

WOLFGANG
KRAMER

MICHAEL
KIESLING

The cover art is a detailed illustration of a coal mine. The top half shows an industrial landscape at sunset, with a large wooden headframe in the center, several tall chimneys, and brick buildings. A line of miners in dark clothing and hats walks from left to right. On the right, a green coal cart is being pushed. The bottom half shows the interior of a coal mine, with wooden support beams and hanging lanterns. Miners are shown working with pickaxes and shovels. A coal cart is on tracks in the center, filled with coal. The title 'COAL BARON' is written in a stylized, metallic font with a red outline, set against a dark, textured background. A small icon of crossed pickaxes is positioned between the two words of the title.

COAL BARON

UN GIOCO DA TAVOLA DA 2 A 4 GIOCATORI
DAI 10 ANNI IN POI

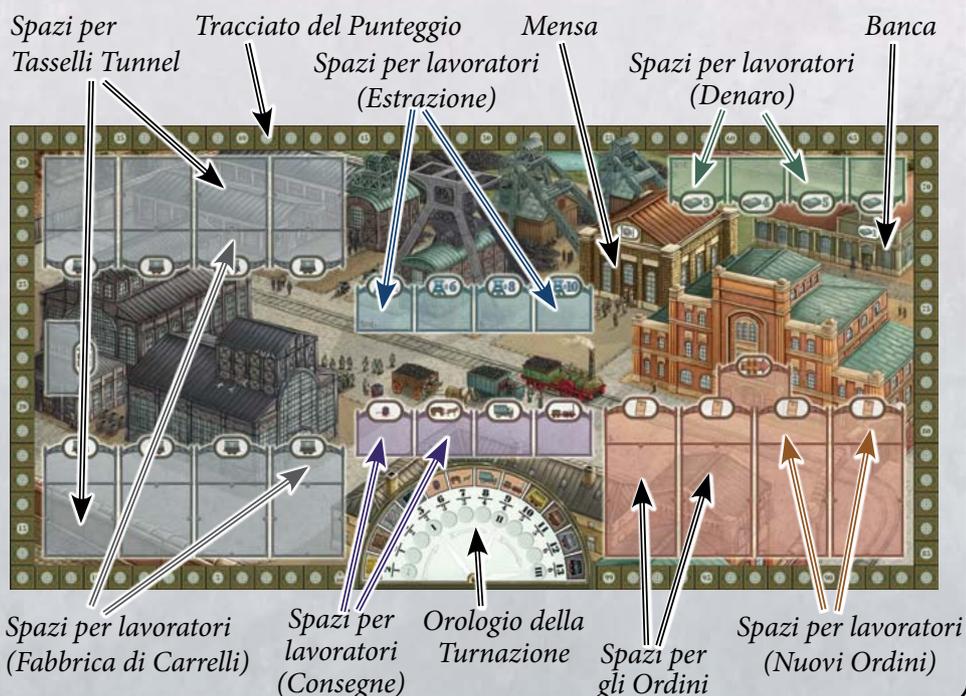
PANORAMICA DEL GIOCO

Essen, agli albori del 20° secolo: Un tempo in cui il carbone in immensi giacimenti attende solo di essere scovato ed estratto! Voi, a capo della vostra miniera, dovrete esaudire le richieste di vari tipi di carbone. Riuscire a soddisfare un ordine farà guadagnare punti. Tuttavia, i contratti proposti saranno molto esigenti sul tipo di carbone richiesto. Dovrete quindi espandere la vostra miniera, con grave dispendio di risorse dato che ogni tipo di carbone si trova

a livelli diversi di profondità. Le risorse finanziarie sono però limitate, così come è limitato il numero di lavoratori. Fate attenzione, più tardi assegnerete un lavoro, maggiore sarà il numero di lavoratori necessari per completarlo. Una volta che tutti avranno esaurito i propri lavoratori, finirà una Turnazione. Vincerà chi, dopo tre turnazioni, avrà ottenuto il maggior numero di punti vittoria. Ed ora, a sporcarsi le mani! O come si dice ad Essen, Glück auf!

MATERIALE DI GIOCO

1 Tabellone di Gioco



4 Miniere

Riserva Privata di Carbone

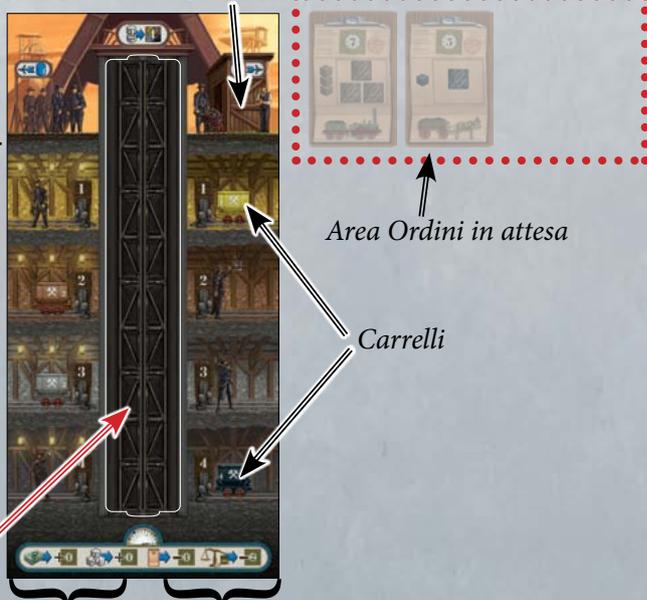
Livello di Superficie

1° livello del Tunnel (giallo)

2° livello del Tunnel (marrone)

3° livello del Tunnel (grigio)

4° livello del Tunnel (nero)



4 Pozzi di scavo Lato alla "Luce" (con lanterne) Lato al "Buio" (senza lanterne)

4 Montacarichi



48 Tasselli Tunnel



44 carte Ordine



11 carte Ordine Carriola



11 carte Ordine Carro



11 carte Ordine Camion

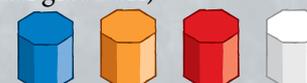


11 carte Ordine Treno

64 cubi Carbone (16 cubi per ciascuno dei 4 colori)



72 Lavoratori (18 per ciascun colore dei giocatori)



4 Indicatori dei Punti Vittoria (1 per ciascun colore dei giocatori)



40 Banconote (con valore 1, 2 e 5 Marchi)



7 Tasselli Bloccato

1 Indicatore del Punteggio



1 Segnalino Primo Giocatore

1 Lancetta della Ternazione



PREPARAZIONE

Prima di cominciare la prima partita, staccate tutti i pezzi dalle fustelle.

1. Piazzate il **Tabellone di Gioco** al centro del tavolo.

2. A seconda del numero di giocatori, riducete gli spazi per Lavoratori disponibili, coprendo con i **Tasselli Bloccato**, quelli indicati:

- in una partita a 2 giocatori: coprite i quattro spazi contrassegnati con "2" e i tre spazi contrassegnati con "2+3"
- in una partita a 3 giocatori: coprite i tre spazi contrassegnati con "2+3"
- in una partita a 4 giocatori: non coprite nessuno spazio

3. Formate una riserva generale di cubi **Carbone** e una di **Banconote** (divise per valore).

4. Mescolate tutti i **tasselli Tunnel** e impilateli a faccia in giù vicino al tabellone. Piazzate a faccia in su 1 tassello Tunnel preso a caso da questa pila su ogni spazio Tunnel della Fabbrica di Carrelli.

5. Piazzate la **Lancetta della Turnazione** sulla parte sinistra dell'Orologio, in modo che punti lo spazio circolare contrassegnato con "T". Piazzate quindi l'**Indicatore del Punteggio** sullo spazio più a sinistra dell'Orologio (il cerchietto con la freccia).

6. Ogni giocatore sceglie un colore e riceve:

- la **Miniera** di tale colore (indicato dal colore delle icone)
- 1 **Pozzo di Scavo** (che piazza sulla cavità al centro della propria Miniera)
- 1 **Montacarichi** (che piazza sul Pozzo al livello di Superficie)
- 4 **cubi Carbone** dalla riserva generale:
 - 1 marrone • 1 grigio • 1 giallo • 1 nero
 - (ciascuno piazzato sui carrelli dei rispettivi colori nella Miniera)

7. A seconda del numero di giocatori, ognuno riceve un certo numero di Lavoratori del suo colore:

- in una partita a 2 giocatori: 18 Lavoratori ciascuno
- in una partita a 3 giocatori: 15 Lavoratori ciascuno
- in una partita a 4 giocatori: 13 Lavoratori ciascuno

Riponete i Lavoratori non utilizzati nella scatola. Ogni giocatore piazza i lavoratori a sinistra della propria Miniera, a livello della Superficie, a formare la **Riserve di Lavoratori**.

Ogni giocatore piazza il proprio **Indicatore dei Punti Vittoria** sullo "0/100" del tracciato del punteggio.

8. A seconda del numero di giocatori, ognuno riceve un certo numero di **Marchi** dalla riserva generale di Banconote come capitale iniziale:

- in una partita a 2 giocatori: 10 Marchi
- in una partita a 3 giocatori: 9 Marchi
- in una partita a 4 giocatori: 8 Marchi

9. Scegliete il Primo Giocatore che riceve il **Segnalino Primo Giocatore**.

10. Mescolate tutte le **carte Ordine** e formate un mazzo che piazzerete coperto vicino al Tabellone.

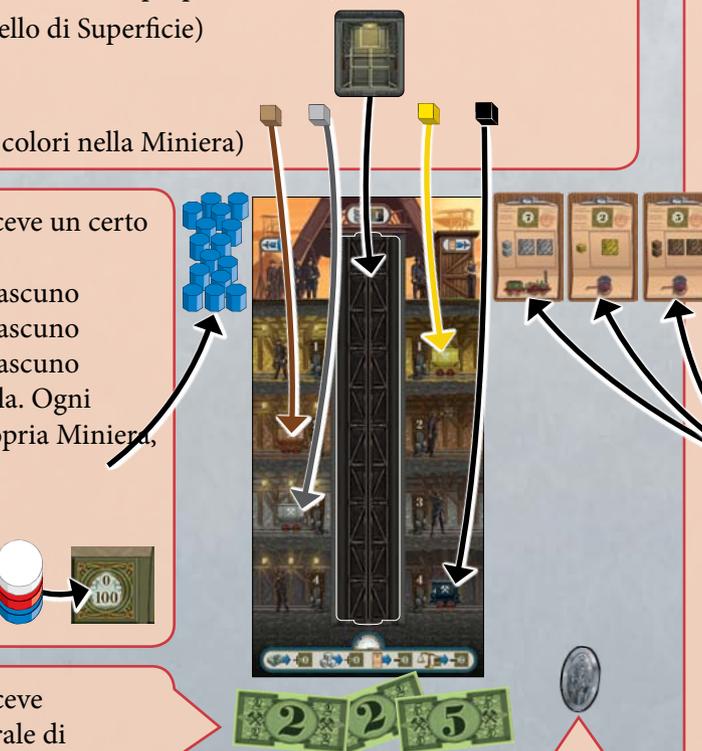
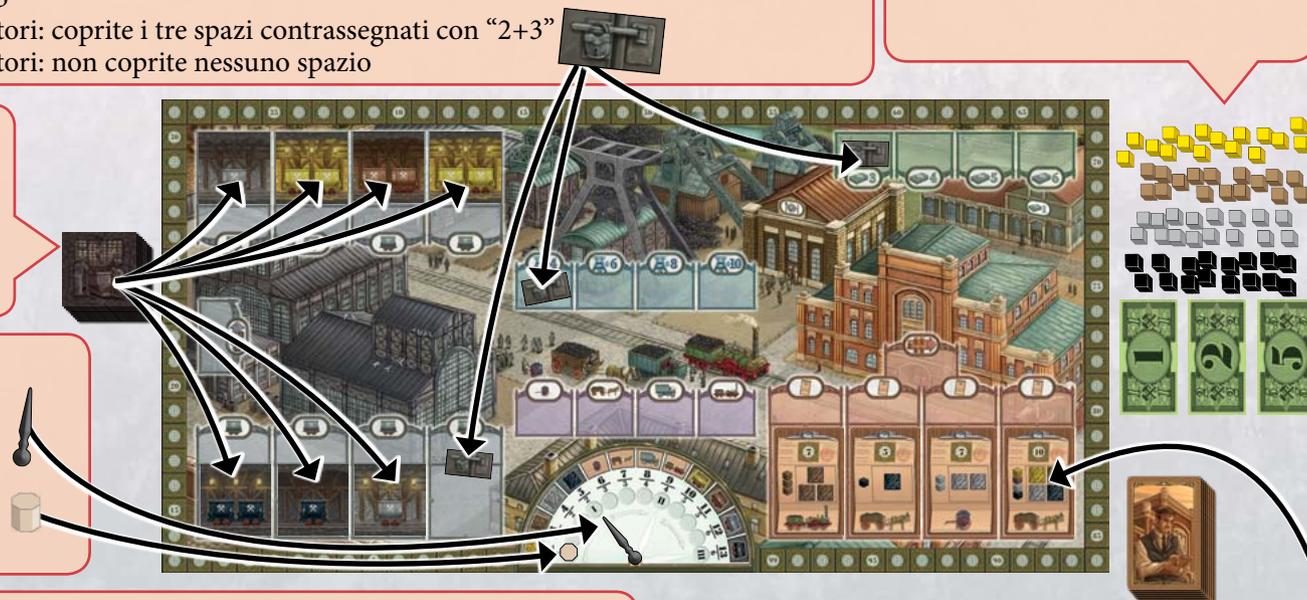
A seconda del numero di giocatori, pescate carte Ordine da questo mazzo e piazzatele scoperte nei pressi del Tabellone:

- in una partita a 2 giocatori: scoprite 7 carte Ordine
- in una partita a 3 giocatori: scoprite 10 carte Ordine
- in una partita a 4 giocatori: scoprite 13 carte Ordine

Partendo dal giocatore a destra del Primo Giocatore e procedendo **in senso antiorario**, ogni giocatore prende 1 carta ordine tra quelle scoperte. Ripetete questa azione fino a quando tutti i giocatori hanno preso 3 carte Ordine, che hanno poi piazzato nella propria Area degli Ordini in attesa.

Piazzate la carta Ordine non scelta da nessun giocatore in uno dei 4 spazi per gli Ordini sul Tabellone.

Riempite poi gli altri 3 spazi per gli Ordini sul tabellone pescando carte dal mazzo degli Ordini. (In una partita a 2 giocatori, lo spazio più a sinistra è bloccato con l'apposito tassello e va lasciato vuoto).



COME SI GIOCA

Coal Baron è giocato su un totale di 3 round (Turnazioni). Ogni Turnazione comincia con le azioni del Primo Giocatore e continua in senso orario. I giocatori si alternano effettuando esattamente solo **1 Azione**, che consiste nel piazzare 1 o più Lavoratori in **1 spazio Lavoratori** a propria scelta.

La Turnazione termina quando sono stati piazzati sul Tabellone tutti i lavoratori di tutti i giocatori. Dopodiché si assegnano i punti del Turno. Alla fine della prima e della seconda Turnazione, i giocatori riprendono i propri Lavoratori. Comincia quindi una nuova Turnazione. Alla fine della terza Turnazione, finisce il gioco. Il giocatore con più Punti Vittoria (PV) vince.

STRUTTURA DEL TURNO DI GIOCO

- Quando tocca a voi, scegliete **1 spazio** per Lavoratori sul tabellone. Potete scegliere solo spazi di cui riuscite a completare l'azione collegata. Se lo spazio scelto è vuoto, **dovete** piazzarvi esattamente 1 lavoratore dalla vostra riserva e quindi effettuare l'azione collegata. Se invece sullo spazio scelto sono presenti 1 o più lavoratori (indipendentemente dal colore), rimuoveteli e piazzateli nella Mensa. Dovete quindi piazzare, prendendoli dalla vostra riserva, **lo stesso numero di lavoratori** che avete rimosso **più uno addizionale**. Effettuate quindi l'azione collegata.
- se non siete in grado di completare l'azione legata allo spazio scelto o non riuscite a superare il numero dei Lavoratori già presenti, dovete scegliere un altro spazio per Lavoratori.
- La Mensa è semplicemente un'area di attesa per i Lavoratori già usati. Può contenere un numero illimitato di Lavoratori (in qualsiasi colore).

Esempio:

Se **Mike** scegliesse lo spazio lavoratore "4 Marchi", dovrebbe piazzarvi solo 1 Lavoratore.

Se scegliesse lo spazio "5 Marchi", dovrebbe prima rimuovere il Lavoratore Rosso mettendolo sulla Mensa, dopodiché dovrebbe piazzare sullo spazio 2 propri Lavoratori.

Se scegliesse lo spazio "6 Marchi" dovrebbe prima rimuovere i suoi 2 Lavoratori mettendoli sulla Mensa, per poi piazzare sullo spazio 3 Lavoratori.



Se non potete o non volete scegliere uno spazio Lavoratore, dovete comunque piazzare,



prendendolo dalla vostra riserva, esattamente 1 Lavoratore sulla Banca (l'edificio verde sotto gli spazi per Lavoratori "Denaro"). Per questo riceverete esattamente 1 Marco dalla riserva delle Banconote. Come per la mensa, non c'è limite al numero di Lavoratori (in qualsiasi colore) che la Banca può contenere.

Dopo che avete effettuato l'azione collegata allo spazio che avete scelto, il turno passa al giocatore successivo.

Non appena avrete **finito tutti** i Lavoratori della vostra Riserva non compirete altre azioni fino al termine della Turnazione.

Ci sono 5 tipi di spazi per Lavoratori sul Tabellone (ciascuno permette di effettuare una specifica azione):



1. Fabbrica di carrelli (Acquistare 1 tassello Tunnel e aggiungerlo alla vostra Miniera)

Piazzando i vostri lavoratori su uno spazio "Fabbrica di Carrelli", dovete acquistare il tassello Tunnel associato allo spazio scelto pagandolo in Banconote. Il valore totale in Marchi da restituire alla riserva generale di Banconote dipende dal colore e dal numero di Carrelli (1 o 2) presenti sul tassello:

- ogni Carrello giallo costa 1 Marco
- ogni Carrello marrone costa 2 Marchi
- ogni Carrello grigio costa 3 Marchi
- ogni Carrello nero costa 4 Marchi

Dopo averlo acquistato, piazzate immediatamente (prendendolo dalla riserva generale) 1 cubo Carbone del colore corrispondente sopra a ogni Carrello presente sul tassello. Infine aggiungete il tassello alla vostra Miniera. Assicuratevi di aggiungerlo:

- al livello corrispondente (giallo, marrone, grigio o nero)
- dal lato corretto (lato alla "Luce" o lato al "Buio" – il lato alla "Luce" ha delle lanterne, mentre il lato al "Buio" non ne ha)

Se avete acquistato un tassello Tunnel usando uno spazio della Fabbrica dei carrelli, pescate un nuovo tassello dalla pila e riempite lo spazio rimasto vuoto



Nota: I Carrelli nel corso del gioco non saranno mai ricaricati. L'unico modo per ottenere cubi carbone è acquistando nuovi tasselli Tunnel.

Esempio:

Mike piazza il proprio lavoratore su questo spazio Lavoratori nella Fabbrica di Carrelli e acquista quindi il tassello Tunnel con 2 Carrelli grigi. Per fare questo deve pagare 6 Marchi alla riserva generale delle Banconote.



Importante: Questo spazio lavoratore funziona in modo diverso. Se vi piazzate lavoratori, prendete i primi 5 tasselli Tunnel dalla pila a faccia in giù. Scegliete quindi 1 di questi 5 e pagate il costo alla riserva generale di Banconote calcolandolo nel solito modo. Riponete i 4 tasselli rimanenti, a faccia in giù, nell'ordine che preferite in cima alla pila oppure in fondo alla stessa. (Potete anche decidere di non acquistare nessuno dei 5 tasselli e rimetterli tutti in cima o in fondo alla pila – questo vale comunque come un'azione completa.)

Esempio (continua):

Mike piazza 2 cubi Carbone grigi sul tassello Tunnel acquistato (1 su ogni Carrello). Lo deve quindi aggiungere alla propria Miniera al livello grigio dei Tunnel dal lato alla "Luce".





2. Estrazione

(Prendere il Carbone dalla vostra Miniera per completare gli Ordini in attesa)

Piazzando i vostri lavoratori su uno spazio "Estrazione", potete scavare nella vostra Miniera e preparare gli Ordini per la Spedizione. Il numero riportato nello spazio Lavoratore indica il numero massimo di movimenti in Miniera che potete effettuare. (se ne effettuate meno, i restanti sono semplicemente persi)

Ognuna delle seguenti azioni è considerata **1 movimento in Miniera**:

1. **Far scendere** il Montacarichi e fermarlo a qualsiasi livello dei Tunnel.



2. **Far risalire** il Montacarichi e fermarlo a qualsiasi livello dei Tunnel o al livello della Superficie.

3. **Quando il Montacarichi si trova a un livello dei Tunnel:**

Caricare **1 cubo carbone** da qualsiasi carrello di quel livello su un qualsiasi posto vuoto del Montacarichi (il Montacarichi ha un totale di 5 posti)



4. **Quando il Montacarichi si trova al livello della Superficie:**

Muovere **1 cubo Carbone** dal vostro Montacarichi su una carta Ordine nella vostra Area degli Ordini in attesa, piazzandolo su un quadratino-richiesta libero del colore corrispondente.



Quadratino-richiesta

Importante: Invece del cubo carbone del colore richiesto, potete piazzare su un quadratino-richiesta di un Ordine 2 cubi Carbone a vostra scelta (tra loro dello stesso colore o diversi). Tenete comunque presente che muovere dal vostro Montacarichi 2 cubi Carbone richiede 2 movimenti in Miniera.



5. **Al livello Superficie:** Se non avete carte Ordine appropriate nella vostra Area degli Ordini in attesa, ma volete svuotare comunque un posto del vostro Montacarichi:

Muovere 1 cubo carbone dal vostro Montacarichi alla vostra Riserva Privata di Carbone. (Non ci sono limiti al numero di cubi che potete conservare nella vostra Riserva Privata di Carbone).



Riserva Privata di Carbone

6. Muovere **1 cubo carbone** dalla vostra Riserva Privata di Carbone a una carta Ordine nella vostra Area degli Ordini in attesa. (Anche in questo caso valgono le stesse regole applicate quando muovete un cubo dal vostro Montacarichi a una carta Ordine.)

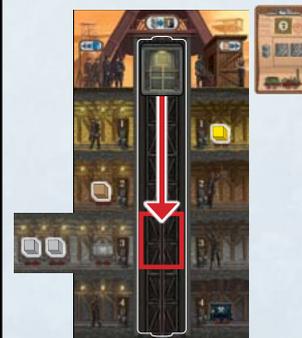


Nota: Una volta che un cubo è stato piazzato su un quadratino-richiesta di una carta Ordine, non potete più riallocarlo ad altro quadratino-richiesta durante il gioco!

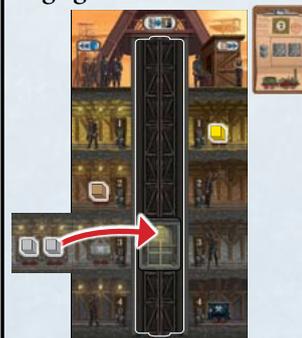
Esempio: Mike ha piazzato il Lavoratore sullo spazio Lavoratore "Estrazione" che permette fino a 8 movimenti in Miniera. Effettua quindi questi 8 movimenti in Miniera:



1. Fa scendere il Montacarichi



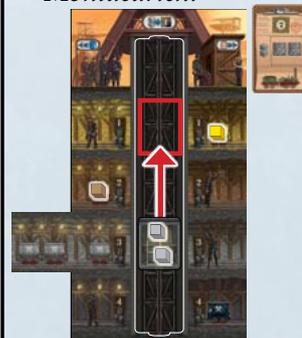
2. Carica 1 cubo Carbone grigio sul Montacarichi



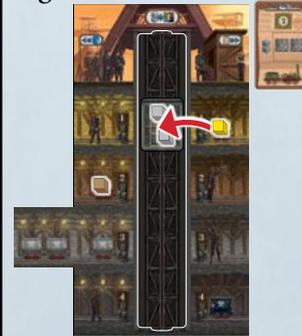
3. Carica 1 cubo Carbone grigio sul Montacarichi



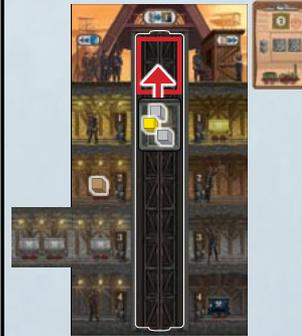
4. Fa risalire il Montacarichi



5. Carica 1 cubo Carbone giallo sul Montacarichi



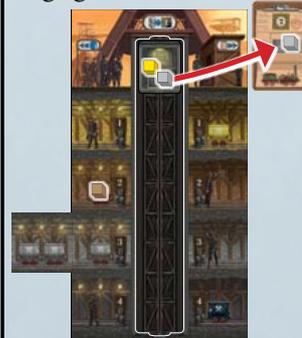
6. Fa risalire il Montacarichi



7. Muove 1 cubo Carbone grigio su un quadratino grigio di un Ordine



8. Muove 1 cubo Carbone grigio su un quadratino grigio di un Ordine





3. Consegne (Consegnare Ordini completati)



Piazzando i vostri lavoratori su uno spazio "Consegne", dovete consegnare **tutti** i vostri Ordini che:



1. mostrano lo stesso Veicolo indicato sotto lo spazio Lavoratore scelto

E



2. sono **completi** (cioè tutti i quadratini-richieta dell'Ordine sono occupati da cubi carbone).

(Potete scegliere uno spazio Lavoratore "Consegne" solo se potete consegnare almeno 1 Ordine completo per quel Veicolo.)

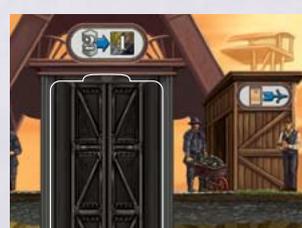
Per ogni Ordine consegnato, ottenete il totale dei Punti Vittoria (PV) indicati nella parte alta della carta, facendo avanzare di conseguenza il vostro Indicatore dei Punti Vittoria sul tracciato del Punteggio. Rimuovete quindi l'Ordine dalla vostra Area degli Ordini in attesa, riponete tutti i cubi Carbone nella riserva Generale e piazzate a faccia in giù la carta dell'Ordine consegnato di fronte a voi (ne avrete bisogno quando saranno assegnati i punti alla fine di ogni Turnazione).

Esempio:

Piazzando il proprio lavoratore sullo spazio Lavoratore "Consegne" con il Carro, **Mike** deve consegnare tutte le proprie carte Ordine, con raffigurato il Carro, complete. Ciò vale per l'Ordine che assegna 9 PV così come per quello che assegna 10 PV.

Per prima cosa segna i PV ottenuti sul Tracciato del Punteggio (19 PV in totale).

Dopodiché ripone i cubi Carbone presenti su queste carte nella loro riserva generale e infine piazza queste carte Ordine a faccia in giù di fronte a sé.



4. Denaro

(Ottenere Banconote)

Piazzando i vostri lavoratori su uno spazio "Denaro", ricevete l'ammontare di Marchi riportato dallo spazio scelto. (Il Denaro è necessario per acquistare tasselli Tunnel alla Fabbrica di Carrelli.)

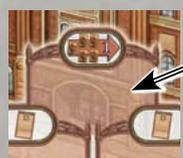
Esempio:

Piazzando il proprio lavoratore sullo spazio Lavoratore "5 Marchi", **Mike** ottiene immediatamente 5 Marchi dalla riserva generale di Banconote.



5. Nuovi Ordini (Ottenere 1 carta Ordine)

Piazzando i vostri lavoratori su uno spazio "Nuovo Ordini", dovete prendere la carta Ordine collegate allo spazio scelto e piazzarla nella vostra Area degli Ordini in attesa. (Non ci sono limiti al numero di carte che possono trovarsi nella vostra Area degli Ordini in attesa.) Dopodiché rimpiazzate la carta Ordine scelta con una presa dall'appropriato mazzo a faccia in giù.



Importante:

Questo spazio lavoratore funziona in modo diverso: Piazzando qui i vostri Lavoratori, dovete prendere le prime 5 carte Ordine dal mazzo corrispondente. Senza mostrarle ad altri, scegliete 1 carta Ordine fra queste 5 e piazzatela scoperta nella vostra Area degli Ordini in attesa. Riponete a faccia in giù le 4 carte non scelte in cima al mazzo o infondo. (Potete anche riporre in cima o infondo al mazzo tutte e 5 le carte senza sceglierne nessuna - varrà comunque come una azione completa.)



Esempio: Piazzando il proprio lavoratore su questo spazio Lavoratore "Nuovo Ordine", **Mike** acquista la carta Treno sottostante.

Prende la carta e la posiziona immediatamente nella propria Area degli Ordini in attesa a destra della propria Miniera. Dopodiché pesca la carta in cima al mazzo delle carte ordine per riempire nuovamente lo spazio rimasto ora vuoto sul Tabellone.

FINE DI UNA TURNAZIONE

Non appena tutti i giocatori hanno utilizzato tutti i propri Lavoratori, la Turnazione finisce e si procede alla **assegnazione dei punti della Turnazione**. Questa è effettuata con l'aiuto dell'"Orologio della Turnazione" formato da un totale di 12 elementi. Il numero di elementi che portano PV aumenta ogni Turnazione:



Alla fine della **prima Turnazione** si assegnano i punti solo dei primi 4 elementi.



Alla fine della **seconda Turnazione** si assegnano i punti dei primi 8 elementi.



Alla fine della **terza Turnazione** si assegnano i punti di tutti e 12 gli elementi.

Per assegnare i punti della Turnazione per prima cosa ogni giocatore mostra di fronte a sé le proprie carte Ordine consegnate. (Solo gli Ordini consegnati sono validi per questi punti, quelli presenti nell'Area degli Ordini in attesa vicino alla Miniera non contano.)

Poi, seguendo l'Orologio della Turnazione si assegnano Punti Vittoria (PV) per il maggior numero degli elementi mostrati (primo e secondo classificato). Si comincia assegnando i PV per il primo elemento (indicato dalla posizione dell'Indicatore del Punteggio). Una volta terminato, si sposta l'Indicatore del Punteggio sull'elemento successivo e si assegnano i PV relativi e così via. Quando l'Indicatore del Punteggio raggiunge la posizione verso cui la Lancetta della Turnazione sta puntando, questo elemento è l'ultimo da considerare per la distribuzione dei punti della Turnazione corrente.



1 primi 4 elementi assegnano punti per il maggior numero di **Carbone** consegnato:

	Il giocatore con il maggior numero di quadratini-richiesta gialli sugli Ordini consegnati ottiene 2 PV.	$\frac{2}{1}$
	Il giocatore con il secondo maggior numero di quadratini-richiesta gialli ottiene..... 1 PV.	
	Il giocatore con il maggior numero di quadratini-richiesta marroni ottiene..... 3 PV.	$\frac{3}{1}$
	Il giocatore con il secondo maggior numero di quadratini-richiesta marroni ottiene..... 1 PV.	
	Il giocatore con il maggior numero di quadratini-richiesta grigi ottiene..... 4 PV.	$\frac{4}{2}$
	Il giocatore con il secondo maggior numero di quadratini-richiesta grigi ottiene 2 PV.	
	Il giocatore con il maggior numero di quadratini-richiesta neri ottiene..... 5 PV.	$\frac{5}{2}$
	Il giocatore con il secondo maggior numero di quadratini-richiesta neri ottiene 2 PV.	

Esempio:

Mike sui propri Ordini consegnati ha in totale 3 quadratini-richiesta grigi, 3 neri, 1 giallo e 1 marrone.



1 secondi 4 elementi assegnano punti per il maggior numero di Carbone consegnato con un certo **Veicolo**:

	Il giocatore con il maggior numero di quadratini-richiesta (qualsiasi colore) su carte Ordine Carriola ottiene 6 PV.	$\frac{6}{3}$
	Il giocatore con il secondo maggior numero di quadratini-richiesta su carte Ordine Carriola ottiene.... 3 PV.	
	Il giocatore con il maggior numero di quadratini-richiesta su carte Ordine Carro ottiene 7 PV.	$\frac{7}{3}$
	Il giocatore con il secondo maggior numero di quadratini-richiesta su carte Ordine Carro ottiene 3 PV.	
	Il giocatore con il maggior numero di quadratini-richiesta su carte Ordine Camion ottiene 8 PV.	$\frac{8}{4}$
	Il giocatore con il secondo maggior numero di quadratini-richiesta su carte Ordine Camion ottiene 4 PV.	
	Il giocatore con il maggior numero di quadratini-richiesta su carte Ordine Treno ottiene 9 PV.	$\frac{9}{4}$
	Il giocatore con il secondo maggior numero di quadratini-richiesta su carte Ordine Treno ottiene 4 PV.	

Esempio:

Mike ha un totale di 2 quadratini-richiesta su carte Ordine Carriola e 6 quadratini-richiesta su carte Ordine Carro.

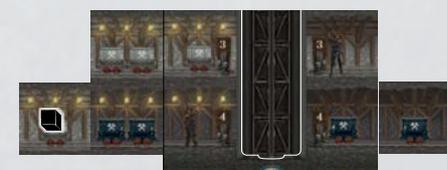


Gli ultimi 4 elementi punti per il maggior numero di **Carrelli vuoti** (senza cubi Carbone sopra) nelle Miniere dei giocatori:

	Il giocatore con il maggior numero di Carrelli vuoti gialli nella propria Miniera ottiene 10 PV.	$\frac{10}{5}$
	Il giocatore con il secondo maggior numero di Carrelli vuoti gialli ottiene 5 PV.	
	Il giocatore con il maggior numero di Carrelli vuoti marroni ottiene..... 11 PV.	$\frac{11}{5}$
	Il giocatore con il secondo maggior numero di Carrelli vuoti marroni ottiene 5 PV.	
	Il giocatore con il maggior numero di Carrelli vuoti grigi ottiene 12 PV.	$\frac{12}{6}$
	Il giocatore con il secondo maggior numero di Carrelli vuoti grigi ottiene..... 6 PV.	
	Il giocatore con il maggior numero di Carrelli vuoti neri ottiene..... 13 PV.	$\frac{13}{6}$
	Il giocatore con il secondo maggior numero di Carrelli vuoti neri ottiene..... 6 PV.	

Esempio:

Mike nella propria Miniera ha 3 Carrelli vuoti grigi e 4 neri.



In caso di parità per qualsiasi elemento:

Parità per la primo posto: Tutti i giocatori in parità ricevono i PV del primo posto e in questo caso i PV per il secondo posto non sono assegnati.

Parità per il secondo posto: Tutti i giocatori in parità ricevono i PV del secondo posto.

Regole speciali per una partita a 2 giocatori:

Per qualsiasi elemento considerato, non si assegnano PV per i secondi posti. Si assegnano solo i PV della prima posizione.

Chiaramente i giocatori possono ottenere Punti Vittoria per elementi di cui hanno almeno 1 Ordine consegnato.

Esempio:

George e **Lucy** hanno entrambi 3 quadratini-richiesta su carte Ordine Carriola. Sono a pari merito per la prima posizione e ricevono quindi entrambi 6 PV. **Mike** non riceve nessun PV per i suoi 2 quadratini-richiesta della carta Ordine Carriola.

Sulle carte Ordine Carro, invece, **Mike** ha 6 quadratini-richiesta. E' il giocatore che ne ha di più e ottiene quindi 7 PV, mentre **George** e **Lucy** sono entrambi al secondo posto con un quadratino-richiesta ciascuno. Ricevono entrambi 3 PV. Dato che nessun giocatore ha carte Ordine Camion o Treno, nessun riceve PV per questi elementi.

George

Lucy

Mike



