

BORNEO™

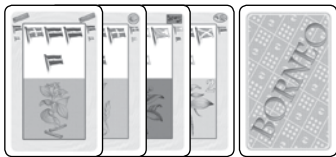
Un gioco di carte per 3-5 ambiziosi mercanti

Inizi del XVII secolo: le compagnie mercantili si disputano le ricchezze dovute al commercio delle spezie nelle Indie Orientali. Saprai ricavare il profitto maggiore dalle spedizioni e, al tempo stesso, ottenere posizioni privilegiate all'interno delle compagnie?

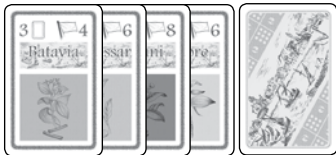
Contenuto

- 108 carte così divise:

- 60 carte Spedizione;



- 12 Porti;



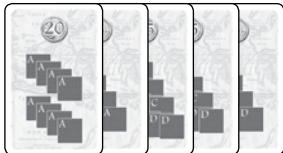
- 15 Mercanti (3 per giocatore);



- 4 Compagnie Mercantili;



- 12 Missioni;



- 5 carte Riassuntive (1 per giocatore);



- queste regole.

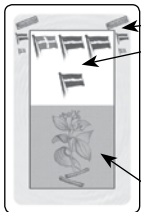
Scopo del gioco

I giocatori sono mercanti dell'epoca. Chi trarrà maggior profitto dalle spedizioni commerciali sarà proclamato vincitore!

Preparazione

Separate le carte dal dorso. Ogni giocatore prende tre Mercanti che raffigurano lo stesso personaggio e una carta Riassuntiva.

Mescolate il mazzo delle **carte Spedizione**. Ognuno riceve tre carte che prende in mano, senza farle vedere agli altri. Ponete le restanti carte a faccia in giù come mazzo da cui pescare; lasciate spazio accanto per gli scarti.



Parte superiore:

Icone che riassumono il contenuto della carta.

Bandiere: 4, di colori diversi e posizionate su 2 righe.

La parte superiore è considerata quando il giocatore gioca la carta come **spedizione in un Porto**, o per **migliorare la posizione** di un proprio mercante in una delle compagnie.

Parte inferiore:

Merce: pepe nero, cannella, chiodi di garofano o noce moscata, con un eventuale moltiplicatore "2".

La parte inferiore si considera quando c'è una **spartizione delle merci** dopo la spedizione in un Porto, o come pagamento per **completare le Missioni**.

Mescolate i **Porti**, poi giratene tre e piazzateli scoperti al centro del tavolo; mettetegli accanto i Porti restanti, in un mazzo coperto.



Parte superiore:

Numero massimo di carte e bandiere: sono valori che determinano una spartizione delle merci (vedi **3. Spedizione**).

Nome.

Parte inferiore:

Merce: si considera **allo stesso modo** delle carte Spedizione.

Disponete sul tavolo a faccia in su, in colonna, le quattro **Compagnie Mercantili**.

Il proprietario del gioco sceglie chi inizia, oppure scegliete a caso. A partire dal giocatore iniziale, **ogni giocatore piazza uno dei propri Mercanti alla destra di una Compagnia oppure alla destra di un mercante già piazzato da un altro giocatore**. In questa fase di piazzamento non è possibile piazzare due propri mercanti **adiacenti** in una stessa Compagnia (sarà possibile nel corso del gioco). Dopo il primo giro di piazzamento, ne vengono effettuati altri due in ordine inverso rispetto al precedente. *Esempio: In quattro giocatori (A, B, C, D) il piazzamento avverrà nel seguente ordine: A B C D D C B A A B C D.*

Il piazzamento prosegue finché tutti i giocatori hanno disposto i propri tre mercanti. In ciascuna compagnia, i mercanti si considerano ordinati da sinistra a destra, come nell'esempio che segue.

Esempio: 1° mercante 2° mercante 3° mercante 4° mercante



Ponete sul tavolo il mazzo delle Missioni in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori nel corso della partita.

Il gioco

Si gioca a turno in senso orario. Il turno di un giocatore si compone delle seguenti fasi, da eseguire in **quest'ordine**:

1. Completare una missione (non obbligatorio);
2. Cambiare compagnia o avanzare all'interno di essa tramite un conflitto (non obbligatorio);

3. Giocare una carta Spedizione in un Porto e, eventualmente, spartirne le merci (obbligatorio);
 4. Pescare due carte Spedizione e scartare quelle in eccesso oltre la sesta (obbligatorio).
- Dopodiché, il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Il turno in dettaglio

1) Missione

All'inizio del proprio turno, il giocatore **può** completare **una Missione** e metterla coperta di fronte a sé tra le proprie prese: sarà sua per il resto della partita (a fine partita, le Missioni varranno tanti **punti vittoria** quanti riportati sulla carta stessa; vedi **Fine della partita e vittoria**).

Per completare una Missione, il giocatore passa in rassegna il mazzo delle Missioni (sempre visionabile da tutti), sceglie una carta, e **scarta dalle proprie prese tante merci quante riportate sulla Missione** che ha scelto. Si possono usare come merci sia carte Spedizione, sia Porti. Le merci della propria mano non possono essere usate.

Si possono anche usare una o più **carte con il "2"**: queste equivalgono a due merci di quel tipo. Nel caso si scartino merci in eccedenza con le carte col "2", non si ha diritto all'eventuale resto.

Una Missione non può essere utilizzata per pagare altre Missioni!

Le missioni sono:



- Per completare questa missione, si deve scartare una merce per tipo. A fine partita, questa missione vale 6 punti vittoria.



- Si devono scartare 4 merci dello stesso tipo. A fine partita si ottengono 8 punti vittoria.

- Si devono scartare 2 merci per tipo. A fine partita si ottengono 15 punti vittoria.

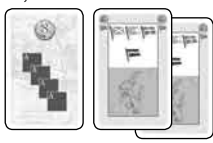
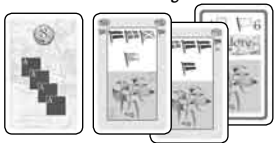


- Si devono scartare 8 merci dello stesso tipo. A fine partita si ottengono 20 punti vittoria.

- Si devono scartare 3 merci per tipo. A fine partita si ottengono 25 punti vittoria.



Esempi. Dovendo scartare 4 merci dello stesso tipo, queste possono anche essere due merci "singole" e una carta col "2", o due carte col "2".



Dovendo scartare una merce per tipo, usando una carta col "2", non si ha diritto al "resto"; la merce in eccesso è semplicemente ignorata.

2) Compagnie

In questa fase il giocatore **può** eseguire **una** delle due seguenti azioni:

- **togliere** un proprio mercante da una compagnia e **aggiungerlo** a un'altra compagnia, nell'ultima posizione a destra. Dopo aver fatto ciò, avendo liberato una posizione all'interno della compagnia appena lasciata, egli **sposta** di una posizione verso sinistra i mercanti che lo seguivano.

Oppure:

- **avanzare** con uno dei propri mercanti all'interno di una compagnia, a scapito di altri mercanti. Per far ciò, il giocatore sceglie un proprio mercante e uno dei mercanti avversari nella **stessa fila**, alla **sinistra** del suo, che si cercherà di scalzare dalla propria posizione. A questo punto, il giocatore di turno (detto "in attacco") sceglie e gioca dalla propria mano, scoperte, una o più carte Spedizione che contengano **bandiere del colore della compagnia in cui avviene il "conflitto"**. Il giocatore che difende la propria posizione, dopo aver visto le carte giocate dall'avversario, fa la stessa cosa: egli **può** giocare dalla propria mano **al massimo** il numero di carte del giocatore in attacco. Sia il giocatore in attacco che quello in difesa **non possono giocare tutte le proprie carte** nel conflitto: **devono tenerne in mano almeno una. Attenzione:** questo punto il numero di bandiere nel colore della compagnia, giocate dai due giocatori, viene confrontato; il giocatore in difesa **aggiunge** al proprio totale il numero di carte presenti tra i due Mercanti (nel caso siano adiacenti, il difensore non aggiunge nulla).

I risultati possono essere:

- a) il totale del giocatore in attacco è **uguale o superiore** a quello del giocatore in difesa. **L'attacco ha successo:** il mercante in attacco occupa la posizione di quello in difesa; quest'ultimo viene scacciato dalla compagnia. Il proprietario del mercante scacciato sceglie se piazzarlo al posto del mercante in attacco, o in fondo (cioè all'estrema destra) a una fila di mercanti di una **qualsiasi altra** compagnia;

b) il totale del giocatore in attacco è **inferiore** a quello del giocatore in difesa. **L'attacco è fallito**: i mercanti restano al proprio posto. Il giocatore in difesa può trasformare immediatamente una delle carte Spedizione che ha appena giocato in merce, piazzandola coperta davanti a sé tra le proprie prese.

Le carte Spedizione giocate, eccetto quella eventualmente trasformata in merce, sono poi scartate.

Esempio: Il mercante in terza posizione vuole attaccare il mercante in prima posizione per sostituirlo. Il mercante in prima posizione, che si difende, avrà un bonus di un punto, che andrà a sommarsi al numero di bandiere della compagnia giocata (il numero di bandiere può anche essere zero, se il difensore sceglie di o non può giocare carte, ma egli ha comunque diritto al bonus).



Attenzione: se un giocatore ha **una sola carta** in mano non potrà iniziare un conflitto, poiché è **obbligatorio** tenere in mano almeno **una carta** in questa fase.

3) Spedizione

Il giocatore di turno **deve** ora giocare dalla propria mano **una carta Spedizione**.

La carta va piazzata, scoperta, direttamente sotto uno dei Porti, oppure sovrapposta all'ultima carta Spedizione già giocata sotto un Porto: in questo caso si deve avere cura di coprire la bandiera sulla seconda fila, e lasciare visibili le tre presenti sulla fila superiore.

Giocare una carta Spedizione in un Porto può dar vita a una **spartizione delle merci** (cioè le merci raffigurate nella parte inferiore delle carte Spedizione e del Porto).

Sui **Porti** infatti sono riportati due valori:



- il numero a sinistra indica il massimo numero di carte Spedizione che possono essere giocate in un Porto (**spartizione per quote**);
- il numero a destra indica il numero limite di bandiere di un singolo colore che fanno scattare un **monopolio** sul Porto stesso.

In entrambi i casi, le **carte Spedizione e il Porto** presenti verranno **spartiti** come **merci** tra i giocatori.



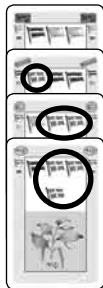
a) Monopolio

Nel caso in cui in un Porto venga raggiunto, **entro** l'ultima carta giocabile, **il limite di bandiere di un singolo colore**, si ha un monopolio della relativa compagnia; le carte Spedizione e il Porto vengono spartiti come merci solo tra i mercanti di quella compagnia, nel seguente modo:

- il primo mercante della compagnia che ha il monopolio **sceglie** e prende una merce. **In aggiunta**, prende il Porto e mette le carte tra le proprie prese;
- la scelta poi passa al secondo mercante della stessa compagnia, poi al terzo, e così via, ricominciando dal primo dopo che tutti hanno preso una carta, fino all'esaurimento delle carte Spedizione presenti.

Se giocando una carta Spedizione in un Porto due o più compagnie raggiungono la quota necessaria per il monopolio, questo va alla compagnia in parità la cui bandiera viene per prima su quest'ultima carta giocata (da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso).

Esempio: nel caso in figura, la compagnia rossa con sei bandiere ottiene il monopolio del Porto di Tidore. Il primo mercante della compagnia rossa prenderà per sé il Porto (cioè, la merce pepe nero) e una a scelta tra le altre quattro merci. Il secondo mercante rosso sceglierà un'altra carta, e così via.



b) Spartizione per quote

Se il **limite** di carte Spedizione in un Porto viene raggiunto **senza che nessuna compagnia abbia abbastanza bandiere per ottenere il monopolio**, le carte Spedizione e il Porto vengono divisi come merce tra le varie compagnie presenti nel Porto nel seguente modo:

- il giocatore che ha piazzato l'**ultima** carta Spedizione riceve il Porto e lo mette coperto tra le proprie prese, davanti a sé;
- viene conteggiato, per ogni colore, il numero di bandiere presenti nel Porto. Il primo mercante (quello più a sinistra) all'interno della compagnia che vanta il maggior numero di bandiere nel Porto, **sceglie** per primo una merce e la piazza coperta tra le sue prese davanti a sé;
- la scelta poi passa al primo mercante della seconda compagnia con più bandiere, poi al primo mercante della terza compagnia, e così via;
- dopo che **tutti i primi mercanti** delle varie compagnie hanno scelto, **se restano ancora carte** la scelta passa al secondo mercante della compagnia con più bandiere, poi al secondo mercante della seconda compagnia, e così via;
- i **casi di parità** vengono risolti in favore della prima compagnia a essere presente con una propria bandiera sulle carte Spedizione giocate nel Porto (da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso).



Attenzione: se una compagnia non ha bandiere in un Porto, i suoi mercanti non partecipano alla spartizione delle merci!

Esempio: nel caso in figura, dopo 4 carte giocate (il massimo per questo Porto) nessuno ha raggiunto il limite di 6 bandiere. La compagnia gialla ne ha 5, la rossa ne ha 4, la verde e la blu ne hanno 2 (ma la verde è "arrivata prima"). Il primo mercante della compagnia gialla sarà il primo a prendere una carta, seguito dal primo della compagnia rossa, poi dal primo della verde e, infine, dal primo della blu.

Ogni volta che viene assegnato un Porto (sia per il monopolio che per la spartizione per quote), i giocatori lo **rimpiazzano** con uno nuovo.

4) Pescare due carte

Al termine del proprio turno di gioco, il giocatore pesca 2 carte. Se la sua mano **supera il limite di 6 carte**, scarta le carte in eccesso. Se il mazzo di carte è terminato, componetene uno nuovo mescolando gli scarti.

Fine della partita e vittoria

La partita termina in uno dei due seguenti casi:

- si deve sostituire un Porto con un altro, ma il mazzo è esaurito;
- il giocatore di turno non può pescare 2 carte (è esaurito sia il mazzo da cui pescare, sia quello degli scarti).

Non appena la partita termina, con una qualsiasi delle due condizioni, i Porti e le relative carte Spedizione ancora presenti sul tavolo vengono scartati; inoltre i giocatori scartano le carte che hanno in mano.

A questo punto, **ogni giocatore ha un'ultima possibilità di completare una Missione**. A partire dal giocatore alla sinistra di quello che ha determinato la fine del gioco, tutti i giocatori, **per una sola volta**, hanno la possibilità di prendere dal mazzo un'**ultima Missione**, pagandola regolarmente con le merci delle proprie prese.

Ogni giocatore calcola poi il proprio punteggio:

- ogni carta Spedizione vale **1 punto vittoria**, comprese quelle col "2"
- ogni Porto vale **1 punto vittoria**
- ogni Missione completata vale **tanti punti vittoria** quanti ne sono **riportati** su di essa.

Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore! In caso di pareggio, vince chi ha realizzato più Missioni.

BORNEO

Autore: Paolo Mori

Sviluppo: Alessandro Lanzuisi

Illustrazioni: Alberto Bontempi

Art Director: Roberta Barletta

Redazione regole: Roberto Corbelli, Alessandro Lanzuisi

Coordinatore progetto: Domenico Di Giorgio



Copyright © 2007 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3

I-06131 - Perugia - Italy

Tutti i diritti riservati.



Lucca Comics & Games S.r.l.

Via della Cavallerizza, 11 - 55100 Lucca (Italy)

Presidente: Massimo Di Grazia

Direttore: Renato Genovese

Coordinatore Games: Emanuele Vietina



BORNEO è il gioco vincitore del premio Gioco Inedito 2006, organizzato da Lucca Comics & Games - rassegna internazionale dei comics, del cinema d'animazione, dell'illustrazione e del gioco - e daVinci Editrice. Gioco Inedito è un concorso per autori non professionisti, che mette in palio la pubblicazione del vincitore a cura di Lucca Comics & Games e daVinci Editrice. L'edizione 2006, vinta da BORNEO, aveva per tema "Venti e vele".

www.luccacomicsandgames.com

giocoinedito@luccacomicsandgames.com

Un ringraziamento alla giuria di GiocoInedito, presieduta da Luigi Ferrini e coordinata da Daniele Boschi; a Sergio Roscini; ai playtester daVinci, ai loro gruppi di gioco, e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti. L'autore desidera ringraziare Luca Chiapponi (IDG - www.inventoridigiochi.it) e Sara Negri.

Per domande, commenti o suggerimenti:

www.davincigames.com - info@davincigames.com

Lucca Games XXI Edizione

Lucca Games è il salone italiano dedicato al Gioco Intelligente (giochi di ruolo, da tavolo, di carte collezionabili e di simulazione) e all'Immaginario Fantastico.

Un rutilante percorso tra più di 80.000 visitatori alla ricerca dei loro eroi, dei tornei preferiti o, ancora, dei seminari e delle mostre dedicati ai principali game-designer, scrittori e illustratori a livello internazionale.



Sprechen Sie Deutsch? Sai ciokare alla tetesca!!??!

Da anni Lucca Games preparava quest'evento. Un focus importante su una delle principali tendenze ludiche degli ultimi anni: il gioco da tavolo alla tedesca. Un stile, un modo di progettare giochi da tavolo famoso e apprezzato in tutto il mondo. Ecco così che Lucca, da anni impegnata con la daVinci a promuovere questa cultura ludica, ha rappresentato il german games con un percorso di iniziative completo: seminari, concorsi, mostre e meeting. A nobilitare e a dare profondità alla nostra indagine le presenze di Joe Nikisch, presidente onorario di Gioco Inedito 2007, Albrecht Wernstein CEO della Zoch Spiele e di uno dei nomi più altisonanti dell'Alemannia Ludica il Guest of Honor 2007 dr. Reiner Knizia, a cui abbiamo dedicato una mostra di... "Giochi con la K Maiuscola!".