old London BRIDGE

di Gabriele Bubola & Leo Colovini

2-4 | 10+ | 45 min

Scenario e scopo del gioco

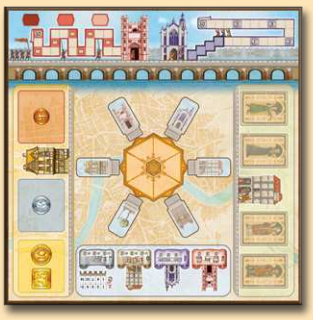
Un terribile incendio ha distrutto il grande ponte di legno che attraversa il Tamigi.

I giocatori sono gli architetti incaricati di ricostruirlo. Le nuove fondamenta saranno in solida pietra e così il ponte potrà sorreggere grandiosi edifici. I giocatori dovranno competere per realizzare la sezione più perfetta.

Costruendo, nell'ordine corretto, cappelle, porte, locande, gilde, empori e giardini e utilizzando le azioni speciali a tuo vantaggio, potrai diventare il costruttore più ricco alla fine del gioco ed essere dichiarato vincitore.

Componenti

- **1 Tavoliere**



- **1 rotella**

- **76 monete** *(£=Sterline)*

38× £1 20× £3 12× £10 6× £25

- **15 segnaturno**

numerati "1", "2" e "3"

- **55 carte personaggio**

10x "4": Lord | *11x "3": Chierico* | *15x "2": Lady*

15x "1": Mercante | *4x "0": Peter de Colechurch* | *Retro delle carte*

- **24 tessere bonus**

3 per ciascuna delle 8 diverse azioni

3 retri per facilitare la suddivisione

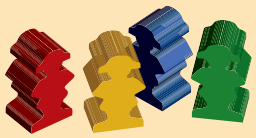
- **72 Edifici,** *12 per tipo*

Numerati da 1 a 60, ciascuno con 1 o 4 stemmi | *4 stemmi* | *senza numero*

Cappella | *Porta* | *Locanda* | *Emporio* | *Gilda* | *Giardino*

- **4 pedine**

1 per ciascun colore dei giocatori



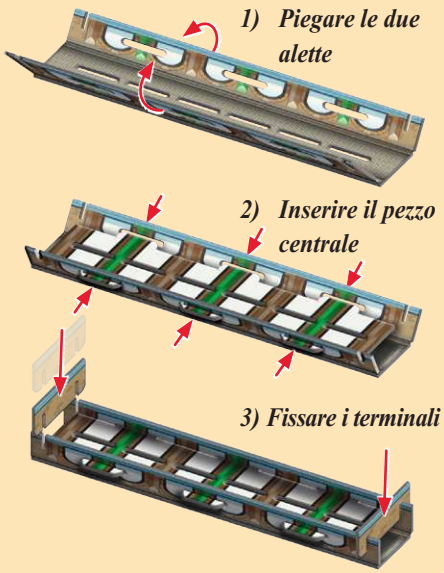
- **8 segnalini**

2 per ciascun colore dei giocatori

- **8 segmenti di ponte**

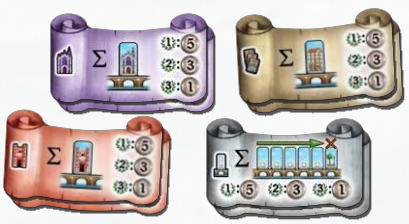
2 per ciascun colore dei giocatori

- ***Istruzioni di assemblaggio:***



Espansione: costruttori esperti

- **8 tessere punteggio,** *double-face*



Background storico

Londra, 1136:
Un terribile incendio ha distrutto il grande ponte di legno che attraversa il Tamigi. Il chierico Peter de Colechurch, che è stato incaricato della ricostruzione, propone di ricostruirlo in solida pietra, in modo che possa sostenere anche edifici su di esso.

La ricostruzione inizia solo nel 1176, al termine di lunghi anni di progettazione. Il ponte di pietra è sostenuto da numerosi archi gotici protetti da pilastri frangionda. Un arco è dotato di un ponte levatoio per consentire il passaggio anche ai grandi vascelli.

Preparazione

1) Piazzate il tavoliere al centro del tavolo.

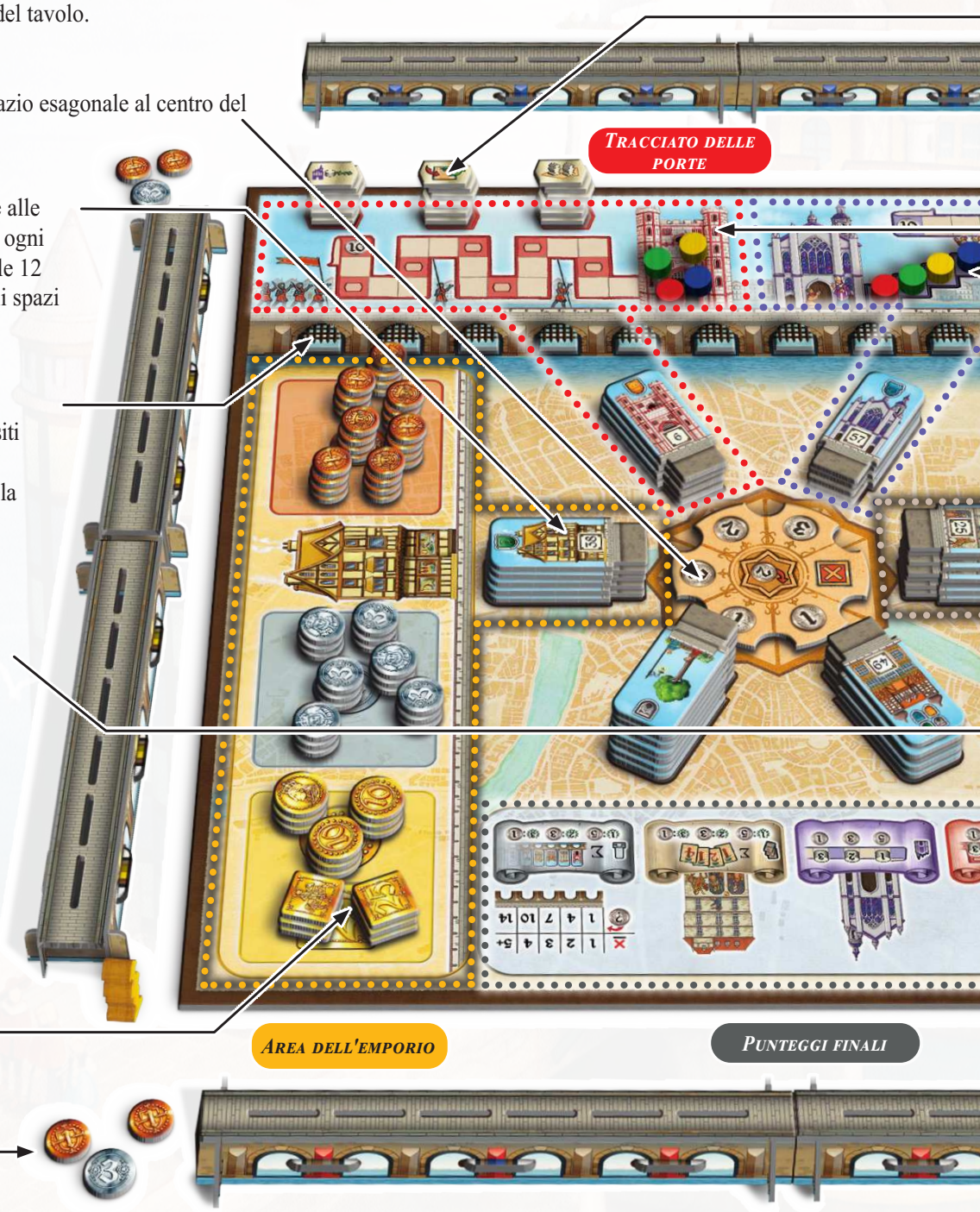
2) Posizionate la **rotella** sullo spazio esagonale al centro del tavoliere.

3) Suddividete gli **edifici** in base alle 6 diverse tipologie. Mescolate ogni tipo separatamente e impilate le 12 tessere di ciascun edificio sugli spazi appositi attorno alla rotella.

4) Mescolate i **15 segnaturno** e posizionateli sui 12 spazi appositi con il lato numerato coperto.
I 3 rimanenti vanno riposti nella scatola senza guardarli.

5) **LOCANDA:**
Suddividete le **carte personaggio** in base al loro valore. Impilate i mazzetti di valore da 1 a 4 negli appositi spazi dell'area della locanda, come riserva comune.
Ogni giocatore riceve una carta di valore 0 (Peter de Colechurch) come parte della mano iniziale.

6) **EMPORIO:**
Suddividete le **monete** in base al loro valore e piazzatele negli appositi spazi dell'area dell'emporio.
Ogni giocatore riceve un **capitale iniziale di £5.**



Passarono 33 anni prima che Re Giovanni dichiarasse completata l'imponente struttura nel 1209. Purtroppo Peter de Colechurch non visse abbastanza per vedere il completamento della sua opera, essendo morto quattro anni prima.

Il medievale "Old London Bridge" era largo 6 metri e lungo 273. Era dotato di porte di accesso alle due estremità sorvegliate da guardie, di una cappella (in cui fu inumato Peter de Colechurch), di residenze in affitto, negozi e di un mulino ad acqua per produrre la farina. Il numero di persone che vivevano sul ponte era talmente elevato che il ponte fu un quartiere autonomo con le sue leggi fino al XVIII secolo.

7) **TRACCIATO DELLE PORTE:**
Suddividete le **tessere bonus** in base al retro e mescolate ciascun gruppo separatamente. Impilatele a faccia in giù sui tre appositi spazi e poi rivelate la tessera in cima a ciascuna pila.

TRACCIATO CAPPELLA

8) Ogni giocatore sceglie un colore e prende i seguenti materiali di quel colore:

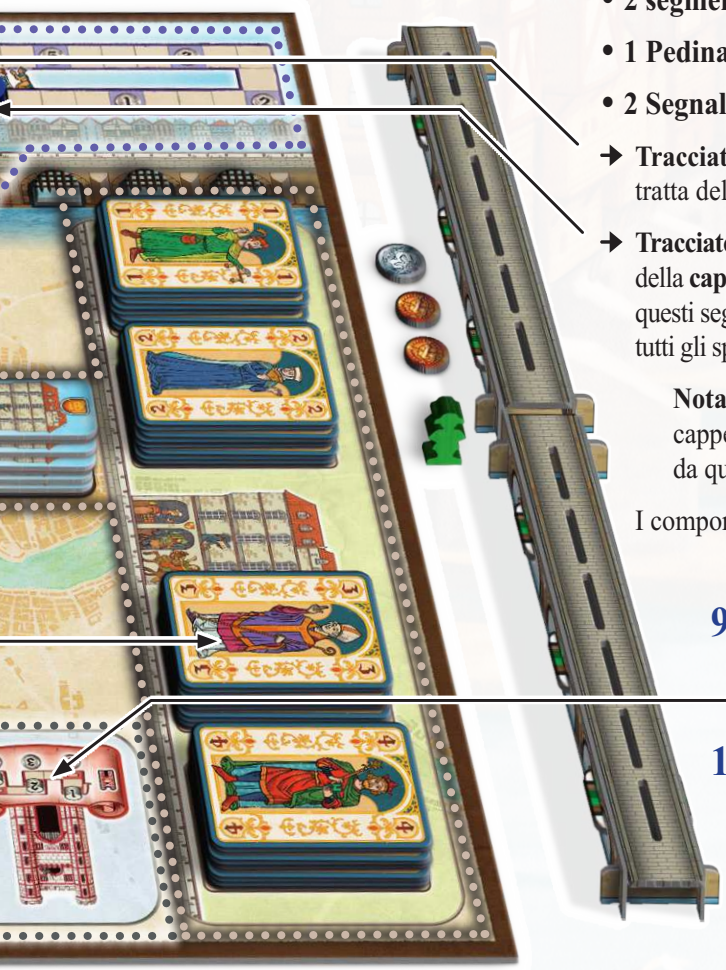
- **2 segmenti di ponte** (d'ora in poi semplicemente "ponte").
- **1 Pedina**, che viene conservata davanti a sé.
- **2 Segnalini:**

→ **Tracciato delle porte.** Il primo segnalino va piazzato sulla **porta del ponte**. Si tratta dello spazio di partenza del "tracciato delle porte".

→ **Tracciato cappella.** L'altro segnalino va posizionato su uno degli scalini delle scale della **cappella**, che sono gli spazi di partenza del "tracciato cappella". La posizione di questi segnalini è cruciale durante il gioco perché chi è davanti o sopra gli altri vince tutti gli spareggi. All'inizio dunque estraete casualmente la loro posizione.

Nota. Quando un giocatore muove il suo primo passo nel tracciato della cappella, inizia direttamente dalla prima casella dopo gli scalini, a prescindere da quale fosse lo scalino di partenza (A, B, C, o D).

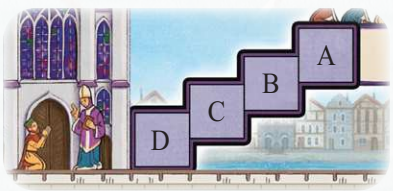
I componenti non utilizzati vengono rimessi dentro la scatola.



AREA DELLA LOCANDA

9) Se giocate per la prima volta non utilizzate le **8 tessere punteggio**; lasciatele nella scatola. Quando giocate la versione base utilizzate, per i **punteggi finali**, quanto prestampato sul tavoliere.

10) Infine i giocatori creano la propria mano pescando ciascuno 5 carte in aggiunta al loro "0." Le carte vanno pescate come indicato nella tabella in base alla posizione iniziale sul tracciato cappella:



Scale: inizio del tracciato Cappella

A	2	1	1	1
B	1	2	1	1
C	1	1	2	1
D	1	1	1	2

Gli edifici dell' Old London Bridge

Questo capitolo descrive i principali elementi del gioco.

Ci sono 6 tipi di edificio, ciascuno garantisce uno specifico **effetto** quando viene costruito sul proprio ponte.
Qui sotto un breve sommario degli effetti di costruzione:

Cappella
Avanzi sul tracciato Cappella che determina l'ordine di turno e risolve i pareggi

Porta
Avanzi sul tracciato delle porte che consente di ottenere tessere bonus

Locanda
Ottieni nuove carte personaggio

Emporio
Guadagni denaro

Gilda
Rafforza le azioni future

Giardino
Interrompe la numerazione degli edifici

La potenza degli **effetti di costruzione** dipende dallo stemma stampato sull'edificio che si sta costruendo. Il giocatore conta **tutti gli stemmi dello stesso colore** presenti sui propri edifici, incluso quello appena costruito. Il totale corrisponde alla potenza dell'effetto (es. 3 stemmi arancioni garantiscono un effetto di potenza 3 nell'esempio sotto).

Ad ogni turno tutti i giocatori costruiscono un edificio sul proprio ponte. Gli edifici vanno sempre costruiti da **sinistra verso destra**.

Tutti gli edifici, tranne i giardini, hanno un **numero civico da 60 a 1**. Puoi costruire sul primo spazio libero del tuo ponte solo se il suo **numero civico è inferiore** a quello dell'edificio alla sua sinistra.

I **giardini** non hanno il numero civico, quindi **possono sempre essere costruiti**. L'edificio successivo a un giardino può avere qualsiasi numero, ciò consente di iniziare **una nuova sequenza di edifici.**

Come si gioca

Old London Bridge si gioca in 12 round. Il gioco finisce alla fine del dodicesimo round, dopodiché si calcola il punteggio finale.
Ogni giro consiste nelle seguenti 3 fasi, giocate consecutivamente:

1. Preparazione del round **2. Determinazione dell'ordine di turno** **3. Costruzione degli edifici**

1. Preparazione del round

Scoprite un segnaturno. Nel primo round, è la prima a sinistra nel tavoliere. Nei round successivi si rivela sempre la prima da sinistra verso destra, una per ogni round.

Ruotate la rotella in senso orario di tanti spazi quanto indicato dalla tesserina (da 1 a 3 spazi)

Esempio:il segnaturno mostra un "2". Ruotate la rotella di due spazi in senso orario.

2. Determinazione dell'ordine di turno

Ogni giocatore sceglie **una** delle proprie carte e la piazza **coperta** davanti a sé.
I giocatori **rivelano** le carte selezionate, **simultaneamente**, tenendole sempre davanti a sé.

Il valore delle carte determina l'ordine secondo cui i giocatori giocheranno nella fase **3. Costruzione degli edifici**.

- Il giocatore con il **valore maggiore gioca per primo**
- Gli altri seguono in **ordine decrescente** di valore.
- In caso di **pari valore**, si considera la posizione dei segnalini nel **tracciato cappella:** gioca prima chi ha, tra i giocatori in pareggio, il segnalino più avanti o sopra (se nello stesso spazio)

Esempio:
Leo ha la carta con il valore più alto (3) e quindi giocherà per primo la fase 3, seguito da Lisa (2). Tommaso e Paola sono alla pari (entrambi 0). La posizione dei loro segnalini nel tracciato cappella funge da spareggiatore: Tommaso è davanti a Paola, (ancora nella posizione iniziale) quindi giocherà per terzo e Paola per quarta.

3. Costruzione degli edifici

Quando sei di turno esegui le seguenti 3 azioni una dopo l'altra:

a) Seleziona un edificio **b) Costruisci l'edificio sul tuo ponte** **c) Applica l'effetto della costruzione**

a) Seleziona un edificio:

Per prima cosa, **scarta** la **carta che hai giocato** sul rispettivo mazzetto della riserva comune.

Eccezione: La carta "Peter de Colechurch" (0) viene sempre ripresa in mano.

Poi seleziona un edificio **piazzando la tua pedina su uno spazio libero della rotella**.
Puoi scegliere tra due opzioni:

I) Puoi piazzare la tua pedina su uno degli **spazi esterni guadagnando £1, £2, o £3** e prendendo l'edificio in cima alla pila corrispondente. **Non puoi** piazzare pedine sullo spazio **"X."**

II) Puoi piazzare la tua pedina sullo **spazio centrale** della rotella **pagando £2.** Ciò consente di selezionare qualsiasi edificio, incluso quello corrispondente allo spazio "X" o uno già selezionato da un altro giocatore. In nessun caso però otterrai monete.

Importante: Solo **una pedina** può essere piazzata in ciascun spazio, incluso quello centrale! Se una **pila di edifici si esaurisce** durante il gioco, i giocatori **non possono piazzare** la loro pedina nello spazio corrispondente della rotella.

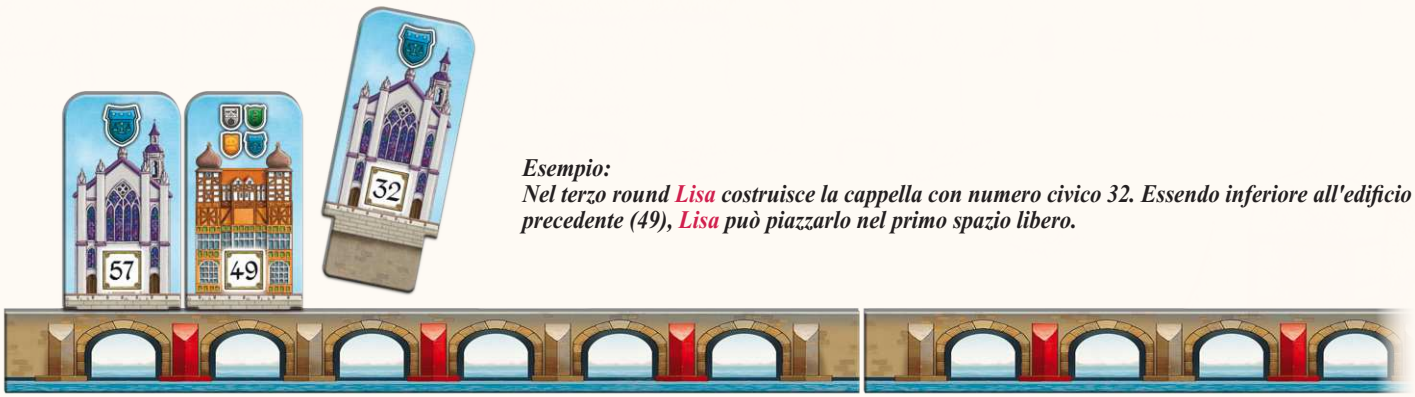
Esempio:
Leo ha giocato la carta di maggior valore e gioca per primo. Piazza la sua pedina sullo spazio corrispondente alla Porta e guadagna £3, poi costruisce quell'edificio sul suo ponte e sceglie una tesserina bonus. Lisa gioca per seconda (secondo valore pià alto). Paga £2 e piazza nello spazio centrale. Può scegliere qualsiasi edificio, anche una porta (lo spazio occupato da Leo), ma decide di prendere una cappella, corrispondente allo spazio "X."

Nota: Conserva le tue monete nascoste dietro il tuo ponte

b) Costruisci l'edificio sul tuo ponte

Dopo aver piazzato la tua pedina sulla rotella, **prendi** l'edificio in cima alla pila corrispondente e costruiscilo sul tuo ponte nel rispetto delle seguenti regole:

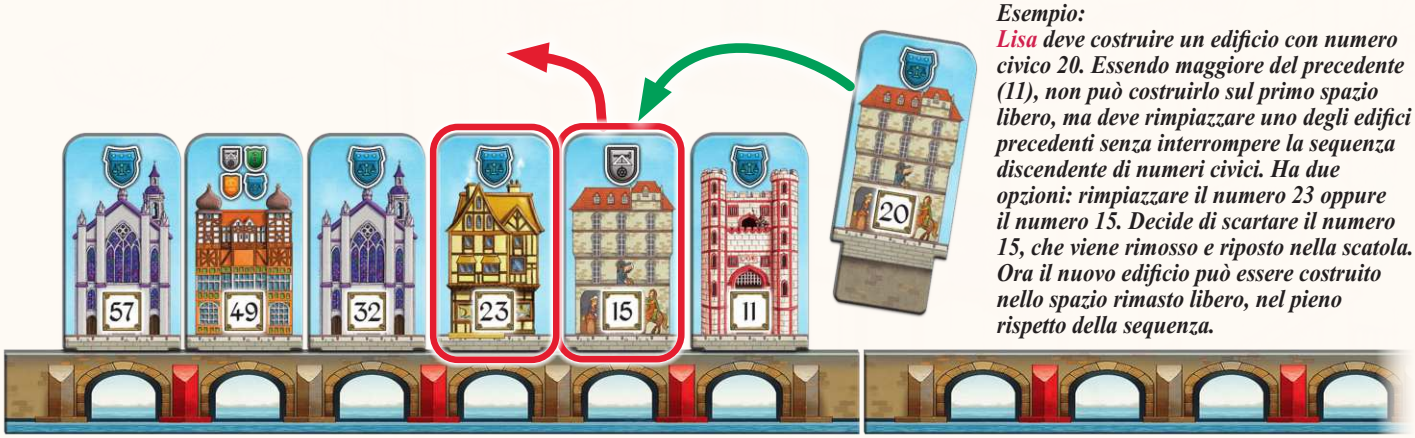
- Il tuo ponte può contenere un massimo di **12 edifici** che devono essere costruiti da **sinistra verso destra;**
- Tutti gli edifici, a parte i giardini, hanno un numero civico univoco da 1 a 60. Puoi costruire un nuovo edificio sul successivo spazio libero del tuo ponte soltanto se il suo **numero civico è inferiore** a quello dell'edificio alla sua sinistra.



Esempio:
Nel terzo round Lisa costruisce la cappella con numero civico 32. Essendo inferiore all'edificio precedente (49), Lisa può piazzarlo nel primo spazio libero.

- Se il **numero civico è maggiore**, **devi rimpiazzare** uno degli edifici costruiti in precedenza con quello nuovo, in modo tale che la sequenza discendente di numeri civici sia rispettata. L'edificio rimpiazzato viene rimosso dal gioco.

Nota: Non puoi mai rimpiazzare un giardino.



Esempio:
Lisa deve costruire un edificio con numero civico 20. Essendo maggiore del precedente (11), non può costruirlo sul primo spazio libero, ma deve rimpiazzare uno degli edifici precedenti senza interrompere la sequenza discendente di numeri civici. Ha due opzioni: rimpiazzare il numero 23 oppure il numero 15. Decide di scartare il numero 15, che viene rimosso e riposto nella scatola. Ora il nuovo edificio può essere costruito nello spazio rimasto libero, nel pieno rispetto della sequenza.

- I **giardini** possono sempre essere costruiti alla **destra di un edificio costruito in precedenza**. L'edificio successivo, a sua volta, potrà avere qualsiasi numero civico e iniziare così una nuova **sequenza discendente di numeri civici**.
  I giardini sono considerati comunque "edifici" ai fini del gioco.

Esempio: Lisa ha costruito un giardino nel round precedente. Ora costruisce l'edificio con numero civico 50, iniziando così una nuova sequenza di edifici con numero civico discendente.

c) Applica l'effetto della costruzione

Ogni volta che costruisci un nuovo edificio puoi sfruttare il suo **effetto**.
Ogni tipo di edificio garantisce un diverso effetto:

La **potenza dell'effetto** dipende dallo stemma stampato sulla tessera edificio che hai appena costruito.
Conta tutti gli stemmi dello stesso tipo sul tuo ponte, incluso quello sull'edificio appena costruito. Il totale determina la potenza dell'effetto.

Esempio:
Paola ha costruito l'edificio numero 43. Si tratta di un emporio, che consente di guadagnare tante monete quanto è potente l'effetto. L'emporio ha uno stemma arancione, quindi bisogna contare il numero di stemmi arancioni, in questo caso 4. Paola guadagna quindi £4 dalla riserva comune.

Nota: Le gilde hanno tutti e 4 gli stemmi, quindi ciascuna gilda potenzia **qualsiasi** effetto.

Dopo che **tutti i giocatori** hanno completato il proprio turno, rimuovete le pedine dalla rotella prima di iniziare il round successivo.

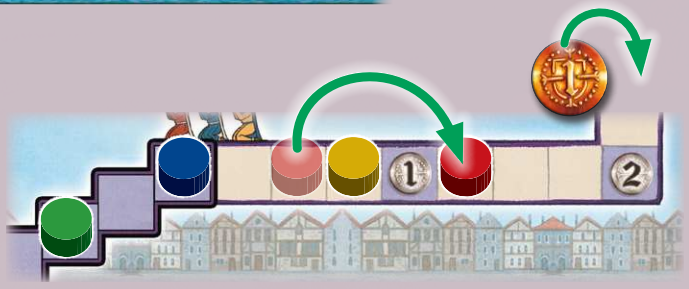
I prossimi paragrafi spiegano nel dettaglio gli **effetti di costruzione**:

La cappella

Quando costruisci una cappella puoi avanzare il tuo segnalino nel ***tracciato cappella*** di tanti spazi quanto è potente l'effetto. Se, muovendo, raggiungi uno spazio occupato, il segnalino va posto sopra il o i precedenti.

Ogni volta che il tuo segnalino raggiunge o sorpassa uno spazio su cui è stampata una moneta, guadagni l'ammontare indicato dalla riserva comune.

Esempio a):
Nel terzo round Lisa costruisce una cappella con lo stemma blu. Avendo 3 stemmi blu sul suo ponte, avanza di tre passi il suo segnalino sul tracciato cappella.
Poiché oltrepassa lo spazio su cui è stampata la moneta da £1, può anche prendere £1 dalla riserva comune.



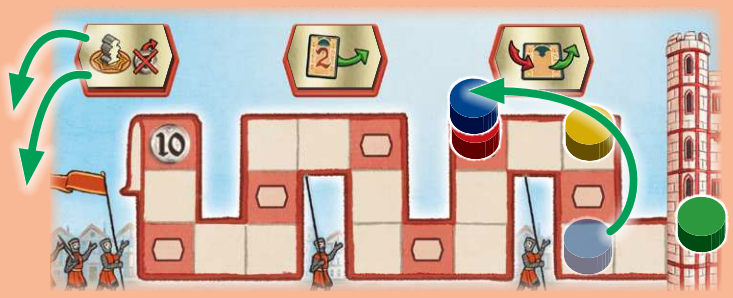
!/ Importante: la posizione di un segnalino sul tracciato cappella risolve tutti i pareggi a favore di chi è davanti o sopra. Ciò si applica a **tutti i pareggi**, sia nella fase di determinazione del turno che nella fase di attribuzione dei punteggi.

Esempio b):
Nel turno successivo Lisa e Paola giocano una carta con lo stesso valore (2). Poiché Lisa è davanti a Paola sul tracciato cappella, giocherà il suo turno prima di Paola.

La porta

Quando costruisci una porta, puoi avanzare il tuo segnalino sul **tracciato *delle porte*** di tanti spazi quanto è potente l'effetto. Se, muovendo, raggiungi uno spazio occupato, il segnalino va posto sopra il o i precedenti.

Ogni 3 passi in questa track c'è uno spazio bonus. Quando raggiungi o sorpassi uno spazio bonus, puoi prendere una delle tre **tessere bonus** che garantiscono un'azione speciale. Dopo aver preso una tessera rivela subito la successiva. Se ne puoi prendere più d'una, puoi rivelare una nuova tessera prima di prendere la successiva.



Esempio:
Paola costruisce una porta con stemma arancione. Avendo un totale di 4 stemmi arancioni, avanza il suo segnalino di 4 spazi sul tacciato delle porte. Oltrepassa uno spazio bonus e ne raggiunge un secondo. Ciò le consente di prendere 2 tessere azioni. Sceglie la prima a sinistra, ne rivela un'altra, e prende anche quest'ultima (ma avrebbe potuto prendere una di quelle delle altre due pile).

Le tessere bonus garantiscono delle **azioni speciali una tantum**, che potranno essere utilizzate dal round successivo durante il **proprio turno** nel corso della fase **3,** con l'eccezione delle ultime due*. Le tessere vanno scartate dopo l'utilizzo. Puoi usare più tessere bonus durante lo stesso round. Le tessere non utilizzate valgono £1 alla fine del gioco (come indicato sul retro).
Le azioni speciali sono le seguenti:

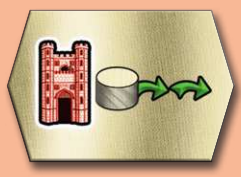
- Puoi piazzare la tua pedina su uno spazio occupato da **un'altra pedina**. Guadagni o paghi comunque quanto normalmente previsto.

- Puoi piazzare la tua pedina nello spazio centrale, senza pagare £2.

- Puoi piazzare la tua pedina sullo spazio X della rotella e costruire l'edificio corrispondente.

- Dopo aver completato il tuo turno, riprendi in mano la carta personaggio che hai giocato anziché scartarla.

- Puoi avanzare di due passi nel tracciato cappella.



- Puoi avanzare di due passi nel tracciato delle porte.

∗ Puoi usare questa tessera subito dopo che le carte personaggio sono state rivelate in modo da modificare l'ordine di turno: incrementa di +1 il valore della carta giocata.

∗ Puoi usare questa tessera prima di giocare la tua carta nella **fase 2:** Aggiungi una lady (2) alla tua mano dalla riserva comune.

Se un giocatore raggiunge la fine di un tracciato, riceve immediatamente £10.
Se ci fossero già altri segnalini, il nuovo arrivato va posto sotto i precedenti anziché sopra come di consueto. Eventuali altri passi non vengono eseguiti.

La Locanda

Quando costruisci una locanda, puoi prendere **carte personaggio dalla riserva comune** e aggiungerle alla tua mano. Puoi scegliere qualsiasi combinazione di carte pari alla potenza del tuo effetto.

Esempio:
Dovendo costruire una locanda con il numero civico 20, Paola deve rimpiazzare uno dei suoi edifici e decide di scartare quello con il numero 15. La locanda ha lo stemma blu e gli stemmi blu sono ora ben 6, quindi Paola può prendere dalla riserva comune carte personaggio di valore totale pari a 6. Ad esempio una carta di valore 3, una di valore 2 e una di valore 1, oppure un 4 e un 2, oppure perfino 6 carte da 1.

L'emporio

Quando costruisci un emporio, guadagni tante monete pari alla potenza del tuo effetto.

Esempio:
Paola costruisce un emporio con lo stemma grigio. Ora ha 4 stemmi grigi e quindi guadagna £4.

Il Giardino

Il giardino non ha numero civico, quindi può essere sempre costruito nel primo spazio libero a destra dell'ultimo edificio costruito (perfino se si tratta di un altro giardino).

Il giardino non ha un effetto vero e proprio, ma in compenso ha la proprietà di interrompere la sequenza discendente di numeri civici e di avviarne un'altra che può ricominciare con qualsiasi numero civico.

Esempio:
La sequenza di numeri civici 59, 51, 48, 33, 25 e 6 è seguita da un giardino.
Una nuova sequenza può ora iniziare a destra del giardino, con il numero civico 58.

La Gilda

La Gilda non garantisce alcun **effetto** alla sua costruzione, ma la sua specifica proprietà consiste nell'avere tutti e 4 gli stemmi, ciò significa che **ogni tipo di effetto futuro verrà potenziato** di un +1 per ogni Gilda presente nel proprio ponte.

Esempio:
Lisa costruisce una Gilda sul proprio ponte potenziando così tutti gli effetti futuri. La potenza degli effetti futuri è ora:
7 per gli stemmi blu,
5 per gli stemmi arancioni,
2 per gli stemm grigi,
2 per gli stemm verdi.

Fine del gioco

Il gioco finisce al termine del dodicesimo round, quando viene rivelato l'ultimo segnaturno.

Eccezione: nel raro caso in cui 3 pile di edifici siano esaurite, il gioco si conclude al termine del round corrente.

L'assegnazione dei **punteggi finali** si effettua come segue: per prima cosa si valutano i punteggi corrispondenti alle tessere punteggio stampate sul tavoliere. Non **dimenticare:** Tutti i pareggi vengono regolati in base alla posizione dei segnalini nel tracciato cappella!

- Il giocatore con il **segnalino più avanzato nel tracciato cappella** (prima posizione) guadagna £5, il secondo £3, e il terzo* £1. Devi esserti mosso di almeno uno spazio per guadagnare quanto previsto.

- Il giocatore con il **segnalino più avanzato nel tracciato delle porte** (prima posizione) guadagna £5, il secondo £3, e il terzo* £1. Devi esserti mosso di almeno uno spazio per guadagnare quanto previsto.

- Ogni giocatore somma il valore delle **carte personaggi**o che ha in mano. Quello con il maggior valore guadagna £5, il secondo £3, e il terzo* £1. Devi avere almeno una moneta per guadagnare quanto previsto.

- Il giocatore che ha **costruito più edifici** guadagna £5, il secondo £3, e il terzo* £1.

*Nel gioco a **3 giocatori** il punteggio per il terzo **non** è assegnato!

- Ogni giocatore deve pagare **un ammontare di monete** che dipende dal numero di **spazi vuoti** sul proprio ponte, come da seguente tabella:

spazi vuoti:	✕	1	2	3	4	5+
monete da pagare:	?	1	4	7	10	14

- Ogni **tessera bonus** non utilizzata vale **£1**.

Infine i giocatori contano le proprie monete (sia quelle guadagnate durante il gioco che quelle guadagnate alla fine).
Il giocatore con più denaro vince! In caso di pareggio vince chi è più davanti (o sopra) nel tracciato cappella come sempre.

Esempio di assegnazione dei punti per Paola:

- ***Paola è in terza posizione nel tracciato cappella: guadagna £1.***
- ***È in prima posizione sul tracciato delle porte: guadagna £5.***
- ***Sia Paola che Tommaso non hanno carte personaggio a parte quella che vale 0. Non avendo almeno una carta di valore 1 o più, nessuno dei due ottiene alcuna moneta.***
- ***Lisa e Tommaso hanno costruito 12 edifici, Leo e Paola uno in meno. Paola è dietro Leo sul tracciato cappella, quindi il terzo è Leo.***
- ***Paola deve pagare una moneta avendo uno spazio vuoto nel suo ponte.***
- ***Paola ha due tessere azione non utilizzate: guadagna £2.***

Paola ha guadagnato £7 durante il suo punteggio finale e £30 durante il gioco.

Il suo punteggio totale complessivo è dunque £37.

Regole per 2 giocatori

Quando si gioca in 2, ogni giocatore esegue 2 turni nel corso di ogni round. Le restanti regole rimangono invariate a parte le seguenti modifiche:

Setup

Ogni giocatore riceve 2 carte "Peter de Colechurch" cards (0) invece di 1, ma solo una pedina.

Si giocano solo 6 round invece di 12. Quindi utilizzare solo 6 segnaturno lasciando vuoti gli ultimi 6 spazi sulla destra.

Come si gioca

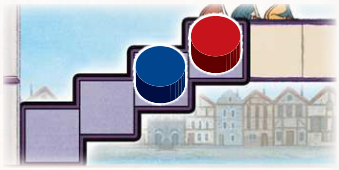
2. Determinazione dell'ordine di turno

Entrambi i giocatori giocano 2 carte dalla loro mano e le rivelano simultaneamente.

3. Costruzione degli edifici

Il valore delle carte giocate determina l'ordine di turno come di consueto.
Ogni carta si considera singolarmente, **non sommate** il loro valore. Ciò significa che ogni giocatore eseguirà due turni durante ciascun round.

- **Primo turno:**
  Piazza la tua pedina sulla rotella e costruisci l'edificio corrispondente
- **Secondo turno:**
  Sposta la tua pedina su uno spazio differente della rotella e costruisci l'edificio corrispondente.



Esempio:
Paola inizia, poi Lisa esegue 2 turni e infine Paola esegue il suo secondo turno.

Fine del gioco

Il gioco finisce dopo 6 round. Alla fine, quando si devono valutare i punteggi finali, viene premiato solo il primo.

Espansione: Costruttori esperti

Dopo aver giocato qualche volta a ***Old London Bridge***, puoi variare il gioco utilizzando le tessere punteggio addizionali. Vi sono 4 diverse opzioni di punteggio per gli edifici Cappella, Porta e Locanda e anche per i ponti dei giocatori.
Suddividete le tessere punteggio per colore e mescolatele separatamente. Piazzate una tessera per colore sullo spazio punteggio corrispondente del tavoliere su un lato a caso. La tessera rimpiazza il punteggio prestampato. Potete usare le tessere in ogni combinazione.

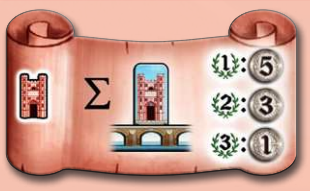
Nota: Potete anche combinare le tessere addizionali con i punteggi standard – lasciando scoperti gli spazi desiderati.

Le nuove opzioni di punteggio sono le seguenti:

Confronto finale tra i giocatori

Come nel gioco standard i giocatori confrontano un determinato requisito: il giocatore che lo soddisfa di più guadagna £5, il secondo £3 e il terzo £1. Come sempre i pareggi sono risolti in base alla posizione nel tracciato cappella. Se si gioca in tre [due] giocatori, non si assegnano monete al terzo [secondo] giocatore.

Chi ha costruito più **cappelle** sul proprio ponte?



Chi ha costruito più **porte** sul proprio ponte?

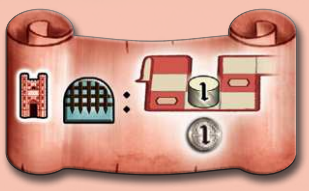
Chi ha costruito più **locande** sul proprio ponte?

Chi ha la sequenza più lunga?
Conta la più lunga sequenza di edifici con numero civico discendente (senza contare i giardini). ***Esempio: p. 12 in basso a destra.***

Confronto tra i giocatori una volta per round

I seguenti punteggi vengono assegnati una volta per round. Solo il migliore guadagna £1 o £2 a seconda della tessera.

Alla fine di ogni round:
Il giocatore più avanti sul tracciato cappella guadagna £1.



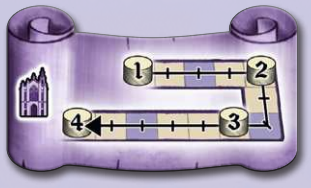
Alla fine di ogni round:
Il giocatore più avanti sul tracciato delle porte, guadagna £1.

Dopo aver rivelato la carta personaggio: chi ha giocato la carta personaggio di maggior valore guadagna £2. I pareggi sono risolti in base al tracciato cappella.
Importante: Non può essere influenzato dalle tessere bonus!

Alla fine di ogni round:
Chi ha giocato l'edificio con il numero civico inferiore in questo round guadagna £2 (non contano i giardini).

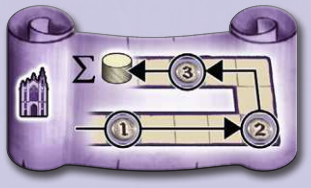
Senza confronto tra giocatori

I giocatori non competono tra loro per ottenere questi punteggi. Ciascuno li può ottenere soddisfando i requisiti previsti.



Ognuno, eccetto l'ultimo, guadagna £1 per ogni spazio di distacco nei confronti dell'ultimo sul tracciato cappella.

Esempio:
I giocatori contano il distacco nei confronti di Tommaso: Lisa guadagna 10£, Leo £6, Paola £4, Tommaso 0£.



Ogni giocatore che abbia oltrepassato o raggiunto gli spazi del tracciato cappella su cui è stampata una moneta, guadagna la somma di tali monete alla fine del gioco.

Esempio:
Alla fine del gioco Lisa ha raggiunto lo spazio su cui è stampata la moneta da £5. Lisa guadagna £5 + £3 + £2 + £1 = £11

Ognuno guadagna monete in base ai passi compiuti sul tracciato delle porte:

4–6 spazi = £3
7–9 spazi = £5
10–12 spazi = £9
13+ spazi = £12

Esempio:
Paola è avanzata 12 spazi e guadagna £9. Tommaso guadagna £9 per 10 spazi. Lisa e Leo hanno raggiunto il quinto spazio e guadagnano £3 ciascuno.

Ognuno guadagna monete in base al numero di tessere bonus non utilizzate invece di guadagnare quanto indicato sul retro:

1 tessera = £1
2 tessere = £4
3 tessere = £9
4+ tessere = £16

Esempio:
Alla fine del gioco Lisa ha 3 tessere non utilizzate e guadagna £9.

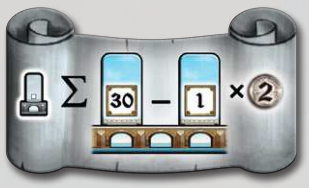
Ogni giocatore conta il numero di carte personaggio ancora in mano alla fine (0 incluso) e guadagna:

3–4 carte = £4
5–7 carte = £7
8+ carte = £1

Esempio:
Alla fine del gioco Tommaso guadagna £7 avendo 5 carte in mano, inlcuso lo "0"!

Certe combinazioni di carte personaggio consentono di guadagnare monete:
Combinazioni di 1+2 = £5
Combinazioni di 1+2+3 = £10
Combinazioni di 1+2+3+4 = £15
Si possono formare più combinazioni ma ogni carta si può usare una sola volta.

Esempio:
Leo guadagna un totale di £10 avendo due coppie 1+2.



Ogni giocatore guadagna £2 per ogni edificio sul proprio ponte con numero civico pari o inferiore a 30

Per ogni set completo di tutti e 6 gli edifici ogni giocatore guadagna £10 (gli edifici non devono essere necessariamente adiacenti tra loro o in uno specifico ordine).

**Esempio per la tessera punteggio di pag.11:*
In questo esempio, la sequenza più lunga di numeri civici ininterrotti è formata da 6 edifici (59, 51, 48, 33, 25, 6). Il giardino interrompe la sequenza e non ne fa parte.

© Copyright 2022
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
Tutti i diritti riservati

est. 1989
QUEEN GAMES