

CONSIGLIO

Giocare è creatività, chi copia il paesaggio del suo avversario non vince!

SOLITARIO

Si può anche giocare a LIMES anche in solitario. Le regole sono le stesse. L'obiettivo è di accumulare più punti vittoria possibile:

- un punteggio minore di 28 punti è possibile fare di meglio!
- Un punteggio fra 28-34 punti bene
- Un punteggio fra 35-41 punti buono
- Un punteggio fra 42-48 punti ottimo
- Un punteggio di 49 o più punti eccellente

PER PIU' DI 2 GIOCATORI

Con più copie di LIMES si può giocare in più di 2 giocatori. Le regole base sono le stesse. Teoricamente non ci sono limiti al numero di giocatori.

VARIANTE 1: POSIZIONARE SULLE DIAGONALI



In questa variante si può posizionare la carta pescata anche sulla diagonale adiacente ad una carta già piazzata.



VARIANTE 2: IL PESCATORE COME TRAGHETTATORE

Questa variante amplia il movimento dei lavoratori. Se un territorio-acqua con un pescatore confina con un territorio con un lavoratore che sta per essere mosso, il lavoratore può muovere in un qualunque territorio adiacente orizzontalmente o verticalmente al territorio-acqua.

Si possono trovare eccitanti varianti su www.abacusspiele.de e www.martynf.com

L'autore ringrazia tutti i playtesters; uno speciale ringraziamento a Maartje, Carly, Els, Floris, Joop, Kyrill, Roderik, Scott, and Susanne.

L'editore ringrazia Klaus Bubert per le numerose partite di prova.

Autore: Martyn F

Grafica: Claus Stephan

© 2014 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,

D-63303 Dreieich. Made in Germany. All rights reserved.

www.abacusspiele.de



MARTYN F LIMES



Un eccitante gioco di posizionamento per 1-2 giocatori

MATERIALE

48 carte paesaggio

suddivise in 2 identici gruppi, uno con dorso nero, l'altro col dorso rosso, ognuno formato da 24 carte.



14 segnalini lavoratori

7 rossi e 7 neri

SCOPO DEL GIOCO

In LIMES, ogni giocatore compone un paesaggio di 16 carte su cui piazza i propri lavoratori nei differenti territori. A seconda del tipo di territorio, ogni lavoratore impersona una specifica professione che alla fine darà dei punti vittoria. Il giocatore con più punti vince la partita.

PREPARAZIONE

Ogni giocatore prende le carte paesaggio e i lavoratori di un colore. Inizia il giocatore più vecchio che mescola le sue carte e le pone sul tavolo impilate con la faccia nascosta. L'altro giocatore ordina le sue carte in accordo con il numero scritto sulla faccia (1-24) in modo che sia facile poi recuperare la carta del turno. Le dispone impilate sul tavolo con la faccia visibile. Ogni giocatore mette i propri lavoratori accanto alla sua pila di carte a formare la riserva.



SVOLGIMENTO

La partita si svolge in 16 turni. In ogni turno si effettuano le seguenti azioni:

1. pescare una carta
2. posizionare la carta pescata
3. piazzare o muovere un lavoratore.

1. Pescare una carta

Chi inizia prende la carta superiore dalla propria pila, rivelandola e leggendo il numero scritto. Per questo turno, la carta con quel numero è la carta "turno".

Ora l'altro giocatore recupera la carta con lo stesso numero dalla propria pila.

2. Posizionare la carta



Ogni giocatore forma il proprio personale paesaggio. Nel primo turno, la carta pescata viene piazzata, visibile, di fronte al giocatore come carta iniziale del paesaggio. Nei turni successivi, ogni carta pescata deve essere posizionata orizzontalmente o verticalmente, adiacente su un lato completo, ad almeno una carta precedentemente piazzata. La carta può essere orientata in qualunque direzione.

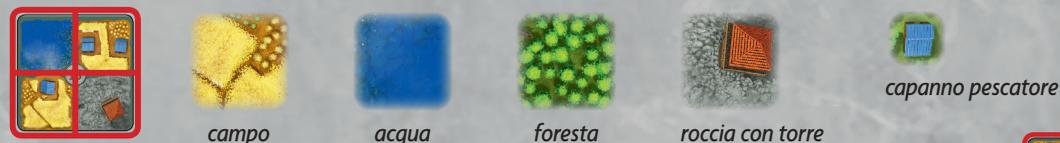


Grandezza del paesaggio

Nel disporre le carte si deve tenere presente che il paesaggio di ogni giocatore è formato da una griglia quadrata con massimo 4 carte per lato (4x4).

Settori

Ogni carta è divisa in 4 settori. Ogni settore mostra uno dei seguenti 4 tipi di territori: campo, acqua, foresta, roccia con torre. Alcune zone additionally mostrano capanne di pescatori con il tetto blu.



Territori

Per i settori con campi, acqua e foreste vale quanto segue: settori adiacenti dello stesso tipo in senso orizzontale e verticale formano un territorio. Un territorio è costituito anche di un settore che non è adiacente ad altri settori dello stesso tipo.

I settori rocciosi con torre sono speciali: vengono sempre considerati singoli territori anche se sono adiacenti a settori dello stesso tipo.



3. Piazzare o muovere un lavoratore

Dopo aver posizionato la carta, si può piazzare un nuovo lavoratore o muoverne un altro precedentemente piazzato.

Piazzamento

Si prende il lavoratore dalla propria riserva e lo si piazza su uno dei settori della carta appena giocata.

A seconda del paesaggio scelto, il lavoratore acquisisce una particolare professione:



Movimento

Si può muovere 1 lavoratore già presente nel paesaggio in qualunque territorio adiacente in orizzontale e/o verticale posizionandolo in un qualunque settore. Se il lavoratore viene mosso in un differente territorio, cambia inoltre la professione.

Ci possono essere più lavoratori presenti nello stesso territorio.

Non è obbligatorio piazzare o muovere un lavoratore.

Quando un giocatore ha posizionato la sua carta e, volendo, piazzato o mosso un lavoratore, il suo turno finisce. Il giocatore iniziale avvia il turno successivo pescando una nuova carta.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando ogni giocatore ha formato il proprio paesaggio con le 16 carte. Le 8 rimanenti carte di ogni giocatore non vengono usate e non giocano nessun ruolo nel conteggio finale.

CONTEGGIO

A seconda della professione, i lavoratori piazzati danno i seguenti punti vittoria:

Contadino

1 punto vittoria per ogni settore del suo territorio-campo.



Esempio: questo contadino conteggia 5 punti.

Pescatore

1 punto vittoria per ogni capanno che è direttamente adiacente alla riva del suo territorio-acqua.



Esempio: questo pescatore conteggia 6 punti.

Taglialegna

1 punto vittoria per ogni territorio che orizzontalmente o verticalmente è adiacente al suo territorio.



Esempio: questo taglialegna conteggia 5 punti.

Guardiano

1 punto vittoria per ogni settore foresta che il guardiano può vedere in orizzontale e verticale dalla sua torre.

Attenzione: Gli altri settori torre posti nelle sue direzioni di guardia ne bloccano la vista e le foreste dietro a questi settori non sono visibili al guardiano.



Esempio: questo guardiano conteggia 5 punti.

Importante: solo 1 lavoratore per territorio da punti vittoria. Se ci sono diversi lavoratori nello stesso territorio, solo uno dà punti vittoria.

Per un calcolo semplice, i giocatori potrebbero conteggiare i lavoratori professione per professione e distenderli dopo il conteggio appena fatto. I giocatori sommano i punteggi dati dai propri lavoratori. Il giocatore con più punti vittoria vince la partita. In caso di pareggio, il giocatore con il miglior lavoratore vince (quello che ha fatto il punteggio migliore). Se c'è ancora pareggio si guarda il secondo miglior lavoratore e così via.

Se c'è un pareggio per tutti i lavoratori, i giocatori condividono la vittoria.

