

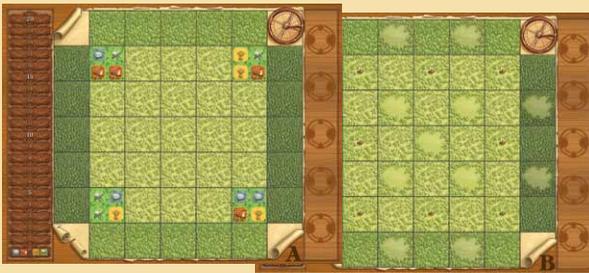
# New Haven

## PANORAMICA

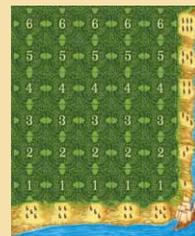
*“New Haven” è un gioco da 2 a 4 giocatori. Ogni giocatore cercherà di costruire un villaggio in New England che possa attirare il maggior numero di coloni alla fine del gioco. Le risorse accumulate saranno usate per insediare commercianti, artigiani e i migliori servizi per ogni villaggio. Il villaggio che attrarrà il maggior numero di coloni vincerà.*

## LISTA DEI COMPONENTI

Tabellone di gioco doppio lato (A e B)



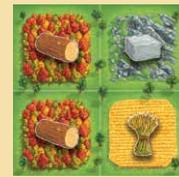
4 Plance Villaggio



4 Tasselli Stagno  
(Utilizzati solo con il lato B)



60 Tasselli Raccolto  
Ogni tassello, diviso in 4 quadrati,  
mostra 2 o 3 tipi diversi di Risorse



144 Edifici

6 set di Edifici numerati da 1 a 6 in ciascuno dei quattro colori  
Il lato opposto di ogni Edificio riporta prati, cave, boschi o campi di grano



4 Schermi del giocatore



4 Indicatori di Risorse

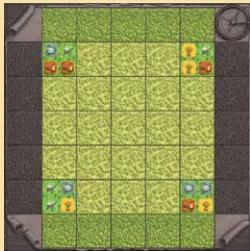


1 Sacchetto



## PREPARAZIONE

- Ponete il tabellone di gioco al centro del tavolo. Per i giocatori inesperti usate il lato A.
- Per una partita a 4 giocatori usate l'intera area di gioco.



Per una partita a tre giocatori, usate l'area centrale 5x5 più chiara e le due linee superiori ed inferiori in verde più scuro.



Per una partita a due giocatori usate solo l'area centrale 5x5 più chiara.

- Piazzate i 4 Indicatori di Risorse sullo zero della Scala delle Risorse sul tabellone di gioco.
- Ogni giocatore riceve un Plancia Villaggio. Queste rappresentano i villaggi che ogni giocatore sta sviluppando. Il numero riportato in ogni spazio indica il costo per potervi costruire. Le immagini riportate a lato e nella parte inferiore rappresentano i coloni (e quindi i punti) che si ottengono completando la riga o la colonna.
- Mescolate i **60** Tasselli Raccolto coperti in modo da formare una riserva comune dalla quale pescare.
- Mettete nel sacchetto tutti i **144** Edifici da pescare a caso. Pescate cinque edifici e disponeteli scoperti sugli spazi circolari sul bordo del tabellone a formare la riserva iniziale. Ogni edificio riporta sulla destra il tipo di risorsa necessaria e sulla sinistra il proprio costo.
- Ogni giocatore prende uno Schermo del Giocatore dietro il quale ripone **sei** Edifici pescati in segreto dal sacchetto e **due** Tasselli Raccolto presi dalla riserva comune. I vostri Tasselli Raccolto e gli Edifici sono segreti e non devono essere mostrati.
- Ad ogni Giocatore viene dato un ulteriore Tassello Raccolto che viene posto coperto accanto alla Plancia Villaggio come loro tassello "SPEDIZIONE". *Non guardate tale tassello fino a dopo averlo giocato.* Rappresenta l'opportunità di ricevere una sola volta ogni partita 4 risorse uguali ignorando temporaneamente quello che è indicato sul tassello.

Area di gioco per i Tasselli Raccolto

Scala delle Risorse



Edifici disponibili

## PANORAMICA DEL GIOCO

*Il giocatore più giovane comincia.* I giocatori eseguono il proprio turno in senso orario fino a quando non rimane un solo spazio vuoto sul tabellone. Il gioco termina quando è rimasto un solo spazio vuoto sul tabellone. I giocatori svolgeranno un ugual numero di turni

Durante il proprio turno, il giocatore gioca prima di tutto un Tassello Raccolto piazzandolo sul Tabellone. Questo genera Risorse. L'ammontare di Risorse generate è indicato muovendo gli Indicatori di Risorse sulla scala a lato del tabellone. Il Giocatore può utilizzare tali Risorse per costruire Edifici nel proprio Villaggio. Una volta che il giocatore di turno ha concluso, gli altri giocatori, in senso orario, possono utilizzare le Risorse rimanenti per costruire Edifici nel proprio Villaggio.

Dopo che tutti hanno avuto l'opportunità di costruire o hanno passato, il giocatore di turno pesca nuovi edifici a seconda della posizione degli Indicatori di Risorse. Dopodichè gli Indicatori di Risorse sono riportati sullo zero e il giocatore pesca un nuovo Tassello Raccolto per rimpiazzare quello appena giocato. La riserva di Edifici disponibili è nuovamente riempita e il gioco passa al giocatore seguente in senso orario.

## STRUTTURA DEL TURNO DI GIOCO

### 1: Giocare un Tassello Raccolto

Scegliete uno dei Tasselli Raccolto che avete dietro il vostro Schermo e piazzatelo in QUALSIASI spazio vuoto sul Tabellone. I colori ed i simboli del Tassello Raccolto non devono necessariamente allinearsi con Tasselli già in gioco e neppure deve essere per forza giocato adiacente a Tasselli già presenti sul Tabellone! L'unica regola è che il Tassello deve essere piazzato all'interno dell'area di gioco disponibile a seconda del numero di giocatori – l'area 5x5 in una partita a due giocatori, l'area 5x7 in una a tre giocatori e l'intero tabellone in una partita a quattro giocatori

***Giocare il Tassello SPEDIZIONE:** Invece di giocare normalmente un Tassello Raccolto, potete decidere di giocare il vostro Tassello SPEDIZIONE. Questo rappresenta una fornitura di Risorse che arriva dall'esterno del gioco. Piazzatelo coperto sul tabellone e ottenete 4 Risorse dello stesso tipo a vostra scelta. Alla fine del vostro turno, capovolgete il tassello in modo da mostrare le Risorse che vi sono indicate sopra che verranno utilizzate normalmente per il resto del gioco.*

### 2: Determinare le Risorse Ottenute

Per calcolare il totale delle Risorse che si ricevono per ciascun colore mostrato sul Tassello piazzato occorre contare gli spazi di tale colore presenti sul tassello stesso più tutti quelli sui tasselli vicini che possono formare una catena ininterrotta. Questa catena può attraversare gli spazi solo ortogonalmente, attraverso i lati, e mai diagonalmente attraverso gli angoli. Muovete l'Indicatore di Risorse corrispondente a ciascun colore di un numero di spazi, sulla Scala delle Risorse, pari al totale di Risorse ottenute. Dato che ogni tassello piazzato ha 1, 2 o 3 possibili colori, ci sarà almeno una Risorsa che rimarrà a zero.

Quattro esempi di Tasselli Raccolto giocati e determinazione delle Risorse Ottenute in una partita a 3 giocatori.

**A** - Si ottengono 6 Grano, 3 Pecore e 1 Legname

**B** - Si ottengono 5 Pecore e 2 Pietre

**C** - Si ottengono 4 Pietre, 2 Legname e 1 Grano

**D** - Si ottengono 2 Pecore, 3 Legname e 2 Pietre



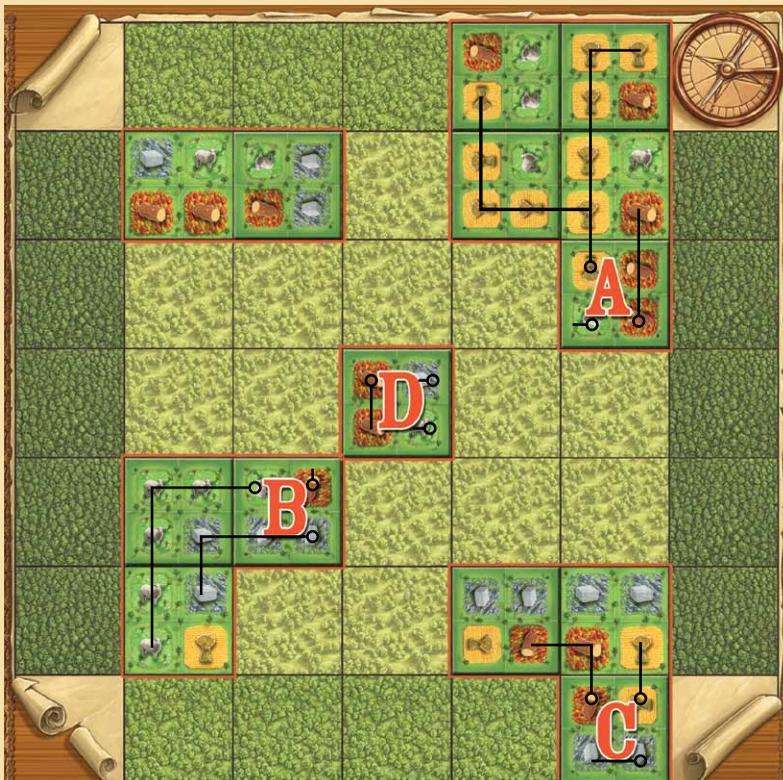
Quattro ulteriori esempi di Tasselli Raccolto giocati e determinazione delle Risorse Ottenute in un momento successivo della stessa partita a 3 giocatori

**A** - Si ottengono 10 Grano, 3 Legname e 1 Pecora

**B** - Si ottengono 4 Pietre, 6 Pecore e 1 Legname

**C** - Si ottengono 2 Grano, 3 Legname e 2 Pietre

**D** - Si ottengono 2 Legname, 1 Pietra e 1 Pecora



### 3: Costruite il vostro Villaggio

Ogni Edificio che avete dietro al vostro Schermo può essere aggiunto al vostro Villaggio. Nel vostro turno potete costruire quanti Edifici volete e potete permettervi.

Un edificio può essere costruito solo se le Risorse del colore corrispondente sono rimaste in numero pari o maggiore al valore indicato sulla plancia Villaggio su cui si vuole costruire. Il numero riportato sullo spazio su cui avete costruito, indica di quanti passi deve retrocedere l'Indicatore delle Risorse corrispondente all'Edificio che vi avete piazzato.

Ci sono alcune limitazioni sul come piazzare i vostri Edifici:

- Un solo Edificio ogni spazio.
- Il primo Edificio di ciascun colore che piazzate sul vostro Villaggio, può essere posizionato su qualsiasi spazio vuoto. I colori degli edifici sugli spazi adiacenti non contano.
- Se il colore dell'Edificio che volete piazzare è già presente sulla vostra Plancia, allora dovete piazzare il nuovo Edificio adiacente ad uno dello stesso colore. Gli Edifici sono adiacenti se condividono un lato, non diagonalmente. Questo significa che tutti gli Edifici di un qualsiasi colore sono connessi come anelli di una singola catena.
- Gli Edifici possono essere piazzati a faccia in su solo se il numero mostrato sull'Edificio stesso combacia con il numero sullo spazio su cui lo si vuole piazzare.
- Gli Edifici possono essere piazzati a faccia in giù su qualsiasi spazio della plancia senza prestare attenzione al numero sull'Edificio.

**Esempio (A)** - Su questo Villaggio potete giocare un Edificio Pietra solo sugli spazi 4, 5 o 6 adiacenti all'unico Edificio Pietra già presente sullo spazio 5.



Notate che è perfettamente legale usare due, tre o anche quattro diversi colori di Edifici nella stessa riga o colonna.

### 4: Condividere la Ricchezza

Capiterà spesso che un giocatore non utilizzerà tutte le Risorse ottenute piazzando un Tassello Raccolto. Procedendo in senso orario, ogni giocatore ha l'opportunità di costruire Edifici utilizzando le Risorse ancora disponibili.

Partendo dal giocatore a sinistra del giocatore di turno, ciascuno avrà l'opportunità di costruire Edifici nel proprio Villaggio, utilizzando le Risorse rimaste, o passare. In caso di costruzione si dovranno seguire le stesse regole elencate nel paragrafo "3. Costruite il vostro Villaggio". Ogni giocatore avrà una sola possibilità di scegliere se costruire o passare.

## 5: Pescare nuovi Edifici

Dopo che tutti i hanno costruito o passato, il giocatore di turno pesca nuovi Edifici. Ne pesca uno per ogni Indicatore di Risorse sullo spazio 0 (Zero) della Scala delle Risorse

Il primo Edificio che pescate DEVE essere uno dei cinque Edifici Disponibili sul Tabellone. Tutti gli altri che pescate possono provenire sia dal Tabellone che dal Sacchetto. Dopo che avete finito di pescare, rimpiazzate gli Edifici Disponibili che avete preso, pescandone di nuovi dal Sacchetto.

## 6: Fine del Turno

Piazzate tutti gli Indicatori di Risorse sullo zero della Scala delle Risorse. Pescate un nuovo Tassello Raccolto per rimpiazzare quello che avete giocato all'inizio del vostro turno.

ECCEZIONE: Se avete giocato il vostro Tassello SPEDIZIONE, non dovete pescare nessun Tassello Raccolto sostitutivo. Dovete solamente capovolgere il Tassello Spedizione da sinistra a destra. Non varrà più 4 Risorse di qualsiasi tipo, ma diventeranno attive quelle indicate sul tassello stesso.

# FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Il Gioco finisce quando rimane esattamente un solo spazio vuoto sul Tabellone di Gioco  
Si passa immediatamente al calcolo dei punti.

Il punteggio si basa su quanti Coloni il vostro Villaggio è in grado di attirare. Si ottengono punti per ogni riga o colonna riempita di Edifici. Il valore di ogni riga o colonna è pari al numero di Coloni mostrati a destra o in fondo. MA! Il valore di ogni riga o colonna è raddoppiato se ogni Edificio giocato in quella riga o colonna è posizionato a faccia in su.

Gli Edifici rimasti dietro agli Schermi dei Giocatori non impattano sul punteggio, ma possono essere importanti per sciogliere le parità.

Il Giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore con meno spazi vuoti sulla propria plancia. In caso di ulteriore parità vince il giocatore con meno edifici rimasti. Se la parità persiste, la vittoria sarà condivisa fra questi giocatori.

Esempio di calcolo del Punteggio:

Questo Villaggio ha due righe e una colonna complete.  
Ciascuna fa guadagnare tanti punti quanti sono i Coloni che le sono indicati vicino. In aggiunta hanno tutti gli Edifici a faccia in su, che porta a raddoppiare i punti:  $(2 \times 3) + (2 \times 4) = 14$  per le righe e  $(2 \times 5) = 10$  per la colonna, per un totale di 24 punti.



Se fosse stato piazzato un Edificio Grano a faccia in giù indicando un Campo, nella seconda colonna, si sarebbero ottenuti 4 punti ulteriori per la colonna completa.



Se l'Edificio Grano numero 3 della prima colonna fosse stato giocato a faccia in giù come un Campo, non si sarebbero ottenuti punti doppi ne nella prima colonna ne nella terza riga, riducendo di fatto il punteggio di 8 punti.



## SUGGERIMENTI

Pescare molti Edifici vi darà maggior flessibilità aumentando le possibilità di utilizzare le Risorse che otterrete ogni turno. Puntate ad ottenere un numero di Risorse non eccessivo e che vi permetta di riportare gli Indicatori di Risorse a zero. In questo modo, oltre a poter pescare nuovi Edifici, non lascerete Risorse utilizzabili per i vostri avversari.

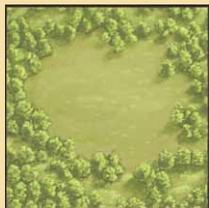
Dato che gli altri giocatori possono usare le Risorse in eccesso che otterrete, puntate ad utilizzare piccoli gruppi di Tasselli, piuttosto che lunghe catene. Qualche volta poi è opportuno bloccare lunghe catene per evitare nuovi utilizzi, sempre che il colore di tale catena non vi serva in futuro nel vostro Villaggio. Riflettete bene sull'opportunità di utilizzare Risorse rimaste ad altri giocatori: meglio costruire un nuovo Edificio o impedire un'ulteriore pescata all'avversario?

## REGOLE PER IL LATO B DEL TABELLONE

Se cercate una sfida differente, allora il lato B del Tabellone di Gioco fa per voi. Rimangono valide tutte le Regole di Gioco, con queste eccezioni. All'inizio:



1. Mescolate i 4 Stagni con 4 Tasselli Raccolto. Piazzate poi a caso, a faccia in su, questi Tasselli sugli spazi Inseidiamenti. Rimuovete gli Stagni contrassegnati con 3+ o 4 se non raggiungete quel numero di giocatori. Durante il gioco gli spazi con uno Stagno non possono essere usati per piazzarvi Tasselli Raccolto. Tramite gli Stagni poi, i Tasselli Raccolto non risultano connessi. Rappresentano semplicemente degli ostacoli che limitano le connessioni fra Tasselli Raccolto.



2. Pescate a caso, e piazzate a faccia in su, sopra ogni spazio radura all'interno dell'Area di Gioco un Edificio. Durante il gioco, se piazzate un Tassello Raccolto su uno spazio occupato da uno di questi Edifici, reclamatelo immediatamente e piazzatelo dietro al vostro Schermo.

## VARIANTI DI GIOCO

### Ricostruire (Più semplice)

Quando piazzate un Edificio nel vostro Villaggio, potete costruirlo sopra ad uno già presente, come se lo spazio fosse vuoto, applicando tutte le normali regole di piazzamento degli Edifici. Potrete così dividere un gruppo di Edifici in due, fermo restando che un Edificio deve essere costruito adiacente ad uno dello stesso colore. Questa possibilità vi permetterà di rimpiazzare un Edificio a faccia in giù con uno a faccia in su dello stesso colore, oppure di rimpiazzare un Edificio con uno di un altro colore o ancora di piazzare un Edificio di un colore la cui costruzione sarebbe altrimenti impossibile seguendo le regole normali.

### Raccolta Attenta (Più complesso, in particolare con 2 o 3 giocatori)

Prima di iniziare una partita a due giocatori, rimuovete dal sacchetto due set completi (da 1 a 6) di Edifici in tutti e quattro i colori (48 in totale). Rimuovete solo un set (24 Edifici in totale) se giocate in 3 giocatori. Ogni giocatore riceve 3 Tasselli Raccolto all'inizio del gioco. Giocate seguendo le regole del lato A del Tabellone, scegliendo però tra soli 3 Tasselli Raccolto ogni turno. Questa variante è pensata per giocatori esperti, richiedendo un maggior controllo e una attenta programmazione dell'uso dei Tasselli. In aggiunta, rimuovendo gli Edifici in eccesso, riduce la variabilità della pesca, rendendola maggiormente prevedibile. Per fare ciò, però, è richiesto maggior tempo di preparazione del gioco e probabilmente ne conseguirà anche un tempo maggiore di riflessione da parte dei giocatori nel proprio turno.

*Ideatori: Brian Leet e Kevin Worden*

*Sviluppo: Frank DiLorenzo*

*Regolamento: Frank DiLorenzo, Russell Grieshop*

*Traduzione in italiano: Leonardo "Leo" Greco*

*Illustrazioni: Dennis Lohausen*

*Grafica: Dennis Lohausen, Jenn Vargas*

*Un sentito grazie alle nostre famiglie, ai nostri amici*

*e a chi ci ha aiutato, specialmente:*

*Rebecca Campbell Leet, Kirstin Worden,*

*Neil e Annick Carr, Kreig e Jen Pinkham,*

*Joe Isaacs e Bob Menzel.*