REGOLAMENTO

MODALITÀ BASE

REBIRTH

REINER KNIZIA





SCOZIA

Una serie di calamità hanno portato al crollo della civiltà industriale e il mondo sta venendo rifondato in armonia con la natura. La Scozia è in rovina e gli antichi clan si sono assunti l'onere di far rifiorire questa terra. In qualità di capiclan, competerete per il controllo strategico del territorio e dei suoi prestigiosi castelli.

COMPONENTI

I seguenti componenti sono necessari per giocare con il lato Scozia del Tabellone.

1. **1 Tabellone**
   Mappa della Scozia
2. **32 carte Missione Personale**
3. **4 carte Aiuto Giocatore**
4. **32 Cattedrali**
   8 per colore giocatore
5. **48 Castelli**
   12 per colore giocatore
6. **8 segnalini Traguardo**
   2 per colore giocatore
7. **4 Segnapunti**
   1 per colore giocatore
8. **144 tessere Mappa**
   36 per colore giocatore
   + 4 tessere vuote













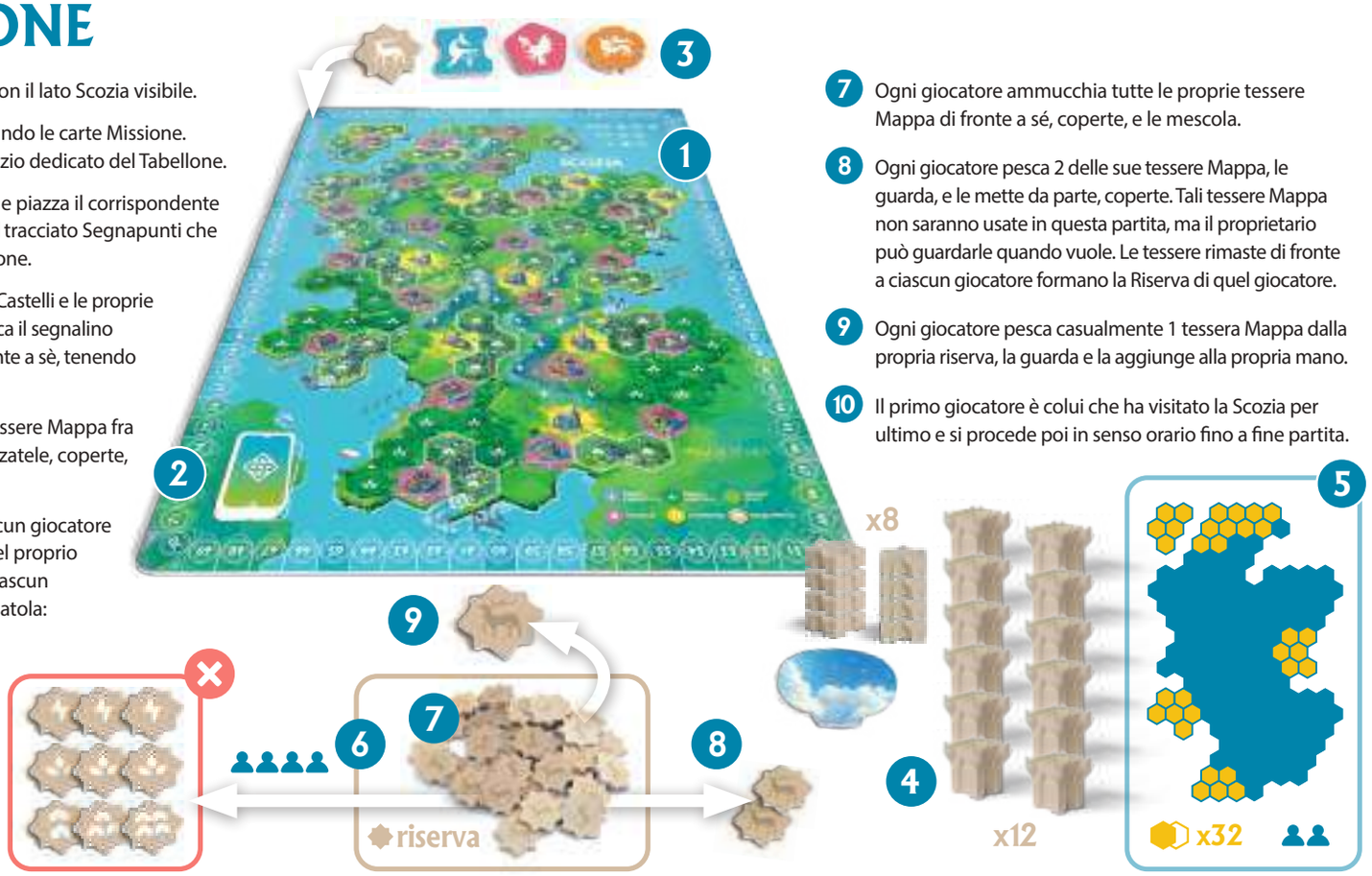




Always Board
NEVER BOARED

PREPARAZIONE

1. Collocate il Tabellone al centro, con il lato Scozia visibile.
2. Create il mazzo Missioni mescolando le carte Missione. Piazzatelo poi, coperto, nello spazio dedicato del Tabellone.
3. Ogni giocatore sceglie un colore e piazza il corrispondente Segnapunti sullo spazio 0 del tracciato Segnapunti che corre attorno al bordo del Tabellone.
4. Ciascun giocatore piazza i propri Castelli e le proprie Cattedrali di fronte a sé. Poi colloca il segnalino Traguardo con il lato vuoto di fronte a sè, tenendo proprio questo lato visibile.
5. In 2 giocatori, prendete 32 tessere Mappa fra quelle dei colori non scelti e piazzatele, coperte, sugli spazi con l'icona.
6. In 2 e 3 giocatori, ciascun giocatore prende tutte le tessere Mappa del proprio colore. In 4 giocatori, ciascun giocatore deve rimettere nella scatola:
   - 3 Tenute Energetiche
   - 3 Tenute Agricole
   - 1 Insediamento di ciascun valore 2, 3 e 4.
7. Ogni giocatore ammucchia tutte le proprie tessere Mappa di fronte a sé, coperte, e le mescola.
8. Ogni giocatore pesca 2 delle sue tessere Mappa, le guarda, e le mette da parte, coperte. Tali tessere Mappa non saranno usate in questa partita, ma il proprietario può guardarle quando vuole. Le tessere rimaste di fronte a ciascun giocatore formano la Riserva di quel giocatore.
9. Ogni giocatore pesca casualmente 1 tessera Mappa dalla propria riserva, la guarda e la aggiunge alla propria mano.
10. Il primo giocatore è colui che ha visitato la Scozia per ultimo e si procede poi in senso orario fino a fine partita.



Panoramica

Ottenete il maggior numero di punti dal piazzamento strategico delle vostre tessere Mappa, costruendo Tenute Energetiche, estendendo le vostre Tenute Agricole e stabilendo Insediamenti in Scozia. Otterrete anche punti extra completando le Missioni Personali richieste dalle Cattedrali, acquisendo il controllo dei Castelli e aprendo i Porti. La partita termina quando tutti i giocatori hanno esaurito le tessere Mappa. Chi ha totalizzato più punti è il vincitore.

Turno di gioco

Nel vostro turno, dovrete eseguire queste 3 fasi nell'ordine indicato:

1. **Piazzate sul Tabellone la tessera Mappa che avete in mano.**
2. **Valutate la tessera piazzata.**
3. **Pescate 1 tessera Mappa dalla vostra riserva.**

FLUSSO DI GIOCO

1. Piazzamento Tessera

All'inizio del turno, diventate il giocatore attivo. Piazzate la tessera Mappa che avete in mano su uno spazio non occupato del Tabellone che riporti un'icona compatibile con quella della tessera (, o). Uno spazio con una tessera Mappa è considerato occupato. Non potete occupare Cattedrali, Castelli o spazi d'acqua.

Nel piazzare le tessere Mappa si applicano le seguenti regole:

TENUTE AGRICOLE

Potete piazzare una Tenuta Agricola solo su uno spazio che riporta l'icona Tenuta Agricola oppure su uno spazio jolly (uno spazio senza icone).

TENUTE ENERGETICHE

Potete piazzare una Tenuta Energetica solo su uno spazio che riporta l'icona Tenuta Energetica oppure su uno spazio jolly (uno spazio senza icone).

Eccezione: se nel vostro turno dovete piazzare una Tenuta Agricola ma sul Tabellone non sono rimasti spazi Tenuta Agricola o jolly, potete piazzarla su uno spazio Tenuta Energetica. Parimenti, se nel vostro turno dovete piazzare una Tenuta Energetica ma sul Tabellone non sono rimasti spazi Tenuta Energetica o jolly, potete piazzarla su uno spazio Tenuta Agricola.

INSEDIAMENTI

Potete piazzare un Insediamento solo su uno spazio che riporta l'icona Insediamento . Le tessere Insediamento possono riportare 1, 2, 3 o 4 icone Insediamento. Il numero di icone mostrate indicherà quanta influenza il proprietario della tessera avrà all'interno dell'Insediamento (vd. Insediamenti a pag. 3).



www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

2. Valutazione Tessera

Dopo aver piazzato la vostra tessera Mappa, calcolate subito i punti che vi fornisce (avanzando conseguentemente il vostro Segnapunti). Le tessere vi forniscono punti nei seguenti modi:

TENUTE AGRICOLE

Quando piazzate una Tenuta Agricola, fate 1 punto per tessera nel gruppo di Tenute Agricole che avete appena creato o ampliato (inclusa quella appena piazzata).

Un gruppo di Tenute Agricole comprende tutte le Tenute Agricole adiacenti dello stesso colore.

TENUTE ENERGETICHE

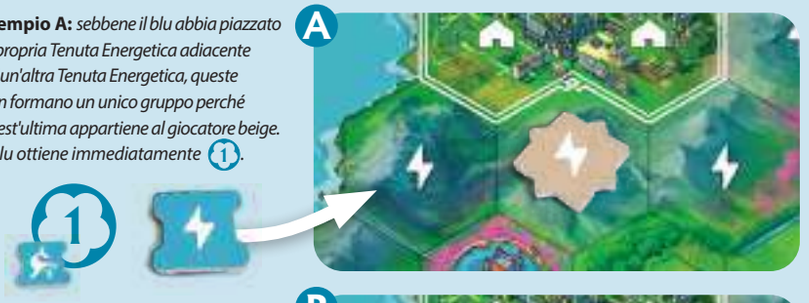
Quando piazzate una Tenuta Energetica, fate 1 punto per tessera nel gruppo di Tenute Energetiche che avete appena creato o ampliato (inclusa quella appena piazzata).

Un gruppo di Tenute Energetiche comprende tutte le Tenute Energetiche adiacenti dello stesso colore.

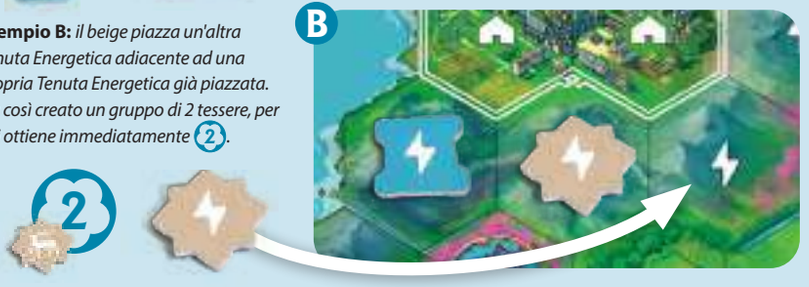


Nota: sebbene le Tenute Agricole e le Tenute Energetiche forniscano punti nello stesso modo, non formano gruppi misti. **Solo le tessere dello stesso tipo e colore formano un gruppo.**

Esempio A: *sebbene il blu abbia piazzato la propria Tenuta Energetica adiacente ad un'altra Tenuta Energetica, queste non formano un unico gruppo perché quest'ultima appartiene al giocatore beige. Il blu ottiene immediatamente (1).*



Esempio B: *il beige piazza un'altra Tenuta Energetica adiacente ad una propria Tenuta Energetica già piazzata. Ha così creato un gruppo di 2 tessere, per cui ottiene immediatamente (2).*



INSEDIAMENTI

Un Insediamento fornisce punti solo quando tutti gli spazi dell'Insediamento sono stati occupati. I giocatori presenti sono ricompensati in base alla loro influenza all'interno dell'Insediamento. L'influenza di un giocatore in un Insediamento è pari al numero di icone Insediamento presenti sulle sue tessere Insediamento piazzate presso il relativo Insediamento.



1 INSEDIAMENTI PICCOLI (1 spazio con bordo singolo)

Piazzate 1 tessera Insediamento nell'unico spazio dell'Insediamento per ottenere subito punti pari alla vostra influenza (ovvero al numero di icone Insediamento sulla tessera Insediamento).

2 INSEDIAMENTI MEDI (2 spazi con bordo doppio)

Una volta che ambedue gli spazi dell'Insediamento sono stati occupati, il giocatore con più influenza nell'Insediamento ottiene subito (5). L'altro giocatore ottiene (3). In caso di parità, il giocatore che ha completato l'Insediamento perde il pareggio ottenendo (3), mentre l'altro giocatore in parità ottiene (5). Se un singolo giocatore completa l'Insediamento Medio con solo le sue tessere, ottiene (5) + (3) = (8).

Esempio: *il rosso piazza una tessera Insediamento vicino al blu, completando l'Insediamento Medio. Il rosso ha influenza 2 e il blu influenza 1, per cui il rosso ottiene (5) per la maggiore influenza e il blu soltanto (3).*



3 INSEDIAMENTI GRANDI (3 spazi con bordo triplo)

Un volta che tutti e 3 gli spazi sono stati occupati, il giocatore con più influenza ottiene (8), mentre il giocatore secondo per influenza ottiene (5). Un eventuale terzo giocatore presente non ottiene punti. Se un giocatore ha più tessere nell'Insediamento, somma le icone di tutte le sue tessere per calcolare la propria influenza. Se un singolo giocatore completa l'Insediamento Grande con le sue sole tessere, ottiene (8) + (5) = (13). Il giocatore che ha completato l'Insediamento perde qualsiasi pareggio. Ulteriori pareggi sono risolti in favore dei giocatori successivi in senso orario a partire da questo giocatore.



Esempio: *il blu ha 2 tessere, entrambe con influenza 1. Il rosso piazza una tessera con influenza 3, completando l'Insediamento Grande. Il rosso ha più influenza del blu, per cui ottiene (8) mentre il blu ottiene (5).*

PORTI:

Ogni volta che un giocatore piazza una tessera Insediamento su uno spazio con un Porto, ottiene subito (1).

Come al solito, se questo è l'ultimo spazio o l'ultimo spazio non occupato di un Insediamento, viene anche calcolato l'Insediamento.



Alwaysboard
NEVER BORED

CASTELLI

I giocatori ottengono il controllo di un Castello occupando il maggior numero di spazi adiacenti allo spazio del Castello. Se la vostra tessera Mappa è la prima tessera piazzata adiacente ad un determinato spazio con un Castello, piazzate 1 dei vostri Castelli sullo spazio del Castello per mostrare che avete il controllo di quel Castello.

Quando piazzate una tessera Mappa adiacente ad uno spazio con un Castello che ha già su di sé il Castello di un altro giocatore, determinate chi ora occupa più spazi adiacenti allo spazio del Castello. Se siete voi, ottenete il controllo dello spazio del Castello: l'altro giocatore deve riprendere il suo Castello e voi dovete piazzarvi uno dei vostri Castelli. In caso in cui più giocatori abbiano lo stesso numero di tessere Mappa adiacenti allo spazio del Castello, lo spareggio è spezzato in favore del giocatore che ha più Tenute (Energetiche + Agricole) adiacenti. In caso di ulteriore parità, il giocatore che ha appena piazzato la tessera Mappa perde il pareggio.



Esempi:

A *Il blu piazza una Tenuta Energetica vicino allo spazio del Castello del rosso. Ambedue i giocatori hanno 1 Tenuta adiacente al Castello, per cui sono in parità. Il rosso mantiene il controllo del Castello.*

Se, più avanti in partita, il blu dovesse piazzare un'altra tessera Mappa adiacente allo spazio del Castello, avrebbe più tessere adiacenti del rosso e otterrebbe il controllo del Castello rosso (che sostituirà con uno blu).

B *Il blu e il rosso hanno entrambi 1 tessera Mappa adiacente allo spazio del Castello. Tuttavia, la tessera del blu è una Tenuta, mentre la tessera del rosso è un Insediamento, per cui il blu vince il pareggio (maggior numero di Tenute) e prende il controllo del Castello (rimpiazzando il Castello rosso con un Castello blu).*

CATTEDRALI

Visitare una Cattedrale vi consente di ottenere una carta Missione con un obiettivo da completare per ottenere punti extra. **La prima volta che piazzate una tessera adiacente ad un determinato spazio con una Cattedrale, piazzate 1 delle vostre Cattedrali su tale spazio.** Se qualche Cattedrale si trova già nello spazio, impilate la vostra in cima. Pescate 1 carta Missione dal mazzo, guardatela e piazzatela di fronte a voi coperta (così che gli altri giocatori non sappiano la natura della vostra missione).

Potete ottenere soltanto 1 carta Missione da ciascuna Cattedrale. Dato che vi sono 8 spazi con una Cattedrale, potete ottenere un massimo di 8 carte Missione nel corso di una partita.



Importante: soddisferete la condizione di una carta Missione anche se siete primi a pari merito con altri giocatori per la condizione richiesta.

3. Pesca

Dopo che avete valutato la tessera che avete piazzato, terminate il vostro turno pescando una nuova tessera Mappa dalla vostra riserva e aggiungendola alla mano. Giocherete questa tessera nel vostro prossimo turno. Il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

PUNTEGGIO FINALE

LA PARTITA FINISCE

quando tutti i giocatori hanno piazzato tutte le proprie tessere Mappa sul Tabellone. A questo punto i giocatori ottengono i seguenti punti di fine partita:



Nota: quando raggiungete i 100 punti, girate il vostro segnalino Traguardo. Se raggiungete i 200 punti, prendete l'altro segnalino e ponetelo su 200, per poi girarlo ancora se arrivate a 300 punti.

1. Insediamenti Incompleti

Alla fine della partita, ogni tessera Insediamento presente in un Insediamento incompleto (ovvero con degli spazi non occupati) è valutata come se fosse l'unica tessera di un Insediamento Piccolo. In altre parole fornisce al proprietario punti pari alla sua influenza.



2. Castelli

A fine partita, ogni giocatore ottiene 5 per ogni Castello da lui controllato.



3. Missioni

Infine, tutti i giocatori rivelano le proprie carte Missione e ottengono punti da quelle di cui hanno soddisfatto le condizioni.



Nota: il Bonus Cattedrale fornisce 3 senza dover soddisfare alcuna condizione.

Una volta finito di assegnare i punti finali, il giocatore con più punti è il vincitore.



In caso di parità vince il giocatore che ha il controllo del Castello di Edimburgo (contrassegnato dall'icona trifoglio ☘). Se nessuno dei giocatori primi a pari merito controlla il Castello di Edimburgo, vince il giocatore che controlla il Castello di Stirling (anch'esso contrassegnato dall'icona trifoglio ☘), anche qualora non sia uno dei giocatori primi a pari merito!

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com





IRLANDA

Come i clan Scozzesi, anche i clan Irlandesi non sono da meno e si stanno dando da fare per riforgiare la propria terra e riportare la propria cultura celtica ai fasti del passato. Quale clan avrà il maggior impatto nella ricostruzione dell'isola di Smeraldo?

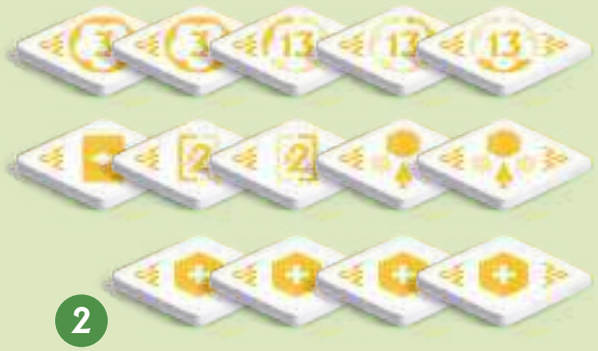
COMPONENTI

I seguenti componenti sono necessari per giocare con il lato Irlanda del Tabellone.

1. **1 Tabellone**
   Mappa dell'Irlanda
2. **14 Bonus Torre Circolare**
3. **12 carte Missione Pubblica**
4. **4 segnalini Raddoppio**
   1 per colore giocatore



1



2

Vi serviranno anche i seguenti componenti già usati sul lato Scozia:

- **144 tessere Mappa** - 36 per colore giocatore
- **32 Cattedrali** - 8 per colore giocatore
- **48 Castelli** - 12 per colore giocatore
- **8 segnalini Traguardo** - 2 per colore giocatore
- **4 Segnapunti** - 1 per colore giocatore
- **4 carte Aiuto Giocatore.**

Non avrete invece bisogno delle carte Missione Personale usate sul lato Scozia.





4

Always Board
NEVER BORED

PREPARAZIONE

I punti in giallo differiscono dalla preparazione del lato Scozia (pag. 2).

1. Collocate il Tabellone al centro, con il lato Irlanda visibile.
2. Create il mazzo Missioni mescolando le carte Missione. Pescate poi le prime 8 carte e create una fila di carte scoperte su un lato del Tabellone. Piazzate poi il mazzo Missioni, coperto, nello spazio dedicato del Tabellone.
3. Mescolate i Bonus Torre Circolare, tenendoli coperti. Piazzate un bonus casuale, coperto, su ciascun spazio Torre Circolare del Tabellone (gli spazi gialli, ciascuno dei quali raffigura una tipica Torre Circolare irlandese) e poi rivelateli tutti.
4. Ogni giocatore sceglie un colore e piazza il corrispondente Segnapunti sullo spazio 0 del tracciato Segnapunti che corre attorno al Tabellone.
5. Ciascun giocatore piazza i propri Castelli e le proprie Cattedrali di fronte a sé. Poi colloca il segnalino Traguardo con il lato vuoto di fronte a sé, tenendo proprio questo lato visibile.
6. Ciascun giocatore piazza il proprio segnalino Raddoppio di fronte a sé.
7. In 2 giocatori, prendete 24 tessere Mappa fra quelle dei colori non scelti e piazzatele, coperte sugli spazi con l'icona .
8. In 2 e 3 giocatori, ciascun giocatore prende tutte le tessere Mappa del proprio colore. In 4 giocatori, ciascun giocatore deve rimettere nella scatola:
   - 3 Tenute Energetiche
   - 3 Tenute Agricole
   - 1 Insediamento di ciascun valore , e .
9. Ogni giocatore ammucchia tutte le proprie tessere Mappa di fronte a sé, coperte, e le mescola.
10. Ogni giocatore pesca 4 delle proprie tessere Mappa, le guarda, le mescola e le impila a formare una Pila personale, separata dalle altre tessere Mappa. Le tessere rimaste di fronte a ciascun giocatore formano la Riserva di quel giocatore.
11. Ogni giocatore pesca casualmente 1 tessera Mappa dalla propria riserva, la guarda e la aggiunge alla mano.
12. Il primo giocatore è colui che ha visitato l'Irlanda per ultimo e si procede poi in senso orario fino a fine partita.



Panoramica

Ottenete il maggior numero di punti dal piazzamento strategico delle vostre tessere Mappa, costruendo Tenute Energetiche, estendendo le vostre Tenute Agricole e stabilendo Insediamenti. Otterrete anche punti extra completando le Missioni Pubbliche per la prosperità del popolo irlandese, ottenendo il controllo di Castelli e costruendo Tenute Marine al largo. La partita termina quando tutti i giocatori hanno esaurito le tessere Mappa. Chi ha totalizzato più punti è il vincitore.

Turno di Gioco

Nel vostro turno, dovrete eseguire queste 3 fasi nell'ordine indicato:

1. **Piazzate sul Tabellone la tessera Mappa che avete in mano.**
2. **Valutate la tessera piazzata e controllate se avete completato una Missione Pubblica.**
3. **Pescate 1 tessera Mappa dalla vostra riserva.**

FLUSSO DI GIOCO

1. Piazzamento Tessera

All'inizio del turno, diventate il giocatore attivo. Piazzate la tessera Mappa che avete in mano su uno spazio non occupato del Tabellone, seguendo le stesse regole di piazzamento delle Tenute e degli Insediamenti del lato Scozia (vd. Piazzamento Tessera a pag. 2).



Always Board Games
NEVER BOREDE

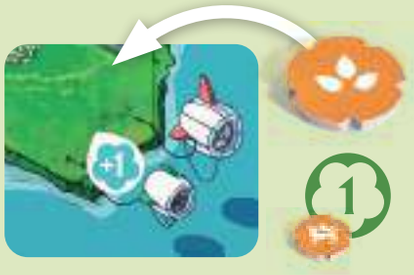
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

2. Valutazione Tessera

Seguite tutte le regole di valutazione del lato Scozia relative alle Tenute, agli Insediamenti e ai Castelli (vd. Valutazione Tessera a pagg. 3-4). Il lato Irlanda differisce esclusivamente per i seguenti aspetti:

TENUTE MARINE

Rimpiazzano i Porti del lato Scozia e sono valutate esattamente nello stesso modo. Ogni volta che un giocatore piazza una tessera Mappa su uno spazio +1, ottiene immediatamente 1.



INSEDIAMENTI ESTESI

Gli Insediamenti Piccoli (1 spazio), Medi (2 spazi) e Grandi (3 spazi) seguono tutti le stesse regole del lato Scozia (vd. pag. 3). Tuttavia, l'Irlanda ha anche Insediamenti Estesi da 4 spazi con bordo quadruplo. Una volta che tutti e 4 gli spazi sono stati occupati, il giocatore con più influenza ottiene 12. Il giocatore secondo per influenza ottiene 8 e il terzo giocatore per influenza ottiene 5.



I pareggi sono spezzati come per gli altri tipi di Insediamenti. Se in un Insediamento Esteso sono presenti solo 2 giocatori, il giocatore con più influenza ottiene 12 + 5 = 17 e il gicatore secondo per influenza ottiene 8. Se tutte e 4 le tessere in un Insediamento Esteso appartengono allo stesso giocatore, questi ottiene: 12 + 5 + 8 = 25.



Esempio: *il blu piazza la quarta tessera di questo Insediamento Esteso innescando così la valutazione. Dato che il blu ha la maggiore influenza, ottiene 12. Il rosso è secondo e ottiene 8. L'arancione e il beige sono terzi a pari merito, ma il beige siede più vicino al blu (il giocatore attivo, che ha piazzato l'ultima tessera in senso orario), per cui il beige ottiene 5 e l'arancione 0.*

MISSIONI PUBBLICHE

Quando piazzate una tessera Mappa, verificate se avete completato 1 o più delle Missioni Pubbliche nella fila di carte rivelate. Il primo giocatore a completare una missione, riceve subito il numero di punti maggiore indicato sulla carta (e piazza una delle sue Cattedrali presso tale numero per tenere traccia di ciò). Chiunque altro dovesse d'ora in poi completare la stessa Missione Pubblica dovrà accontentarsi del numero minone di punti, piazzando una delle proprie Cattedrali presso tale numero. Mentre solo il primo giocatore può ottenere il valore più alto di punti, un qualsiasi numero di giocatori può ottenere il valore più basso. Un giocatore può completare ciascuna delle 8 Missioni della fila una sola volta per partita (in sostanza, nessun giocatore può avere 2 Cattedrali sulla stessa carta).



Nota: quando una carta Missione Pubblica richiede di connettere Castelli o Torri Circolari, dovrete occupare un certo numero di spazi adiacenti che permettano di collegare i Castelli o le Torri Circolari in questione. I Castelli e le Torri Circolari stessi non sono necessari per la connessione, dal momento che questi spazi non possono essere occupati.



Esempio: *l'arancione ha appena piazzato una Tenuta Agricola sul Tabellone. Controlla la fila delle Missioni Pubbliche e si accorge di aver appena completato la Missione Pubblica A. Il blu aveva già completato quella missione (presso un'altra Torre Circolare), per cui l'arancione piazza una delle sue Cattedrali presso il numero più basso 5 e ottiene quel numero di punti. L'arancione si accorge anche di aver completato la Missione Pubblica B. Dato che è stato il primo giocatore a farlo, piazza immediatamente 1 delle sue Cattedrali presso il numero più alto 8 e ottiene quel numero di punti.*

TORRI CIRCOLARI



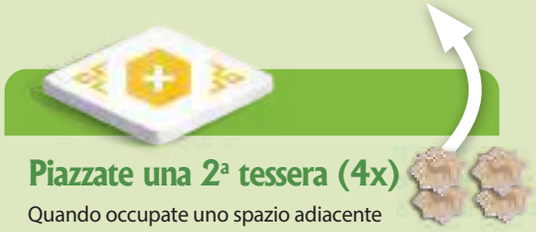
La prima volta che occupate uno spazio adiacente ad una determinata Torre Circolare potete attivare il corrispondente Bonus Torre Circolare. Fate riferimento a pag. 8 per una spiegazione dettagliata dei bonus. Potete attivare il Bonus di ciascuna Torre Circolare solo una volta per partita. **Più giocatori, comunque, possono attivare lo stesso Bonus Torre Circolare, purché ciascuno lo faccia una sola volta.**

7. Pesca

Dopo che avete valutato la tessera che avete piazzato, terminate il vostro turno pescando una nuova tessera Mappa dalla vostra riserva e aggiungendola alla mano. Giocherete questa tessera nel vostro prossimo turno. Il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

Always Board NEVER BORED

BONUS DELLE TORRI CIRCOLARI



Piazzate una 2ª tessera (4x)

Quando occupate uno spazio adiacente ad una Torre Circolare di questo tipo, estraete a caso 1 delle 4 tessere della vostra Pila personale creata durante la Preparazione. Piazzate immediatamente anche questa nuova tessera, seguendo le usuali regole per il piazzamento e per la valutazione.

Importante: l'abilità "Piazza una 2ª tessera" può essere innescata una sola volta per turno. Se piazzate la seconda tessera adiacente ad un'altra Torre Circolare con questa abilità, dovrete ignorare il bonus ottenendo solo i punti per il piazzamento.



Piazzate un Segnalino Raddoppio (2x)

Quando avrete occupato 1 spazio adiacente ad ambedue queste Torri Circolari, piazzate il vostro segnalino Raddoppio su una delle 8 carte Missione Pubblica della fila visibile **che non avete ancora completato**. Se completerete la suddetta missione più avanti in partita, farete il doppio dei punti.



Ottenete 13 punti (3x)

Quando avrete occupato 1 spazio adiacente a ciascuna di queste 3 Torri Circolari, otterrete (13).



Pescate 3 tessere (2x)

Quando occupate uno spazio adiacente ad una Torre Circolare di questo tipo, alla fine del turno corrente potrete pescare 3 tessere Mappa dalla vostra riserva (se disponibili) invece di 1 soltanto. Nel vostro turno successivo, scegliete 1 di esse da piazzare e rimescolate le altre 2 nella vostra riserva.



Pescate una Missione Pubblica (1x)

Quando occupate uno spazio adiacente a questa Torre Circolare, pescate una carta Missione dal mazzo, guardatela e piazzatela coperta di fronte a voi. Questa è ora considerata una carta Missione Personale e solo voi potrete completare la missione mostrata sulla carta. Se completerete la missione (o se l'avevate già completata), otterrete il valore più alto di punti indicato sulla carta. Rivelate e ottenete i punti delle Missioni Private soltanto a fine partita.



Ottenete 3 punti (2x)

Quando occupate 1 spazio adiacente ad una Torre Circolare di questo tipo, ottenete (3).

PUNTEGGIO FINALE

LA PARTITA TERMINA quando tutti i giocatori hanno piazzato tutte le proprie tessere Mappa sul Tabellone. A questo punto i giocatori ottengono i seguenti punti di fine partita:



1. Insediamenti Incompleti & Castelli

I giocatori ottengono punti dagli Insediamenti Incompleti e dai Castelli esattamente come sul lato Scozia (vd. Punteggio Finale a pag. 4).

2. Missioni Personali



Infine, tutti i giocatori rivelano le eventuali carte Missione Personale e ne ricevono il valore più alto in punti, se ne soddisfano le condizioni.

Il giocatore con più punti è il vincitore.



In caso di parità, vince il giocatore che ha il controllo del Castello di Blamey, contrassegnato dall'icona trifoglio ☘).
Se nessuno dei giocatori primi a pari merito controlla il Castello di Barney, vince il giocatore che controlla il maggior numero di spazi adiacenti alla Torre Circolare presso la Collina di Tara (anch'essa contrassegnata dall'icona trifoglio ☘), **anche qualora non sia uno dei giocatori primi a pari merito!** Se anche alla Collina di Tara c'è un pareggio, tutti i giocatori in parità alla Collina di Tara condividono la vittoria.

CREDITI

Autore: Reiner Knizia
Direttore del Progetto: David Chircop
Direttore Artistico: Mark Casha
Sviluppatore: Gordon Calleja
Illustratore: Anna "Mikado" Przybylska
Artista della Cover: Kate "vesner" Redesiuk
Grafico, Grafico 3D & Artista: Max Kosek
Responsabile Marketing: Eveline Foubert
Responsabile Community: Harry Apartoglou
Modellista 3D: Gaston Santibañez
Redazione Testi: Eric Slauson
Edizione e Traduzione Italiana: Davide Malvestuto
Adattamento Grafico: Mirko Treccani
Revisione Italiana: Giulia Rasente
Ringraziamenti Speciali: Aphrodite Andreou, Christopher Borg e Britta Stöckmann.
Reiner Knizia ringrazia: anche tutti i playtester che hanno contribuito allo sviluppo del gioco, in particolare Dan Adams, Sebastian Bleasdale, Peter Cavey, Andrew Ellis, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Simon Kane, Dave Spring e Peter Wimmer.

Distributore esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations
Via E. Romagnoli 1, 20146 Milano IT
www.craniocreations.it

Rebirth - Regolamento - Versione 1.1b
Autore: © Dr Reiner Knizia, 2024. Tutti i diritti riservati.
Produttore: © Mighty Boards Ltd, 2024. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotto senza consenso scritto di Mighty Boards.

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com