



Regole



Un gioco per 2 – 4 giocatori, da 10 anni in su

Ulm al suo massimo splendore storico: c'è un gran fermento nella prospera città imperiale. All'inizio del 16° secolo, Ulm ha uno dei più grandi territori comunali all'interno del Sacro Romano Impero, sul suolo della nazione tedesca. Il successo e la ricchezza non sono dovute solo alla parsimonia sveva, ma soprattutto alla sapienza artigianale e all'acume con cui i cittadini conducono gli affari.

Il commercio di opere d'arte e beni come legno, vino, sale e tessuti è fiorente; per la maggior parte, questi prodotti vengono trasportati con chiatte o zattere sul fiume: il Danubio.

Le persone sono impegnate a costruire la Cattedrale - il cuore pulsante della città - che avrà il più alto campanile del mondo. Tutti gli incontri che contano avvengono attorno alla Cattedrale. Le corporazioni e i patrizi influenti dominano la vita della città: se si vuole realizzare qualcosa, è necessario essere nelle grazie delle persone giuste. Chi farà il miglior uso dei propri mezzi e risorse e iscriverà il proprio nome negli annali della città come uno dei più importanti cittadini?

Contenuto

- 1 tabellone
- 1 Cattedrale (da assemblare)
- 12 tessere della Torre (mostrano il numero del round)
- 1 carta del Giuramento (segnalino giocatore iniziale)
- 50 tessere Azione
- 4 chiatte nei colori dei giocatori
- 52 sigilli nei colori dei giocatori
- 12 stemmi Nobiliari nei colori dei giocatori
- 33 carte (in inglese)
- 12 stemmi Cittadini
- 8 tessere dei Discendenti
- 26 monete
- 30 passeru (uccelli onnipresenti a Ulm)
- 1 sacca in tela

Istruzioni in 2 parti: il libro delle regole e le *Cronache di Ulm*, che contengono informazioni aggiuntive sul gioco.

Scopo del gioco

Cerca di accumulare il maggior numero di punti vittoria per mezzo di attività nei diversi settori della vita cittadina di Ulm. In ogni round hai a disposizione tre azioni. Il gioco termina dopo 10 round.

Nota alle istruzioni:

Le istruzioni sono state suddivise in due libretti al fine di aiutarti a iniziare il gioco più velocemente.

Questo libretto presenta i concetti di base e le regole più importanti del gioco.

Il secondo libretto accluso, le *Cronache di Ulm*, spiega in dettaglio i singoli elementi di gioco come carte, stemmi cittadini, ecc. Puoi fare riferimento a quelle sezioni, se necessario, mentre stai giocando.

Preparazione

Piazza il **tabellone** in mezzo all'area di gioco.

1.



Mischia le **33 carte** coperte, e metti questo mazzo nell'area apposita.

2.

Scegli a caso 4 delle 8 **tessere dei Discendenti** e mettile scoperte negli appositi spazi del quartiere dell'edificio del Giuramento. Le 4 tessere rimanenti vengono rimesse nella scatola.



3.

Assembla la **Cattedrale** e ponila nell'apposito spazio.



4.

Mischia gli **stemmi Cittadini** a faccia in giù, e mettili impilati, coperti, sull'apposito spazio.



5.

Distribuisci a caso, nella griglia 3 x 3 al centro della **zona della Cattedrale**, le seguenti tessere Azione: 1 marrone, 2 turchesi, 2 arancioni, 2 bianche e 2 grigie.



6.

Poni una tessera per colore, tutte scoperte, nell'area delle **banchine di carico**.



7.

Metti tutte le rimanenti **tessere Azione** nella sacca.



8.

Tieni scoperte le **monete** e i **passeri** in una riserva generale a fianco del tabellone.



a b

9.

Ogni giocatore riceve 1 **chiatta**, 13 **sigilli** e 3 **stemmi Nobiliari** nel proprio colore, oltre a 2 **monete**, 2 **passeri** e una **tessera Azione** pescata dalla sacca. Quindi ogni giocatore:



- piazza la chiatta nel primo spazio del Danubio;
- mette un sigillo come segnapunti nello spazio n. 5 della cornice segnapunti che corre attorno al tabellone;
- piazza tutte le altre cose di fronte a sé nella sua riserva personale.

Il giocatore più affidabile diventa il giocatore iniziale. Egli pone la carta del Giuramento di fronte a sé. Poi prende 10 delle 12 tessere della Torre, le impila (per il gioco base, con la parte anteriore – cioè il lato con i simboli - rivolto verso il basso), e pone questa pila di tessere sull'apposito spazio della carta del Giuramento. Le due restanti tessere della Torre vengono rimesse nella scatola.



Nota:

il gioco base è giocato senza la funzione speciale sul fronte delle tessere della Torre. (I simboli delle tessere sono spiegati nelle *Cronache di Ulm*.)

Svolgimento del gioco



Il gioco ha una semplice regola fondamentale: spingi 1 tessera Azione nella zona della Cattedrale ed esegui le 3 azioni associate!

Il gioco dura 10 round. Ogni round si svolge nel modo seguente: all'inizio del round, il primo giocatore prende, come contatore per il round, una tessera della Torre dalla carta del Giuramento e la mette sulla Cattedrale (con il simbolo rivolto verso il basso, nel gioco base). In questo modo, durante la partita la torre della Cattedrale diventa sempre più alta.

Dopodiché, ciascun giocatore gioca un turno come segue:

1. pesca 1 tessera Azione dalla **sacca** e inseriscila nella griglia 3×3 della zona della Cattedrale spingendo con la tessera una delle file. (➡ possibili punti di inserimento)



2. Esegui le **3 azioni della fila** in cui hai inserito la tessera, nell'ordine che preferisci. Le 3 azioni sono date dalle tessere della fila all'interno della griglia 3×3: la tessera che hai spinto fuori non dà diritto a nessuna azione, e resta nella zona della Cattedrale finché non viene sgombra (vedi *Azione "Tessere"* poco avanti).



3. Se hai delle carte (potrai acquisirne durante la partita) puoi giocare **1 carta dalla mano** (una sola per turno, in qualunque momento).

I passi 1 e 2 sono obbligatori, anche se puoi scegliere di non eseguire alcune azioni cui hai diritto. Il passo 3 invece è facoltativo.

La zona della Cattedrale e le azioni

Ci sono 5 tessere Azione diverse e le azioni relative possono combinarsi in molti modi, a seconda di come risultano disposte nella griglia. Ricorda che attivi ed esegui solo le 3 azioni della fila in cui hai inserito la tua tessera Azione.



Azione "Moneta": prendi 1 moneta dalla riserva generale.



Azione "Tessere": prendi le tessere (da 1 a 3) che sono state spinte fuori lungo un lato esterno della zona della Cattedrale, e mettile davanti a te nella tua riserva personale. Se tra le tessere che hai attivato ve ne sono 2 bianche, allora puoi prendere le tessere da due lati, ecc.





Azione "Carta":

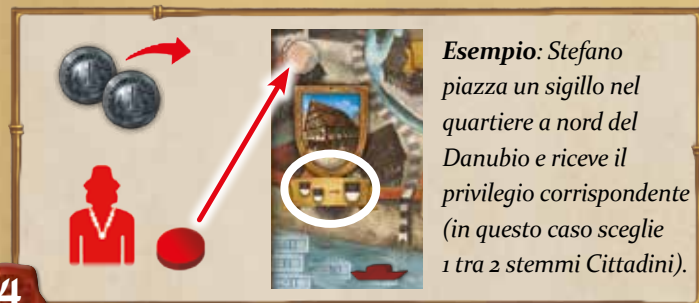
- per comprare una carta devi rimettere nella sacca 2 tessere della tua riserva personale. Quindi peschi la prima carta del mazzo e la aggiungi alla tua mano. Se usi 2 tessere dello stesso colore puoi pescare 2 carte, sceglierne una e scartare l'altra a faccia in su negli scarti.
- invece di comprare una carta puoi giocare una carta **aggiuntiva** dalla mano (ricorda che puoi comunque giocare una carta dalla mano – vedi passo 3 – senza dover attivare una tessera).



Azione "Fiume": muovi la tua chiatta in avanti sul Danubio nel prossimo spazio libero. Gli spazi che contengono le chiatte degli altri giocatori vengono saltati.



Azione "Sigillo": paga 2 monete (rimettile nella riserva generale) e piazza uno dei tuoi sigilli su **uno spazio libero in uno dei due quartieri ai lati della tua chiatta**. I quartieri sono sia a nord sia a sud del Danubio. Quindi ricevi il privilegio di quel quartiere come bonus (vedi il tabellone per riferimento).

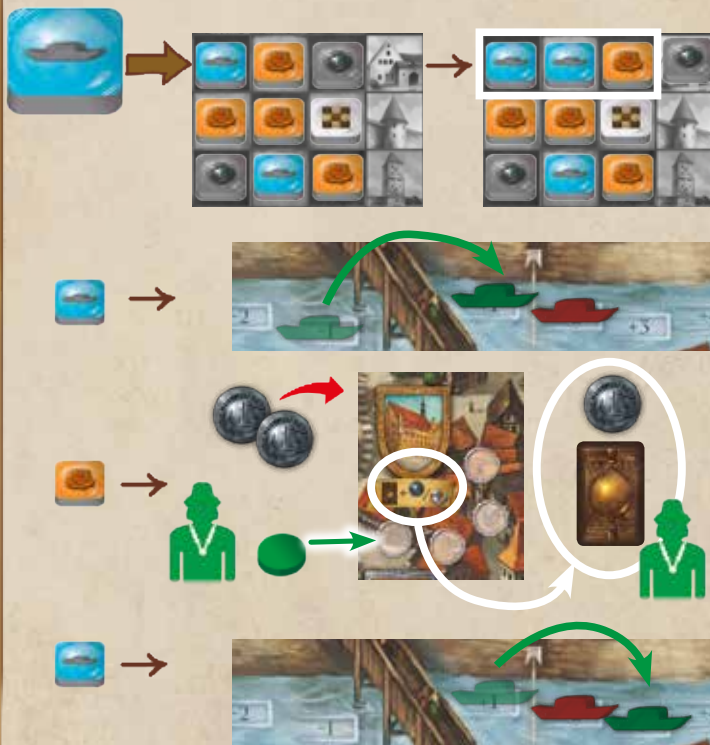


Trovi il significato di tutti i privilegi nelle *Cronache di Ulm*.

Esempio di turno:

Alberto inserisce una tessera turchese nella fila che contiene una tessera turchese, una arancione e una grigia. La tessera grigia viene spinta fuori della zona centrale della Cattedrale e non può essere usata. Alberto può usare l'**azione Fiume** (due volte) e l'**azione Sigillo**. Alberto attiva per prima l'**azione Fiume** e muove così la propria chiatta al di là del ponte.

Poi usa l'**azione Sigillo**: paga 2 monete alla riserva generale e piazza uno dei propri sigilli nel quartiere del Municipio. Questo gli dà diritto a pescare una carta, e a una cosa a scelta tra 1 moneta e 1 tessera – e sceglie la moneta. Infine attiva la seconda **azione Fiume** per scavalcare la chiatta rossa.



Un altro esempio di turno:

Susanna inserisce una tessera grigia in una fila che contiene una tessera marrone e due tessere bianche. Una delle tessere bianche viene spinta fuori. Grazie all'altra tessera bianca nella fila scelta, Susanna può prendere le tessere da un lato esterno della zona della Cattedrale: sceglie il lato esterno superiore e prende così due tessere blu. Poi attiva l'**azione Carta** per pescare una carta, rimettendo nella sacca le due tessere blu appena prese. Siccome le tessere sono dello stesso colore, Susanna può pescare due carte e tenerne una: scarta l'altra nella pila degli scarti. Infine, Susanna attiva l'**azione Moneta** e prende 1 moneta dalla riserva generale. Susanna può anche giocare la carta appena pescata, oppure può decidere di tenerla e giocarla in seguito.



Nota: devi cercare di inserire la tua tessera Azione nella griglia in modo da massimizzare l'effetto delle azioni fornite dalle tre tessere della fila scelta. Può succedere infatti che dopo aver attivato l'azione, specie quella della carta o del sigillo, tu non abbia le risorse necessarie (tessere o monete) per eseguirla; in questo caso l'azione è persa. Non si possono inserire tessere in file in cui è già stata inserita una tessera (e che contengono quindi 4 tessere; vedi figura).



Queste file possono essere usate di nuovo solo quando vengono tolte le tessere lungo i lati esterni, ad esempio quando un giocatore seleziona l'**azione Tessere** e sgombra uno (o più) dei lati esterni della zona della Cattedrale.

Man mano che le tessere spinte fuori dalla griglia 3x3 rimangono a creare ostacolo, ai giocatori restano sempre meno posizioni possibili.

Se non è più possibile inserire una tessera nella griglia, allora tutte le tessere sui lati esterni vengono tolte e rimesse nella sacca.

Le carte

Puoi acquisire carte in due modi:

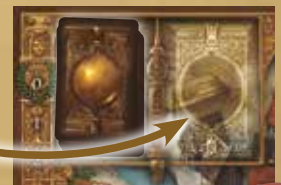
2 tessere = 1 carta

Puoi acquisire 1 carta durante il gioco con l'**azione Carta**.

Per pescare la prima carta del mazzo devi attivare l'**azione Carta** e pagare 2 delle tue tessere, che rimetterai nella sacca.

Se paghi 2 tessere dello stesso colore, peschi le prime due carte del mazzo e ne scegli una.

Scarta l'altra a faccia in su nella pila degli scarti.



***Esempio:** Alberto paga 2 tessere diverse e pesca la prima carta del mazzo.*



1 carta come privilegio

Oltre a quanto visto, puoi acquisire una carta come privilegio se effettui un'**azione Sigillo** nel quartiere del Municipio o in quello della Torre dell'Oca.



Come usare le carte

Tutte le carte possono essere usate in **2 maniere diverse**, a seconda di come le giochi:

- a) se la metti negli **scarti**, ottieni il bonus in alto, **durante** il gioco.
- b) se la metti **di fronte a te**, ottieni il bonus in basso, **al termine** della partita.



Tutte le carte sono giocate a faccia in su.

Le carte che ti restano in mano a fine partita non valgono niente e vengono scartate.

Di regola puoi giocare solo 1 carta per turno. Se vuoi giocare altre carte nello stesso turno, devi attivare le **azioni Carta**, nella zona della Cattedrale. Per ogni **azione Carta** che attivi, puoi giocare 1 carta dalla mano oppure pescare 1 carta dal mazzo.

I tipi di carte sono spiegati in dettaglio nelle **Cronache di Ulm**.

Il Danubio

Il fiume è navigabile solo in una direzione. Non è possibile muovere indietro. Ogni spazio può contenere 1 sola chiatta. Le chiatte degli altri giocatori vengono saltate.

***Esempio:** la chiatta rossa deve muovere avanti di 1 spazio. Davanti a essa c'è la chiatta verde e poi la chiatta blu. Questo significa che la chiatta rossa muove nello spazio davanti alla chiatta blu.*



Il fiume divide il tabellone in due zone: quella nord e quella sud. Se vuoi eseguire un'**azione Sigillo** puoi scegliere un quartiere a nord o a sud del Danubio, e precisamente uno dei due quartieri tra cui si trova la tua chiatta.

***Esempio:** il giocatore blu può eseguire un'**azione Sigillo** nel quartiere dell'Edificio del Giuramento o nel quartiere dei Giardini.*



Gli ultimi 4 spazi del fiume danno privilegi aggiuntivi. Se la tua chiatta finisce il movimento in uno di questi spazi, mediante una tessera o una carta, ricevi il privilegio immediatamente. Ogni mossa fatta con una tessera è eseguita individualmente; se ti muovi con una carta, avanzi il numero totale di spazi con un'unica mossa. La regola che non ci può essere più di 1 chiatta per spazio si applica comunque. Se hai raggiunto la fine del fiume, l'**azione Fiume** per te non ha più effetto.



Il Danubio è diviso in due sezioni dal ponte che lo attraversa. Alla fine della partita, le chiatte che non hanno oltrepassato il ponte perdono 1 punto per ogni spazio di distanza dal ponte. Al contrario, le chiatte che hanno oltrepassato il ponte, ricevono 1 punto per ogni spazio di distanza dal ponte.

Dal momento che in ogni quartiere c'è un limite alle **azioni Sigillo**, è importante pianificare con cautela l'avanzamento sul Danubio.

Valutazioni intermedie, fine della partita, valutazione finale



Puoi fare punti vittoria durante la partita e al termine di essa.

Durante la partita

~ **Carte**: è possibile fare punti vittoria giocando carte sulla pila degli scarti. Quanti punti fa ciascuna carta è spiegato sulla carta stessa e nelle *Cronache di Ulm*.

~ **Sigilli**: danno punti vittoria subito nel quartiere del Chiostro di Reichenau.

~ **Stemmi cittadini**: guadagni punti vittoria quando acquisisci gli stemmi nei quartieri della Casa Pendente o in quello dei Giardini. Ogni stemma dà subito punti vittoria.

Gli stemmi cittadini con un bordo dorato possono dare punti aggiuntivi durante la partita – vedi il paragrafo “Stemmi cittadini” nelle *Cronache di Ulm*.



~ **Discendenti**: mediante l'abilità speciale della Guardia Cittadina, puoi ottenere punti vittoria quando inserisci una tessera nella zona della Cattedrale. Vedi il paragrafo “I quartieri cittadini e i loro privilegi” nelle *Cronache di Ulm*.

Alla fine della partita

Il gioco finisce dopo 10 round, quindi c'è una valutazione finale.

Si considerano i seguenti elementi:

- ~ il **numero di passerì** che hai davanti a te;
- ~ la **posizione della tua chiatta** sul fiume;
- ~ le **carte scoperte** che hai **davanti a te** (quelle che hai in mano vengono scartate senza dare punti).



Passerì:

per ogni passero che possiedi, fai **1 punto vittoria**. (Per come utilizzare i passerì come jolly durante la partita, vedi le *Cronache di Ulm*.)

Punteggio del fiume (-1 / +1):

a seconda di quanto sei avanzato sul Danubio, ricevi o perdi punti vittoria. Il ponte che lo attraversa è la linea divisoria. Se la tua chiatta non ha oltrepassato il ponte, perdi punto per ogni spazio di distanza da esso (incluso quello su cui sta la chiatta). Se invece la tua chiatta ha oltrepassato il ponte, guadagni 1 punto per ogni spazio di distanza da esso (incluso quello della chiatta).

Esempio: la chiatta rossa è a due spazi dal ponte, per cui il giocatore rosso perde 2 punti. Il giocatore verde guadagna 5 punti perché la sua chiatta è 5 spazi dopo il ponte.



Carte:



Carte Cattedrale

3 punti vittoria per ciascuna carta Cattedrale; per ogni Cattedrale completa, un ulteriore bonus di 9 punti.

Una Cattedrale completa delle sue tre parti fa 18 punti in tutto (3 + 3 + 3 + 9).



Carte Commercio

3 punti vittoria per ciascuna carta; per ogni set di Carte Commercio dello stesso tipo (*Fustian* (= fustagno), *Works of art* (= opere d'arte), *Commercial goods* (= beni di scambio)) un ulteriore bonus di 6 punti; per un set di carte diverse, un bonus di 3 punti. Ogni carta può far parte di un solo set.

Questo set vale 15 punti in tutto (3 + 3 + 3 + 6).



1 fustagno, 1 opera d'arte, 1 beni di scambio: questo set vale 12 punti in tutto (3 + 3 + 3 + 3).



Carte Cronache

Vedi il testo della carta e la spiegazione nelle *Cronache di Ulm*.

Il giocatore con più punti vince!

In caso di pareggio tra più giocatori, vince tra loro chi ha sigilli in più quartieri. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.



A questo punto vi invitiamo a iniziare a giocare e, se necessario, consultare le *Cronache di Ulm* per ogni eventuale dubbio o approfondimento.

Le *Cronache di Ulm* contengono informazioni su:

- ~ i quartieri cittadini e i loro privilegi;
- ~ gli stemmi cittadini;
- ~ i passeri;
- ~ la zona delle banchine di carico;
- ~ le carte;
- ~ le tessere della Torre (con la variante per giocatori esperti).

