

Silver & Gold

Phil Walker-Harding



100 CROCI, 1000 TESORI!

Giocatori: 2-4 persone

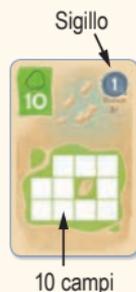
Età: da 8 anni in su

Durata: ca. 15 minuti

Materiale

47 mappe del tesoro

Per ciascun colore (lilla, arancione, verde, grigio) ci sono 12 mappe (grigie solo 11). Nel corso del gioco vengono contrassegnate con una x i campi delle mappe del tesoro. Una mappa del tesoro completamente contrassegnata con x frutta tanti punti quanti indicati in alto a sinistra. Su alcune carte, in alto a destra, si trova un sigillo con il quale si ottengono punti (bonus) aggiuntivi.



8 mappe di spedizione (6 modelli diversi)

Le mappe di spedizione determinano quanti campi e in che ordine devono essere contrassegnati con x. Viene sempre scoperta **una** mappa di spedizione, che vale per **tutti** i giocatori. Non appena vengono scoperte sette delle otto mappe di spedizione complessive, termina un turno completo.



È necessario contrassegnare con x esattamente 3 campi in linea retta.

4 mappe di punteggio



1 mappa rotonda



Dopo ciascun turno giocato viene cancellato uno dei 4 campi rotondi.

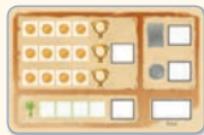
Questi modelli sono presenti su 8 mappe di spedizione.

4 matite



Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve una **matita** e una **mappa di punteggio**, che appoggia scoperta davanti a sé. Le **47 mappe del tesoro vengono** mischiate. Ogni giocatore riceve **4 mappe del tesoro** e ne sceglie **due preferite** che appoggia scoperte, una accanto all'altra, davanti a sé. Le altre due mappe del tesoro vengono restituite da ciascun giocatore.



carta di punteggio



Sarah ha ricevuto quattro mappe del tesoro e ne ha scelte due con le quali desidera giocare.

La **mappa rotonda** viene appoggiata scoperta al centro del tavolo. Ora vengono mischiate tutte le mappe del tesoro rimanenti e appoggiate al centro del tavolo, come mazzo di mappe del tesoro nascoste. Le **quattro mappe del tesoro** in cima al mazzo vengono scoperte e appoggiate accanto ad esso come carte esposte.

Nota: nel corso del gioco, alle carte esposte vengono aggiunte continuamente quattro carte.

Anche le 8 mappe di spedizione vengono mischiate e appoggiate, come mazzo di mappe di spedizione coperto, accanto alle carte esposte. Viene infine scelto un giocatore a piacere per iniziare il gioco. **Nota:** nel corso del gioco, alle carte esposte vengono aggiunte continuamente quattro carte.



Mappa rotonda



Mazzo di mappe del tesoro



4 mappe del tesoro esposte



Mazzo di mappe di spedizione

Svolgimento del gioco

Panoramica: Viene sempre scoperta **una** mappa di spedizione. Tale carta vale per tutti i giocatori: secondo tale carta, ognuno contrassegna con una x uno dei suoi due campi della mappa del tesoro. Vengono scoperte 7 delle 8 mappe di spedizione complessive e quindi contrassegnati con una x i campi: una carta rimane in più e **non** viene utilizzata. Con ciò finisce il turno. Così vengono giocati complessivamente 4 turni completi. Infine, ogni giocatore calcola i propri punti, dopo il 4° turno.

Vengono continuamente svolte le seguenti **3 azioni** di seguito:

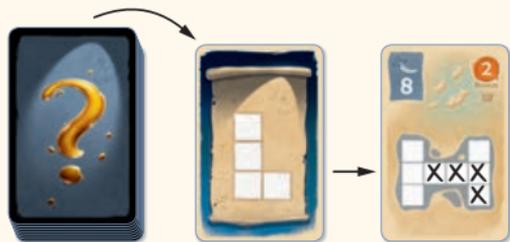
1° azione: Scoprire la mappa di spedizione

Il primo giocatore scopre **la mappa di spedizione in cima al mazzo** e la appoggia accanto ad esso, scoperta e ben visibile.

2° azione: Contrassegnare con x i campi

Tutti i giocatori contrassegnano con x un campo a scelta delle proprie due mappe del tesoro, secondo il modello della mappa di spedizione scoperta. Il modello può essere ruotato di 90° o 180° o anche ribaltato, ma dev'essere altrimenti mantenuto interamente invariato e completo. **Ciascun** campo della mappa del tesoro può essere contrassegnato con una x dal giocatore, ma mai più di una.

Attenzione, molto importante: Se un giocatore **non può o non vuole** usare il modello della mappa di spedizione scoperta, egli contrassegna con una x **invece** soltanto un determinato campo a piacere di una delle proprie due mappe del tesoro, a piacere. Non è **consentito** contrassegnare con x alcun campo in un turno.



Linus contrassegna con x la forma ad L sulla sua mappa del tesoro (ruotata e ribaltata di 90°).

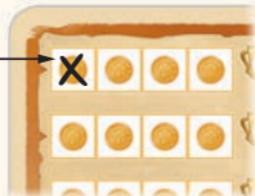
Nota: Nel corso di un turno vengono amucchiate tutte le mappe di spedizione scoperte. Non è consentito controllare nel mazzo quale mappa di spedizione è già stata scoperta.



Se un giocatore contrassegna con x un campo con il **simbolo della croce**, egli deve subito contrassegnare con x un altro campo su un punto a piacere di una delle sue due mappe del tesoro, a scelta. Qualora esso fosse nuovamente un simbolo della croce, egli contrassegna nuovamente con x su un altro campo a piacere, ecc.



Se un giocatore contrassegna con x un campo con il simbolo della moneta, egli deve contrassegnare con x il primo campo libero della sua mappa di punteggio, iniziando dal campo sinistro della riga superiore. I campi della mappa di punteggio vengono contrassegnati con x da sinistra verso destra. Se la prima riga è completa, si passa alla seconda riga, sempre iniziando da destra. Se tutti i 12 campi delle tre righe sono completi, si è raggiunto il massimo: gli ulteriori simboli della moneta contrassegnati con una x non valgono e decadono.

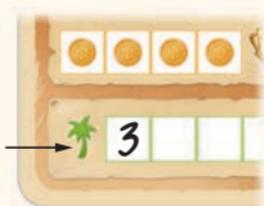


Importante: se una riga di monete è contrassegnata con 4 x, il giocatore riceve dei punti (coppa). Tali punti vengono assegnati nell'azione 3.



Se un giocatore contrassegna con x un campo con il **simbolo della palma**, egli riceve **subito** dei punti. Cioè un punto per la palma contrassegnata con x e un punto per ogni palma visibile in questo momento nelle **carte esposte** (l'altra mappa del tesoro del giocatore non viene ora considerata).

Tim mette la x su una palma delle sue due mappe del tesoro. Con ciò ottiene già un punto. Se sulle quattro carte esposte ci sono due palme, allora ottiene due nuovi punti. Tim registra tre punti nel campo di punteggio verde con le palme.



Attenzione: Ogni giocatore può contare complessivamente quattro palme sulla sua mappa di punteggio: le ulteriori palme contrassegnate con x non gli fanno ottenere altri punti.

3° azione: Riga di monete o mappa del tesoro complete!!!

Ogni giocatore che nell'azione 2 riempia completamente una delle sue tre righe di monete o una delle sue mappe del tesoro (o addirittura entrambe), lo dice **forte e chiaro**.

Ora è il turno dei giocatori, a partire dal primo giocatore e poi **in sequenza oraria, uno dopo l'altro** e calcolano le proprie righe di monete e le mappe del tesoro complete, come segue.

Nota: i punti della coppa per una riga di monete completa vengono assegnati se è il turno del giocatore.



Se un giocatore ha contrassegnato con x tutti e quattro i campi di monete di una riga sulla sua mappa di punteggio, egli cancella quelle coppe della mappa rotonda che indica il numero maggiore attuale. Egli registra infine tale numero come punteggio nella coppa della riga di monete riempita della sua mappa di punteggio. Qualora tutte le 6 coppe della mappa rotonda generale fossero cancellate, non si ottengono altri punti coppa.

Linus è il primo a completare la sua riga di monete. Cancella la coppa con il numero 6 sulla mappa rotonda e registra 6 punti. Il giocatore successivo che completa una riga di monete riceve (quando è il suo turno) 5 punti, ecc.



Se un giocatore ha **completato una mappa del tesoro**, ne appoggia un pezzettino di lato (scoperto): essa rimane lì fino alla fine del gioco, visibile a tutti i giocatori. In cambio il giocatore prende una nuova mappa del tesoro: o una delle quattro mappe del tesoro scoperte tra quelle complessivamente esposte o la carta coperta in cima al mazzo delle mappe del tesoro. Se il giocatore completa tutte e due le sue mappe del tesoro, egli si prende quindi due nuove mappe del tesoro.

Nota: si mettono quattro nuove mappe su quelle esposte soltanto alla fine della propria azione, scoprendo altrettante carte del mazzo.



Sarah ha completato la mappa del tesoro arancione. Ottiene 12 punti. Deposita la mappa del tesoro di lato e prende una nuova mappa del tesoro dal centro del tavolo.

Nel raro caso in cui il mazzo di mappe del tesoro fosse esaurito, si continua a giocare normalmente: alle carte esposte non possono più essere aggiunte quattro carte e sono composte da meno carte.

Importante: dopo l'azione 3, il primo giocatore cambia di posto in senso orario.

Fine di un turno

Nella modalità descritta vengono scoperte **7 delle 8 mappe di spedizione** complessive e contrassegnate con x da tutti i giocatori: con ciò finisce il turno. Quindi una carta di spedizione non viene scoperta e **non** viene utilizzata. Il relativo campo sulla mappa rotonda generale viene cancellato. Infine vengono mischiate tutte le otto mappe di spedizione e nuovamente deposte come mazzo di carte nascoste da cui pescare.

Fine del gioco

Il gioco finisce dopo quattro turni. Le mappe del tesoro non complete non fruttano alcun punto e vengono deposte a lato. Ogni giocatore aggiunge ora i singoli punti ottenuti sulla sua mappa di punteggio come segue:

- ogni campo con la moneta contrassegnato con x vale un punto.
- ogni coppa frutta tanti punti secondo il numero riportato su di essa.
- vengono aggiunti i numeri dei quattro campi con le palme.
- ciascuna mappa del tesoro completa frutta tanti punti quanti indicati in alto a sinistra.
- i sigilli sulle mappe del tesoro complete fruttano 1 o 2 punti aggiuntivi per ciascuna propria mappa del tesoro completa di quel colore. Se un giocatore possiede più sigilli, tutti tali sigilli vengono calcolati conformemente.

Il giocatore con il maggiore numero di punti è il vincitore. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha completato più mappe del tesoro grigie. Se anche esse sono pari, vincono le verdi, poi arancione, poi lilla.



Sarah ha completato 6 mappe del tesoro. Con esse ottiene 64 punti. Il sigillo grigio frutta a Sarah 1 punto per ogni mappa del tesoro grigia (= 2 punti bonus). Il sigillo arancione le frutta 2 punti per ogni mappa arancione (= 4 punti bonus). I nove campi con le monete contrassegnati con una x, nonché le due coppe fruttano complessivamente 14 punti. Le tre palme valutate fruttano 8 punti. In complesso Sarah ha quindi ottenuto 95 punti.