti i giocatori hanno terminato la propria *Fase Costruzione* controllate se ci sono giocatori **senza Cibo** nel proprio *Villaggio*. I giocatori senza **Cibo**, dopo la *Fase Costruzione*, **devono** girare la loro *Carta Fondatori* dal lato che mostra il simbolo **Cibo**. Una volta girata, la *Carta Fondatori* non può più essere girata dal lato che mostra il simbolo **2**.



Chiara non ha Cibo nel suo Villaggio e deve girare i suoi Fondatori dal lato con il simbolo Cibo visibile.

Infine, il giocatore che possiede la *carta Primo Giocatore* la passa alla sua sinistra e la *Fase Costruzione* termina. Date inizio ad una nuova *Fase Acquisizione* oppure ad una *Fase Mercato* (vedi sotto).

PRIMA FASE MERCATO

La *Prima Fase Mercato* inizia **dopo** la *Fase Costruzione* del turno in cui **le prime due pile (quelle più a sinistra) della Strada sono terminate**. La *carta Primo Mercato* **B** serve da promemoria.

Nella *Prima Fase Mercato* i giocatori ottengono *Monete* pari alla somma dei valori all'interno dei simboli **oro** presenti sui *Paesani* nel loro *Villaggio*. I giocatori ottengono inoltre *Monete* pari alla somma delle monete presenti sopra le proprie *carte Paesano*. **Non prendete le monete sopra le carte** perché queste verranno conteggiate ancora durante la *Seconda Fase Mercato*.

Solo le carte in cima ad ogni *Catena di Produzione* (e non i simboli **oro** coperti da altre carte) fanno ottenere *Monete*.

Ogni giocatore, in ordine di turno, prende dalla Banca le *Monete* guadagnate e le mette nella propria *Riserva delle Monete*. I simboli **Argento** **non** fanno ottenere *Monete* durante la *Prima Fase Mercato*. Una volta che i giocatori hanno ottenuto le *Monete*, la *Prima Fase Mercato* termina. Scartate la *carta Primo Fase Mercato* e date inizio alla successiva *Fase Acquisizione*.



Le prime due pile sono terminate quindi alla fine di questo round ci sarà la Fase Mercato. La carta Primo Mercato è stata girata di lato per ricordare ai giocatori di non posizionarci sopra le carte.

ESEMPIO “PRIMA FASE MERCATO”



Durante la Prima Fase Mercato, Noah somma i valori sui simboli  visibili nel proprio Villaggio (15) alle Monete presenti sui propri Paesani (8). Ignora il Massone perché il suo simbolo  va conteggiato solo nella Seconda Fase Mercato. Guadagna quindi un totale di 23 Monete. Prende le Monete dalla Banca e le aggiunge alla propria Riserva delle Monete.

***RICORDATE!** Le Monete sopra i Paesani non vengono rimosse perché verranno conteggiate ancora durante la Seconda Fase Mercato.*

Il vostro primo mercato, eh? Non esagerate cercando di ottenere troppe monete. Concentratevi sugli obiettivi a lungo termine, sulla costruzione e sul cibo. Il mio villaggio? Ho iniziato a offrire bevande gratis e gli affari sono decollati! Ah, lo sapevate che il Maestro d'Ascia è anche un ottimo costruttore di case?



SIMBOLI ARGENTO

Alcune carte Paesano presentano un simbolo *Argento*  e la rispettiva regola per farvi ottenere *Monete*. Quando ottenete *Monete* da queste carte considerate **solo i vostri Paesani**. Per esempio, un *Droghiere* vi fa ottenere 3 *Monete* per ogni *Cibo* nel **vostro Villaggio**.



Se una regola include i simboli ,  oppure  potete conteggiare solo quelli presenti sulle **carte in cima** ad ogni *Catena di Produzione*. Se una regola include i simboli *Tipologia* e *Lucchetto* potete conteggiare **tutti i simboli**, anche quelli coperti da altre carte.

Quando una regola vi fa ottenere *Monete* in base all'*Oro*  presente sui Paesani, non dovete conteggiare le monete sopra alle carte ma solo il valore all'interno dei simboli . Per esempio un *Intagliatore* usato per ottenere *Monete* da un *Carradore* vi farà ottenere solo 9 *Monete*, a prescindere dalla quantità di *Monete* presenti sopra al Paesano.

SECONDA FASE MERCATO

La *Seconda Fase Mercato* inizia **dopo** la *Fase Costruzione* del turno in cui **tutte pile della Strada sono terminate**.

Seguite le **stesse regole** della *Prima Fase Mercato*, **con la seguente eccezione**: i giocatori ottengono *Monete* anche dai simboli *Argento* .

Nella *Seconda Fase Mercato* prendete le monete direttamente da sopra i Paesani anziché dalla *Banca*, assicuratevi però di conteggiare i simboli  **prima** di spostare le monete in quanto potrebbero modificare il conteggio di alcuni Paesani (ad esempio l'*Agente*).

FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo la fine della *Seconda Fase Mercato*. Il vincitore è il giocatore con più *Monete* nella propria *Riserva delle Monete*. Se due o più giocatori sono in pareggio, vince il giocatore con meno Paesani nel proprio *Villaggio*.



ESEMPIO “SECONDA FASE MERCATO, COME OTTENERE MONETE CON I SIMBOLI ARGENTO”



Enrico ha 2 Droghiere. Ognuno gli fa ottenere 3 Monete per ogni nel Villaggio per un totale di 9 Monete. Ottiene inoltre 4 Monete dal simbolo sul Bottaiolo. Enrico prende un totale di 22 Monete dalla Banca (9+9+4) e, assieme a quelle presenti sul Carpentiere, le sposta nella Riserva delle Monete.

Ora rimane solo da sommare le Monete nella Riserva e confrontare il risultato con quello degli altri giocatori per determinare il vincitore della partita.

Non sempre vi sarà possibile reclutare il Paesano che vi serve! Siate flessibili ed inclusivi e vedrete che questo non sarà un problema. Accontentatevi di vendere vino sfuso o frammenti d'oro grezzo, l'importante è non lasciare nessuno senza lavoro. Abbiate pazienza e prima o poi passerà per strada un Paesano interessante da reclutare.

A proposito di inclusività!
Nell'edizione originale di Villagers i nomi dei mestieri sono di genere neutro, come vuole la lingua inglese. In questa localizzazione, a causa di alcune limitazioni di spazio e fluidità nel regolamento, abbiamo dovuto tradurre quasi tutti i nomi dei mestieri al maschile. Siamo consapevoli dei limiti della lingua italiana in campo di rappresentazione e di inclusività di genere.



MODALITA' SOLITARIO

Una temibile Famiglia Reale un tempo governava queste terre. La Contessa è l'ultimo membro in vita di quella dinastia e ha intenzione di usare le sue immense ricchezze e un esercito di soldati per proclamarsi Regina e riportare all'antica gloria la sua stirpe. Con la violenza, la corruzione e tutto quello che di scorretto potrà escogitare, cercherà in tutti i modi di impedire ai paesani locali di organizzarsi per vivere in modo autonomo.

Nella Modalità Solitario si usano due mazzi di carte Evento e alcuni semplici cambiamenti alle regole per simulare lo scontro contro la malvagia Contessa. Se da un lato sarete voi a decidere quali Paesani posizionare nei due Villaggi, dall'altro dovrete adattare continuamente la vostra strategia per far fronte ai disastrosi Eventi attivati dalla Contessa ad ogni round.

PREPARAZIONE

Preparate una partita per 2 giocatori, con le seguenti eccezioni:

1. Rimuovete tutte le carte della tipologia *Speciale*.
2. Ogni pila della *Strada* è formata da 5 carte Paesano invece di 4.
3. Posizionate la carta *Giullare* accanto alla vostra *Piazza del Villaggio*.
4. Dividete in due mazzi le carte *Evento* (Estate e Inverno), mescolateli e posizionatele a faccia in giù sul tavolo. Rivelate la prima carta Evento *Estate* e posizionate la accanto alla *Strada*. **Questa carta Evento rimarrà in gioco durante il primo round della partita.**
5. Preparate il villaggio della *Contessa* come segue:
 - Sostituite una delle due carte *Fondatori* con la carta *Contessa* dal lato che presenta il simbolo 4 a faccia in su.
 - La *Contessa* ha 1 Moneta nella sua *Riserva delle Monete*.
 - La *Contessa* non ha una mano di carte.



REGOLE

La *Modalità Solitario* segue le stesse regole di una partita con 2 giocatori con l'aggiunta di alcune regole:

FASE ACQUISIZIONE

Ogni volta che pescate una carta dalla Strada, spostate anche un Paesano a vostra scelta a faccia in su dalla Strada al *Villaggio della Contessa* (La *Contessa* costruisce durante la *Fase Acquisizione!*). Questa azione viene svolta **prima** di rimpiazzare le carte (prese dalle Pile) nella Strada.

I Paesani posizionati nel *Villaggio della Contessa* **ignorano** le regole delle *Catene di Produzione*: ogni Paesano viene posizionato **separato dalle altre carte**.

La *Contessa* **ignora** la regola dei *Lucchetti* (vedi pag 15) quando vengono posizionati Paesani nel suo Villaggio. Voi dovete comunque pagare i suoi *Paesani Chiave* per posizionare i vostri Paesani con un *Lucchetto*.

Aggiornate la Strada seguendo le regole per 2 giocatori, con la seguente eccezione: la *Contessa* non posiziona *Monete* sui Paesani della Strada. Se durante la partita la *Contessa* ottiene un Paesano con sopra delle *Monete*, aggiungetele alla sua *Riserva delle Monete*.

FASE EVENTI

Dopo la *Fase Costruzione* e **prima** di un'eventuale *Fase Mercato*, risolvete la *Fase Eventi*. Svolgete i seguenti passaggi in ordine:

1. Risolvete tutti gli *Eventi* a faccia in su attivando gli effetti indicati sulle carte. Potete risolverli **in qualsiasi ordine**. Scartate gli *Eventi* dopo averli risolti. Alcuni *Eventi* hanno delle regole che si applicano durante una specifica fase della partita e non durante la *Fase Eventi*. **Anche queste carte vengono scartate durante questa fase.**
2. Quando tutti gli *Eventi* sono stati risolti, la *Contessa* pesca la prima carta dal *Mazzo dei Paesani* e la posiziona nel suo *Villaggio* seguendo le normali regole della *Fase Acquisizione* (ma ignorando *Catene di Produzione* e *Lucchetti*).

In base al valore di ● e ● di questo Paesano, rivelate il seguente numero di carte *Evento*:

- ¹⁰⁺ rivelate 1 carta *Evento*.
- Da ●¹ a ●⁹ rivelate 2 carte *Evento*.
- ✗ rivelate 3 carte *Evento*.

Se il Paesano ha un simbolo ●, calcolate il suo valore in ● e rivelate carte *Evento* in base alle regole qui sopra. Per esempio: la *Contessa* pesca il *Mulattiere* che vale 9 Oro grazie ai 6 simboli *Minerali* già presenti nel suo *Villaggio*. Rivela quindi 2 carte *Evento*.

DALL'ESTATE ALL'INVERNO

Rivelate gli *Eventi* dal mazzo *Eventi Estate* fino alla risoluzione della *Prima Fase Mercato* dopodiché utilizzate il mazzo *Eventi Inverno*.



ESEMPIO “FASE ACQUISIZIONE IN MODALITÀ SOLITARIO”

Max pesca un Paesano e ne posiziona un altro (scelto fra quelli a faccia in su nella Strada) nel Villaggio della Contessa. Rimpiazza poi le due carte pescate con due nuove carte prese dalla pila della Strada più a sinistra e ripete questo procedimento altre 2 volte (dal momento che ha 1 Cibo nel suo Villaggio).



ESEMPIO “FINE DELLA FASE EVENTI”



La Contessa pesca un Tartufo alla fine della Fase Eventi. Vale 8 Oro quindi vengono rivelate 2 nuove carte Evento.



IL GIULLARE

Il *Giullare* appartiene al giocatore e può essere **giocato in qualsiasi momento**. Come indicato sulla carta, vi permette di scartare immediatamente una carta *Evento*. Non può essere usato per scartare un *Evento* già risolto o un *Evento* che state resolvendo (per esempio, non potete scartare *Coscrizione* se la *Contessa* ha già ottenuto la carta). Il *Giullare* viene scartato dopo l'uso quindi può essere usato una sola volta. Il *Giullare* non si trova nella mano del giocatore quindi non può essere rimesso in una pila per ottenere un *Paesano Base*.

FASI MERCATO

La *Contessa* ottiene punti esattamente come un giocatore durante le *Fasi Mercato* (inclusi i simboli  durante la *Seconda Fase Mercato* e  sulla carta *Contessa*).

ULTIMO ROUND

Durante l'ultimo round, quando viene attivata la *Seconda Fase Mercato*, La *Contessa* **non** posiziona nel suo *Villaggio* la carta in cima al *Mazzo dei Paesani*.

VINCERE LA PARTITA

Il giocatore vince se alla fine della partita ha più *Monete* rispetto alla *Contessa*.

MODALITÀ PRINCIPIANTE

Se è la prima volta che giocate nella *Modalità Solitario* vi consigliamo di effettuare i seguenti cambiamenti:

1. Rivelate **un** solo *Evento* per round (ignorare il valore di  e  sul *Paesano* rivelato fine della *Fase Eventi*).
2. Girate la carta *Contessa* dal lato senza il simbolo .
3. Rimuovete la carta *Evento* "Sei stato tu!" dal mazzo *Eventi Inverno*.

MODALITÀ ESPERTO

Per una partita più impegnativa effettuate i seguenti cambiamenti:

1. Rivelate 2 carte *Evento* all'inizio della partita invece di 1.
2. Rimuovete dal gioco il *Giullare*.
3. Rimuovete la carta *Evento* "Sei stato tu!" dal mazzo *Eventi Inverno*.
4. Date alla *Contessa* 10 *Monete* all'inizio della partita invece di 1.



MODALITA' SOLITARIO

CHIARIMENTI ALLE REGOLE

Se volete iniziare a giocare subito una partita in *Modalità Solitario* potete ignorare i seguenti chiarimenti alle regole e leggerli durante la partita.

EVENTI TERMINATI

Se terminate gli *Eventi* di un mazzo (*Estate* o *Inverno*) mescolate gli *Eventi* scartati e create un nuovo mazzo.

EVENTI IN ALTRE FASI

L'effetto della maggior parte degli *Eventi* viene risolto durante la *Fase Eventi*. Il testo su questi *Eventi* inizia sempre con la parola **Evento** in grassetto. Altri *Eventi* invece hanno effetto durante fasi specifiche della partita, indicate in grassetto sulle carte. Questi *Eventi* hanno un effetto che viene risolto **nella fase del round successivo** alla loro entrata in gioco. L'evento *Ratti*, per esempio, avrà effetto nella *Fase Acquisizione* successiva alla sua entrata in gioco. Se rivelate questo tipo di *Evento* all'inizio della partita, risolvete l'effetto durante il primo round.

EVENTI CHE INTERESSANO LA STRADA

Alcuni *Eventi* permettono alla *Contessa* di prendere Paesani dalla *Strada*. Se si tratta di una carta a faccia in su, rimpiazzatela con una dalla *Pila* più a sinistra. Le carte che vengono ottenute dalla *Strada* durante la *Fase Eventi* possono attivare una *Fase Mercato* (e quindi la fine della partita).

PAESANI VISIBILI

Diversi carte Evento si riferiscono a Paesani *Visibili*. Un Paesano *Visibile* è un Paesano senza altre carte sopra (inclusi i Paesani *Solitari* e *Speciali*).

PAESANI CON MONETE

In seguito ad effetti delle carte Evento, la *Contessa* potrà rubare dei Paesani dal vostro Villaggio. Se questi Paesani hanno delle Monete sopra, spostatele nella **vostra** *Riserva delle Monete*.

I FONDATORI

Gli *Eventi* non possono rimuovere i *Fondatori* dal Villaggio del giocatore.

FINIRE LE MONETE

Molti *Eventi* richiedono un pagamento in Monete alla *Banca* o alla *Contessa*. Se non avete abbastanza Monete per pagare l'intero importo, usate tutte le Monete di cui disponete.



CHIARIMENTI

APPRENDISTA: può essere scambiato di posto con qualsiasi Paesano coperto da un'altra carta appartenente alla stessa *Catena di Produzione*. Può essere usato nel vostro *Villaggio* oppure in quello degli altri giocatori. La carta con la quale viene scambiato deve essere posizionata immediatamente nel vostro *Villaggio*, seguendo le normali regole di posizionamento dei *Paesani*. L'*Apprendista* conta **1** nel *Limite di Costruzione*, **non 2** (vedi pag. 12). L'*Apprendista* non può essere scambiato con i *Fondatori* di un altro giocatore ma **può** essere usato sui **vostr**i *Fondatori* (se avete posizionato almeno una carta sopra ai *Fondatori*). Se lo fate, potete scegliere da quale lato ( / ) riposizionarli nel vostro *Villaggio*.

MONACO: può essere utilizzato come qualsiasi Paesano ma **non può** essere l'ultima carta (quella in cima) di una *Catena di Produzione*. Ciò significa che verrà sempre posizionato insieme ad un altro Paesano, con il *Monaco* sotto a sostituire un Paesano nella *Catena di Produzione*. La *Catena di Produzione* per la quale viene utilizzato deve avere tutte le carte nell'ordine esatto. Possono essere utilizzati 2 *Monaci* nella stessa *Catena di Produzione*.

Monaco e Apprendista: Queste carte **non** si comportano come le carte che hanno sostituito, sono Paesani privi di simboli stampati a parte il simbolo della tipologia *Speciale* a cui appartengono. Se per qualsiasi motivo un *Monaco* (o un *Apprendista*) diventa la carta in cima della *Catena di Produzione*, il giocatore proprietario del *Villaggio* che occupava riprende in mano la carta.

Un *Monaco* o un *Apprendista* **alla base** di una *Catena di Produzione* può avere 2 ramificazioni (2 carte posizionate sopra). Devono essere della stessa tipologia.

STAGNINO: può sbloccare diverse carte, anche se queste hanno *Paesani Chiave* differenti. Le carte possono essere sbloccate gratuitamente dallo *Stagnino* a patto che vengano giocate durante la stessa *Fase Costruzione*. I giocatori possono sbloccare alcuni Paesani usando lo *Stagnino* (gratuitamente) e alcuni seguendo le normali regole (ad esempio per posizionare le monete sui propri *Paesani Chiave*).

AGENTE: vi fa ottenere lo stesso numero **monete posizionate sopra uno dei vostri Paesani**. Scegliete voi quale.

AMBULANTE: vi fa ottenere *Monete* in base alla **quantità** di simboli  e **non** in base alla somma dei valori all'interno dei simboli . Per esempio, se avete solo due Gioiellieri nel vostro *Villaggio* (ognuno con il simbolo ), ottenete solo 3 *Monete*.

INTAGLIATORE: vi fa ottenere *Monete* pari alla somma dei valori all'interno di tutti i simboli  sui vostri Paesani della tipologia *Legno*. Se avete un *Carradore* e un *Bottaio*, per esempio, l'*Intagliatore* vi fa ottenere 13 *Monete*.

MULATTIERE, CAVALLAIO, ZATTERIERE, PRETE: questi Paesani vi fanno ottenere *Monete* in base alla quantità di simboli *Tipologia* (inclusi i propri) presenti sulle carte Paesano nel vostro *Villaggio*.

RICONOSCIMENTI

Autore e illustratore: Haakon Hoel Gaarder.

Sviluppo e produzione: David J Clarke.

Edizione Italiana a cura di MS Edizioni/Magic Store Srl

Coordinamento Editoriale: Andrea Mazzolani.

Traduzione: Ginevra Pavone.

Editing e Layout: Paolo Veronica.

Revisione: Enrico Emiliani, Angelo Ricci.

©2019 Sinister Fish Games. Tutti i diritti riservati.

www.msedizioni.it -   /MSEdizioni

RIEPILOGO DEL ROUND

FASE ACQUISIZIONE

I giocatori a turno **devono** pescare carte Paesano, una alla volta, fino a raggiungere il proprio *Limite di Acquisizione* (2+1 per ogni *Cibo*, max 5).

FASE COSTRUZIONE

Ogni giocatore, a turno, **può**:

- Posizionare Paesani nel proprio *Villaggio* fino a raggiungere il proprio *Limite di Costruzione* (2+1 per ogni *Costruttore*, max 5). I giocatori **possono scegliere** di giocare meno Paesani del proprio *Limite di Costruzione*. I *Lucchetti* devono essere sbloccati (vedi pag 15).
- Rimettere Paesani nelle pile della *Strada* per ottenere *Paesani Base* (max 3, vedi pag 14).
- Giocare *Paesani Speciali*. Quelli scartati dopo l'uso non contano nel *Limite di Costruzione* (vedi pag 17).

Alla fine della *Fase Costruzione* la carta *Primo Giocatore* viene passata in senso orario.

LE DUE FASI MERCATO

1. La *Prima Fase Mercato* inizia **dopo** la *Fase Costruzione* del turno in cui **le prime due pile (quelle più a sinistra) della Strada sono terminate**. I giocatori ottengono **dalla Banca** Monete pari alla somma dei valori all'interno dei simboli  e ottengono Monete pari alla somma delle monete presenti sopra i propri Paesani (le monete **non** vengono rimosse dai Paesani). I simboli  non fanno ottenere Monete durante la Prima Fase Mercato.
2. La *Seconda Fase Mercato* inizia **dopo** la *Fase Costruzione* del turno in cui **tutte le pile della Strada sono terminate**. I giocatori ottengono Monete come nella *Prima Fase Mercato* in più ottengono Monete come indicato dai simboli .

LE TIPOLOGIE DI PAESANI



Legno, Fieno, Minerali: Tutti i Paesani di queste tipologie fanno parte di *Catene di Produzione* che iniziano con dei *Paesani Base*. Costituiscono quasi la metà delle carte Paesano.
Consiglio: specializzatevi in una di queste tipologie.



Uva, Lana e Pelle: Queste tipologie hanno pochi Paesani e le *Catene di Produzione*, anziché iniziare con *Paesani Base*, iniziano con Paesani pescati dalla *Strada*.
Consiglio: se vi state specializzando in queste tipologie, pescatene anche altre a faccia in giù.



Cereali: Questi Paesani formano *Catene di Produzione* che iniziano dai *Fondatori*.
Consiglio: tutte queste carte forniscono .



Solitario: Questi Paesani non fanno parte di *Catene di Produzione* e vengono posizionati singolarmente.



Speciale: Queste carte hanno regole speciali. Ricordatevi che quelle con il simbolo *Scarto* vengono scartate immediatamente dopo l'uso e **non** contano nel *Limite di Costruzione*.
Consiglio: se non sapete cosa pescare dalla *Strada*, pescate un Paesano *Speciale* a faccia in giù, potrebbe rivelarsi utile.

