



ISTRUZIONI

ARTISANS

UN GIOCO DI SÉGOLÈNE E JEAN PAUL MONNET



ARTISANS



UN GIOCO DI SÉGOLÈNE E JEAN PAUL MONNET

INTRODUZIONE

Attraverso i secoli, grazie alle loro tecniche e al loro sapiente lavoro artistico, gli artigiani hanno creato oggetti funzionali o decorativi. Sculture, disegni, gioielli, stoffe, manufatti di forme e dimensioni diverse. Il lavoro degli artigiani ha plasmato la storia dell'arte e alcune delle loro creazioni hanno raggiunto fama mondiale e influenzano ancora il mondo contemporaneo.

In Artisans i giocatori utilizzano sette diversi materiali: tessuto, creta, legno, pietra, vetro, oro e metallo, rifiniscono le loro abilità e perfezionano le loro tecniche per arrivare a realizzare i manufatti migliori.

SCOPO DEL GIOCO:

Raccogliere più Punti Vittoria possibile entro la fine dell'anno (12 mesi = 12 giri) sviluppando le proprie abilità nell'utilizzo dei diversi materiali e nella creazione di manufatti.



IL GIOCO CONTIENE:



- **168 CARTE MATERIALE**
(24 carte per ognuno dei 7 materiali: tessuto, creta, legno, pietra, vetro, oro, metallo).



In ognuno degli angoli delle carte Materiale (I-II-III-IV) è indicato il miglioramento nel tempo delle tecniche di utilizzo dei materiali, si inizia con il livello "I" e si arriva alle tecniche più raffinate con il livello "IV".

- **GETTONE PRIMO GIOCATORE**



- **9 CARTE ARTIGIANO CON ABILITÀ UNICHE CHE VERRANNO ATTIVATE NEL CORSO DELLA PARTITA**



- **1 CARTA SEGNA GIRO**



- **1 CUBO DI LEGNO PER TENERE CONTO DEI GIRI**



- **24 CARTE MANUFATTO.** Sulla sinistra di ogni carta, è indicata la combinazione di materiali e il livello di tecnica necessari per realizzare questo specifico manufatto.

In basso a destra sono indicati i Punti Vittoria che questo manufatto vale alla fine della partita.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

CARTE MATERIALE:

Per una partita da 2 giocatori prendete 12 carte di ogni materiale, mescolatele per formare il Mazzo Materiale e rimettete le carte rimanenti nella scatola.

Mettete il Mazzo Materiale a faccia in giù al centro del tavolo. Distribuite 6 carte ad ogni giocatore (una alla volta).

Per 3 Giocatori usate 18 carte di ogni materiale, poi seguite le stesse istruzioni del gioco a 2.

Per 3 Giocatori usate tutte le carte di ogni materiale, poi seguite le stesse istruzioni del gioco a 2.

ALLESTIMENTO DEL MERCATO:

Girate 5 Carte Materiale e disponetele in cerchio come nell'immagine sotto. Mettete il gettone Primo Giocatore in mezzo al cerchio. Queste carte costituiscono il Mercato: il luogo dove si raccolgono/scambiano i materiali necessari per realizzare i diversi manufatti.



MANUFATTI:

Dividete le carte Manufatto a seconda dei loro Punti Vittoria (3-7) creando cinque diversi gruppi di carte e mescolate ognuno di loro. Seguendo le istruzioni che trovate sotto, utilizzate queste carte per creare due mazzi da 10 carte e rimettete le 4 carte rimanenti nella scatola.



Per formare il primo mazzo, usate questa combinazione di carte:

- 4 carte Manufatto del valore di 3 Punti Vittoria.
- 3 carte Manufatto del valore di 4 Punti Vittoria.
- 2 carte Manufatto del valore di 5 Punti Vittoria.
- 1 carta Manufatto del valore di 6 Punti Vittoria.

Per formare il secondo mazzo, usate questa combinazione di carte:

- 1 carta Manufatto del valore di 4 Punti Vittoria.
- 2 carte Manufatto del valore di 5 Punti Vittoria.
- 3 carte Manufatto del valore di 6 Punti Vittoria.
- 4 carte Manufatto del valore di 7 Punti Vittoria.

Mescolate entrambi i mazzi e metteteli a faccia in giù sul tavolo. Mettete il mazzo 1 a sinistra e il mazzo 2 a destra. Girate le prime 4 carte del mazzo 1 e disponetele sotto i due mazzi. Quando vorrete realizzare un Manufatto, sceglierete una delle 4 carte visibili e disponibili.



MAZZO 1



MAZZO 2



Dopodiché, girate la prima carta del mazzo 1 così che tutti i giocatori possano vedere quale sarà il prossimo Manufatto disponibile e possano sviluppare al meglio i propri materiali.



SEGNA GIRO:

Mettete la carta Segna Giro vicino al Mercato con il lato con i numeri 1-6 rivolto verso l'alto. Mettete il cubo di legno sul numero 1, che rappresenta il primo giro/mese. Alla fine del sesto giro, voltate la carta dal lato con i giri 7-12. All'inizio di ogni giro, spostate il cubo di legno sulla posizione che corrisponde al giro corrente.

CARTE ARTIGIANO:

Iniziando dal giocatore più giovane e procedendo in senso orario, i giocatori scelgono una carta Artigiano e la collocano davanti a sé a faccia in su, in modo che sia visibile a tutti. Ogni giocatore, dopo aver scelto il proprio Artigiano, passa il mazzo rimanente al giocatore alla sua sinistra perché possa scegliere il proprio Artigiano. Una volta che tutti i giocatori hanno scelto un Artigiano, rimettete le carte rimaste nella scatola.

Ogni Artigiano possiede un'abilità unica che avrà effetto per tutta la partita. Questa abilità potrà influenzare la strategia dei giocatori e i Punti Vittoria che cercheranno di raccogliere.



CARTE ARTIGIANO

GIRO DI GIOCO

Una partita dura 12 giri. Ogni giro rappresenta un mese. Un giro è diviso in due fasi:

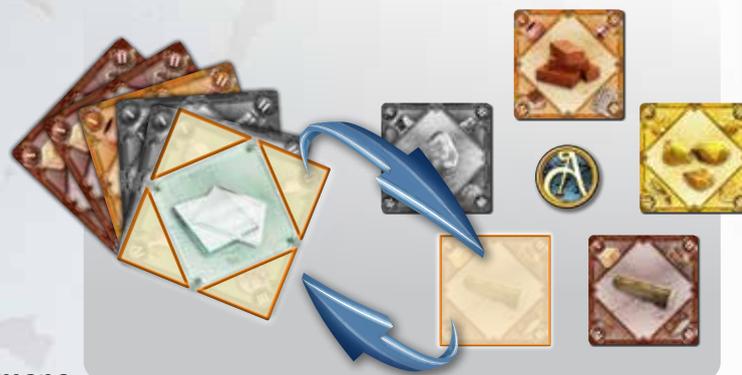
- a) Raccolta – Scambio di materiali / Realizzazione di un Manufatto
- b) Sviluppo di Materiali

Nella prima fase del giro, il giocatore deve scegliere se visitare il Mercato o realizzare un Manufatto. Durante il primo e il secondo giro non sarà possibile realizzare Manufatti in quanto è prima necessario sviluppare almeno 2 materiali, come spiegato più avanti.

Il giocatore più giovane gioca per primo.

FASE (A) MERCATO:

- È possibile tenere in mano al massimo 6 carte.
- Se un giocatore ha in mano esattamente 6 carte Materiali e vuole raccogliere una carta dal Mercato, deve fare uno scambio. È possibile scegliere una carta dalla propria mano e scambiarla con la carta desiderata del Mercato a una sola condizione: la carta che il giocatore posizionerà non deve essere uguale né a quella alla destra né a quella alla sinistra della carta che andrà a sostituire sul Mercato.
- Se un giocatore ha in mano meno di 6 carte Materiali, può scegliere una delle carte del Mercato e aggiungerla alla sua mano.
- Quando un giocatore finisce il proprio turno, tocca al giocatore alla sua sinistra. Il mercato rimane aperto fino a quando un giocatore decide di prendere il gettone Primo Giocatore. Il giocatore che prende il gettone Primo Giocatore non compie più nessuna azione di Mercato. Gli altri giocatori possono ancora compiere un'azione ciascuno prima che il mercato chiuda oppure possono passare il turno.
- Se mentre il Mercato è ancora aperto non rimangono più carte sul Mercato, si girano 5 nuove carte dal mazzo Materiali. Si continua poi a giocare fino alla chiusura del Mercato.
- Se, dopo la sua chiusura, rimangono carte nel Mercato, si scartano in una pila vicino al mazzo Materiali.
- Se finiscono le carte del mazzo Materiali, si mescolano le carte della pila degli scarti per creare un nuovo mazzo Materiali.
- Il giocatore con il gettone Primo Giocatore gioca per primo nella prossima fase del giro "Sviluppo dei Materiali" e nella prima fase del prossimo giro/mese.
- All'inizio di ogni giro/mese il giocatore con il gettone Primo Giocatore gira 5 nuove carte Materiale dal mazzo Materiali, creando un nuovo Mercato. Poi riposiziona il gettone Primo Giocatore al centro del Mercato.



FASE (A) MANUFATTI:

All'inizio di ogni giro/mese, se il giocatore decide di realizzare un manufatto, non può visitare al tempo stesso il Mercato. Potrà visitare il Mercato solo quando toccherà nuovamente a lui/lei (all'interno dello stesso giro). Il giocatore non può realizzare un manufatto se nello stesso giro ha già visitato il Mercato.

Per realizzare un Manufatto bisogna aver sviluppato i materiali necessari al livello richiesto (vedi sotto Sviluppo dei Materiali). Quando un giocatore realizza un manufatto, prende la carta e la posiziona di fronte a sé. Alla fine del gioco, riceverà i Punti Vittoria indicati sulla carta. Il giocatore non perde le Carte Materiali che ha sviluppato e utilizzato per i manufatti realizzati, le carte rimangono in gioco.



Quando un giocatore realizza un Manufatto, non vengono girate nuove carte Manufatto fino all'inizio del prossimo giro/mese. All'inizio del giro/mese successivo, girate una carta o più carte dal mazzo corrispondente per riempire gli spazi vuoti lasciati dalla carta o dalle carte che sono state realizzate. Poi, girate la carta in cima al mazzo a faccia in su così che i giocatori possano vedere quale sarà il prossimo Manufatto.

In ogni giro/mese ogni giocatore può realizzare 1 solo Manufatto.

All'inizio del giro 7, se ci sono ancora carte rimanenti nel Mazzo Manufatti 1, rimuoverle dal gioco. Proseguire il gioco usando il Mazzo Manufatti 2. Se rimangono delle carte sul tavolo, lasciatele in gioco. Le carte del mazzo 2 che verranno usate per il resto della partita, saranno più complesse da realizzare.



ESEMPIO MANUFATTO

FASE (B) SVILUPPO DEI MATERIALI:

Il giocatore con il gettone Primo Giocatore gioca per primo. In seguito, il gioco prosegue in senso orario con il giocatore alla sua sinistra.

Il giocatore sceglie 1 tipo di materiale tra le carte che ha (tessuto, creta, legno ecc.) e posiziona davanti a sé tutte le carte che vuole di quel tipo, rivolte a faccia in su con il livello 1 in alto come nell'immagine a destra. Alla fine della partita, ogni carta Materiale di livello 1 davanti ai giocatori vale 1 Punto Vittoria.

Nei giri/mesi successivi i giocatori possono giocare lo stesso Materiale oppure un Materiale diverso, a seconda del Manufatto che vogliono realizzare. È comunque possibile sviluppare un solo tipo di Materiale ogni mese.

Se un giocatore ha già sviluppato un tipo di materiale al livello 1, la prossima volta che vorrà giocare carte Materiale di questo tipo, metterà le carte al livello 2 come illustrato nell'immagine a destra. Alla fine del gioco, ogni carta di livello 2 posizionata davanti al giocatore gli farà guadagnare 2 punti vittoria. Ogni materiale può essere sviluppato fino al livello 4 e ogni carta del livello 4 farà ottenere al giocatore 4 Punti Vittoria.

Come illustrato nell'immagine a destra, quando si sviluppa un materiale, bisogna giocare un numero di carte uguale o inferiore al numero di carte del livello precedente dello stesso Materiale.

ESEMPIO:

Tessuto livello 1 – Numero di carte 3

Tessuto livello 2 – Numero di carte: sono permesse 1, 2 o 3 carte. 4 o più carte non sono permesse.



CONCLUSIONE DEL GIOCO

La fine del 12° turno/mese è anche la fine del gioco.

Attenzione: Alla fine del 12° turno, dopo lo sviluppo dei Materiali, tutti i giocatori, iniziando da chi ha il gettone Primo Giocatore e procedendo in senso orario, possono realizzare un ulteriore Manufatto, ovviamente solo se possiedono i materiali necessari al livello richiesto.

Calcolate i Punti Vittoria ottenuti dalle carte Materiale sviluppate, dai Manufatti e i punti aggiuntivi ottenuti grazie alle carte Artigiano. I punti delle carte che non sono state giocate e sono in mano ai giocatori non contano.

Il giocatore con più Punti Vittoria vince. In caso di pareggio, vince il giocatore con più Manufatti. Se si verifica di nuovo un pareggio, il giocatore con più carte Materiali vince. Nel caso eccezionale si verificasse nuovamente un pareggio, i giocatori condividono la vittoria.



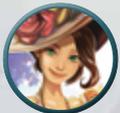
GLI ARTIGIANI E LE LORO ABILITÀ



L'ORFICE: Riceve 4 Punti Vittoria aggiuntivi per ogni Manufatto che richiede Oro.



L'INTAGLIATORE: Riceve 3 Punti Vittoria aggiuntivi per ogni Manufatto che richiede Legno, Pietra o ambedue i materiali.



IL VERSATILE: Riceve 2 Punti Vittoria aggiuntivi per ogni tipo di Materiale che ha sviluppato per realizzare i propri manufatti.



LO SPECIALISTA: Riceve 5 Punti Vittoria aggiuntivi per ogni tipo di Materiale che ha sviluppato fino al livello 4.



IL LAVORATORE NOTTURNO: All'inizio di ogni nuovo turno/mese può realizzare un Manufatto e andare al mercato allo stesso tempo!



IL PERFEZIONISTA: Quando sviluppa un Materiale al livello successivo, può giocare 1 carta in più di quelle giocate al livello precedente dello stesso materiale.



IL CULTORE DELL'ARTE: Riceve 2 Punti Vittoria aggiuntivi per ogni Manufatto che crei.



L'OPPORTUNISTA: Se un altro giocatore prende il gettone Primo Giocatore, prima della chiusura del mercato può fare 2 azioni di mercato anziché una sola.



IL PREVIDENTE: All'inizio del turno/mese può scegliere e prendere una delle 4 Carte Manufatto disponibili e riservarsela mettendola di fronte a sé sotto la carta **Previdente**. Gli altri giocatori non possono realizzare questo manufatto, mentre il **Previdente** può realizzare tutti gli oggetti disponibili. Quando il giocatore realizza la carta Manufatto riservata sotto la carta **Previdente**, può scegliere di riservare una nuova carta. Se alla fine della partita il giocatore ha ancora una carta riservata, perde tanti Punti Vittoria quanti sono quelli indicati sulla carta Manufatto riservata.



SVILUPPATORI
AUTORI: SÉGOLÈNE E JEAN PAUL MONNET

Illustrazioni: David Lanza
3D / Design / Layout Design: David Lanza
Traduzione: Amanda Schüpbach
Sviluppo del gioco: V-GAMES
www.v-games.eu

Alimentato da:
VERDES INNOVATIONS S.A.

CHILIOMODI-CORINTHOS GREECE 20008
Tel: +30 2741 0 99280, FAX: +30 2741 0 99281
E-mail: support@v-cubes.com
www.v-cubes.com

