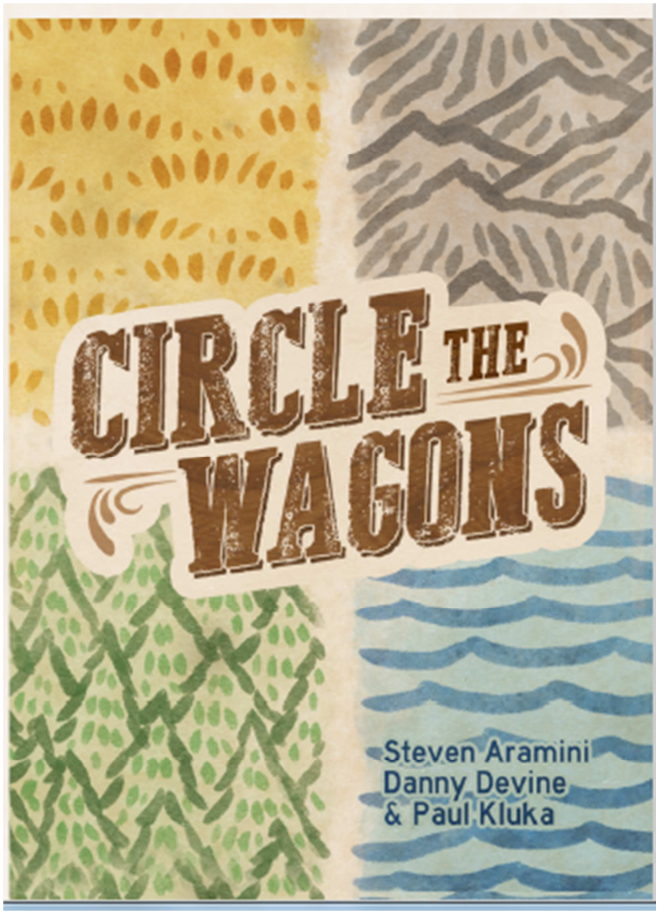


CIRCLE THE WAGONS

(CAROVANA IN CERCHIO)

Un gioco di

Steven Aramini

Danny Devine

Paul Kluka

PER 2 GIOCATORI DAGLI 8 ANNI IN SU

Ogni giocatore in CTW si darà da fare per costruire la cittadina più prosperosa, ma solo uno dei due riuscirà nell'impresa di renderla la più famosa del West!

COMPONENTI DEL GIOCO

18 carte con 4 territori (sfondi) e oggetti vari al centro di ognuno su un lato, e un determinato criterio di punteggio sull'altro.

SETUP

Mischiare le carte e metterne 3 a caso al centro del tavolo con il loro criterio di punteggio in vista. Queste 3 carte indicano le condizioni speciali di punteggio che saranno applicate a fine partita.

Piazzare le restanti 15 carte con il lato del territorio in vista e così da formare un cerchio intorno alle 3 carte, che resteranno al centro.

Decidere infine chi sarà il giocatore che inizierà la partita. Sarà però il suo avversario a scegliere quale sarà, tra la carte che formano il cerchio, quella di partenza per chi inizia.

TERRITORI

Per territorio si intende uno dei quattro quadranti rettangolari su ogni carta caratterizzato da uno dei sei tipi esistenti di terreno (*vedere a fine regolamento*): deserto, foresta, montagna, pianura, neve o acqua.

COSTRUIRE LA PROPRIA CITTADINA

Il turno di un giocatore consiste nel **prelevare una carta** dal cerchio e **aggiungerla alla propria cittadina**.

Quando un giocatore piazza la prima carta della sua cittadina, essa va semplicemente messa davanti a sé come un punto di partenza. Ogni volta che si pesca una nuova carta, anch'essa dev'essere messa in gioco, ma così che o uno o due dei suoi quattro territori siano adiacenti ad altrettanti di quelli già presenti nella cittadina oppure così che copra uno o più territori (anche tutti!) che si trovino già nella cittadina.

Non si può piazzare una carta così che sia connessa alla propria cittadina solo da un angolo (*terzo esempio*).

Si può capovolgere una carta, ma non la si può ruotare di 90°.

Non si può ficcare una carta sotto un'altra che sia già nella cittadina.

PESCA DI UNA CARTA

Quando si è il primo giocatore, si può o **prendere come prima carta** quella scelta dall'avversario OPPURE, spostandosi col dito in senso orario e seguendo il cerchio, **passare e prenderne un'altra di propria scelta**.

Ogni carta che viene così ignorata va consegnata subito e gratuitamente all'avversario. L'avversario non può rifiutare le carte così ottenute.

Una volta selezionata la carta desiderata, la si piazza nella propria cittadina, secondo le regole indicate al paragrafo precedente, e si passa il turno.

L'avversario dovrà ora piazzare tutte le carte così ricevute (piazzandole nella propria città nell'ordine in cui sono apparse, ovvero in senso orario sul cerchio). Solo dopo che le avrà piazzate, potrà pescare una carta a sua scelta dal cerchio e passare quindi il turno all'avversario.

Il gioco continua sino a che tutte le carte sono state pescate e piazzate. **Quando l'ultima carta è stata piazzata, il gioco termina e si calcolano i punti.**

Esempio: il Giocatore 2 dà inizio al gioco scegliendo questa carta come quella iniziale per il Giocatore 1.

Il Giocatore 1 deve quindi scegliere se prendere la carta indicata dall'avversario oppure passare a un'altra carta in senso orario; decide di rinunciare alla carta di partenza e scegliere invece quella seguente.

Pertanto, il Giocatore 2 riceve gratuitamente la carta di partenza! Il gioco passa poi al Giocatore 2 che dovrà piazzare la carta che gli è stata passata e quindi pescare una carta.

PUNTEGGIO FINALE

Territori:
Ogni giocatore riceve 1 Punto Prosperità per ogni territorio che compone il **gruppo più grande di territori di un certo tipo** (deserto, foresta, montagna, pianura, neve e acqua). Per "gruppo" di territori si considera una serie ininterrotta di territori, in orizzontale o verticale. Si calcola solo il gruppo più grande per ogni tipo. Se vi sono 2 o più gruppi dello stesso tipo ugualmente grandi, se ne calcola solo uno.

Punti bonus:
Oltre ai Punti Prosperità ottenuti così dai 6 gruppi di territori, se ne ricevono anche secondo quanto dicono le 3 carte al centro del tavolo, indicato sia dal testo che dalla grafica. Ogni carta ha un criterio di punteggio tutto suo descritto su di essa.

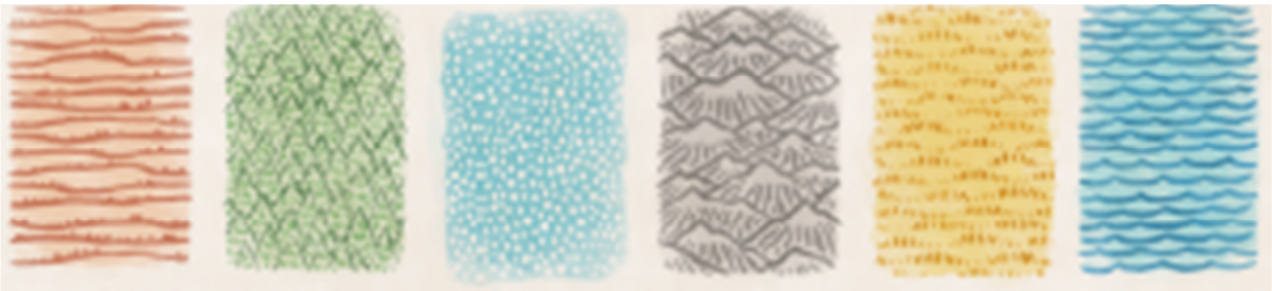
Il totale di Punti Prosperità è dato quindi dalla somma dei punti bonus e dei punti per i territori.

Esempio: la cittadina è terminata. Per i suoi territori si assegnano:

*Deserto, 4 – Foresta, 1 – Montagna, 6 – Pianura, 5 – Neve, 1 – Acqua, 3, per un totale di **20 Punti Prosperità.** Per ottenere il totale, ad essi sono aggiunti i punti bonus secondo quanto detto dalle 3 carte al centro del cerchio.*

Nota: il Deserto con la Birra nella fila in basso non dà punti, in quanto non fa parte del gruppo più grande di territori desertici.

DESERTO FORESTA NEVE MONTAGNA PIANURA ACQUA



BIRRA MUCCA FORTE PISTOLA MINIERA CARRO

Design: Steven Aramini, Danny Devine & Paul Kluka
Disegni: Beth Sobel
Traduzione e layout: Daniele (@KrakenTdG) Giardino
2017 Button Shy Games
Domande sulle regole? Visitate buttonshygames.com
Ringraziamenti speciali a GameKrackers per il playtest.