

I Sumeri di Ur, Uruk, Nippur e Lagash

Obiettivo: completare per primi la propria città con tutti gli edifici obbligatori ed almeno due edifici non obbligatori..

All'inizio del gioco ogni giocatore riceve una mappa della propria città, dove è già presente un CAMPO COLTIVATO.

Sequenza di gioco:

Il turno è stagionale; si inizia a

PRIMAVERA: si distribuiscono 4 carte Mappa a giocatore; ogni giocatore, dopo avere visto le carte, cede una carta a sua scelta al giocatore alla sua sinistra.

Ogni giocatore può decidere di:

- piazzare una carta mappa sulla mappa oppure
- scartare una carta mappa oppure
- cercare di scambiare con un altro giocatore una carta mappa con almeno un'altra carta mappa e/o carte Cibo.

ESTATE: Ogni giocatore può decidere di:

- piazzare una carta mappa sulla mappa oppure
- scartare una carta mappa oppure
- cercare di scambiare con un altro giocatore una carta mappa con almeno un'altra carta mappa e/o carte Cibo.

Poi ogni giocatore effettua la RACCOLTA del Cibo.

AUTUNNO: Ogni giocatore può decidere di:

- piazzare una carta mappa sulla mappa oppure
- scartare una carta mappa oppure
- cercare di scambiare con un altro giocatore una carta mappa con almeno un'altra carta mappa e/o carte Cibo.

INVERNO: Ogni giocatore può decidere di:

- piazzare una carta mappa sulla mappa oppure
- scartare una carta mappa oppure
- cercare di scambiare con un altro giocatore una carta mappa con almeno un'altra carta mappa e/o carte Cibo.

Poi ogni giocatore effettua il CONSUMO del Cibo e l'eventuale eliminazione delle carte mappa rimaste senza carte Cibo.

Attenzione: se non ci sono scambi il giocatore deve decidere se piazzare o scartare una carta mappa.

Carta Mappa:

Ogni carta mappa rappresenta un edificio presente nella città sumera:

Vi sono edifici **OBBLIGATORI** e non obbligatori; per vincere devono essere costruiti ognuno degli edifici obbligatori ed almeno **DUE** diversi edifici non obbligatori.

Edifici **OBBLIGATORI** (colorati in rosso):

PALAZZO REALE: è il palazzo del re; consuma 2 carte Cibo (-2).

ZIGGURAT: è il tempio principale; consuma 3 carte Cibo (-3).

CASA RICCHI: è una abitazione lussuosa; consuma 2 carte Cibo (-2);

CASA POVERI: è una abitazione meno lussuosa; consuma 1 carta Cibo (-1);

CAMPO COLTIVATO: è un campo coltivato; produce 2 carte Cibo (2); per completare la città bisogna costruire un altro campo coltivato oltre a quello già presente nella mappa.

MURA: sono le difese della città; produce 1 carta Cibo (1);

Edifici non obbligatori:

Mercato: è il mercato della città; consuma 1 carta Cibo (-1);

Porto: è l'approdo delle barche da pesca; produce 1 carta Cibo (1);

Rocca: è la parte più difesa della città; produce 1 carta Cibo (1);

Canale irrigazione; permette l'irrigazione dei campi coltivati; produce 2 carte Cibo solo se insieme ad un campo coltivato (un canale per campo coltivato) (2).

RACCOLTA Cibo: ogni Estate ogni giocatore calcola quante carte Cibo raccoglie, sommando la produzione di ogni carta mappa presente nella sua città e riceve tante carte Cibo.

Esempio: il giocatore di Lagash ha in Estate sulla mappa un Campo (2) ed un Porto (1); raccoglierà così 3 carte Cibo (2+1).

Il giocatore di Uruk ha in Estate sulla mappa un Campo (2) ed un Canale (2); raccoglierà così 4 carte Cibo (2+2)

CONSUMO Cibo: ogni Inverno ogni giocatore calcola quante carte Cibo sono consumate dalle carte Mappa presenti nella città e le sottrae dalle carte Cibo in suo possesso; in caso in cui le carte Cibo non siano sufficienti, dovranno essere eliminate dalla mappa le carte mappa che non hanno ricevuto abbastanza carte Cibo.

Esempio: il giocatore di Ur ha raccolto 3 carte Cibo in Estate e ha sulla mappa una Ziggurat (-3) e una Casa Poveri (-1); in Inverno con le sue 3 carte Cibo riesce a dare da mangiare solo alla Ziggurat (3 carte Cibo consumate dalla Ziggurat) e dovrà scartare la carta Casa Poveri, perché è rimasta senza carte Cibo.

Esempio: Il giocatore di Nippur ha raccolto 5 carte Cibo in Estate ed ha sulla mappa un Palazzo Reale (-2), una Casa Poveri (-1) e un Mercato (-1); in Inverno con le sue 5 carte Cibo riesce a dare da mangiare a tutti gli edifici (2 carte Cibo consumate dal Palazzo Reale, 1 dalla Casa Poveri ed 1 dal Mercato), tenendo una carta Cibo di resto per il prossimo Inverno.



LUMACA GAMES @11/2012

Contenuto del gioco:

Regolamento

4 mappe città Sumere

108 carte

Palazzo Reale 6

Ziggurat 6

Casa ricchi 6

Casa Poveri 12

Campi coltivati 12

Mercato 6

Porto 6

Mura 6

Rocca 6

Canali 8

Carte Cibo 40