

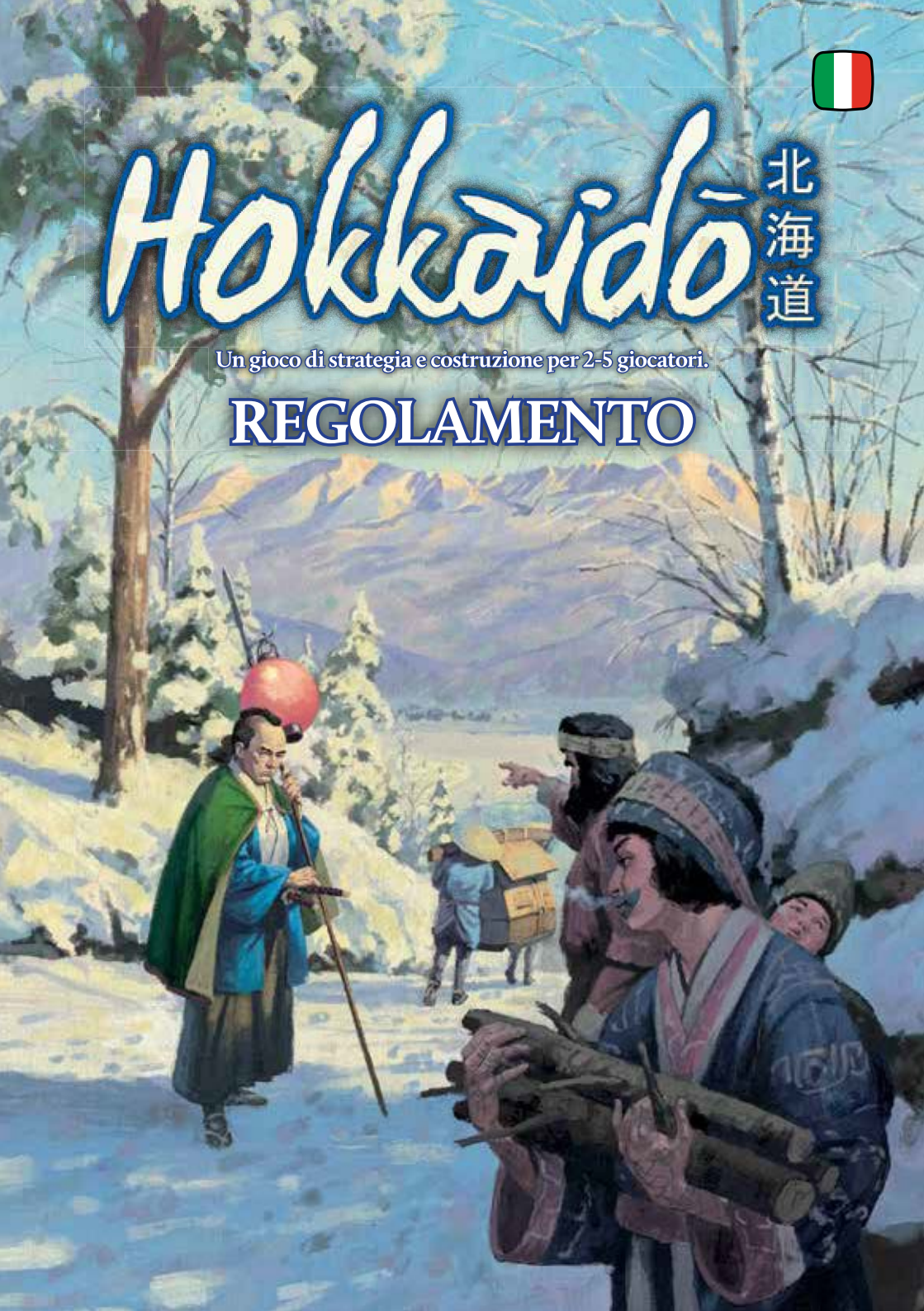


Hokkaidō

北海道

Un gioco di strategia e costruzione per 2-5 giocatori.

REGOLAMENTO

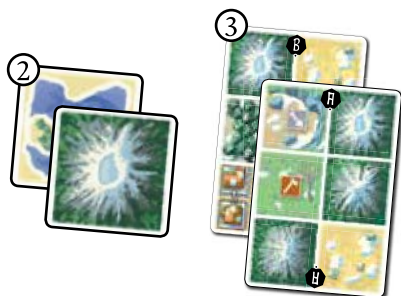


Dopo essersi insediati a Honshu, le nobili casate giapponesi si preparano a estendere i loro domini verso nord, a Hokkaido. Il maestoso paesaggio montuoso della nuova isola preannuncia sfide ancor più ardue da superare...

Hokkaido è il secondo gioco ambientato nella serie di Honshu e presenta nuove idee e meccaniche rispetto al predecessore. Una partita a Hokkaido dura 12 turni, ciascuno dei quali diviso in due fasi. Ogni giocatore espande la propria mappa durante i turni di gioco in modo da ottenere il punteggio più alto.

CONTENUTO

- ① 56 segnalini Risorsa (14 di ciascun tipo)
- ② 15 tessere Terraformare (a due facce: lato A e lato B)
- ③ 6 carte Provincia Iniziale (a due facce)
- ④ 60 carte Mappa (numerata da 1 a 60)
- ⑤ 5 carte Riepilogo Punteggio
- ⑥ 9 carte Obiettivo (opzionali)
- ⑦ 1 Blocchetto Segnapunti

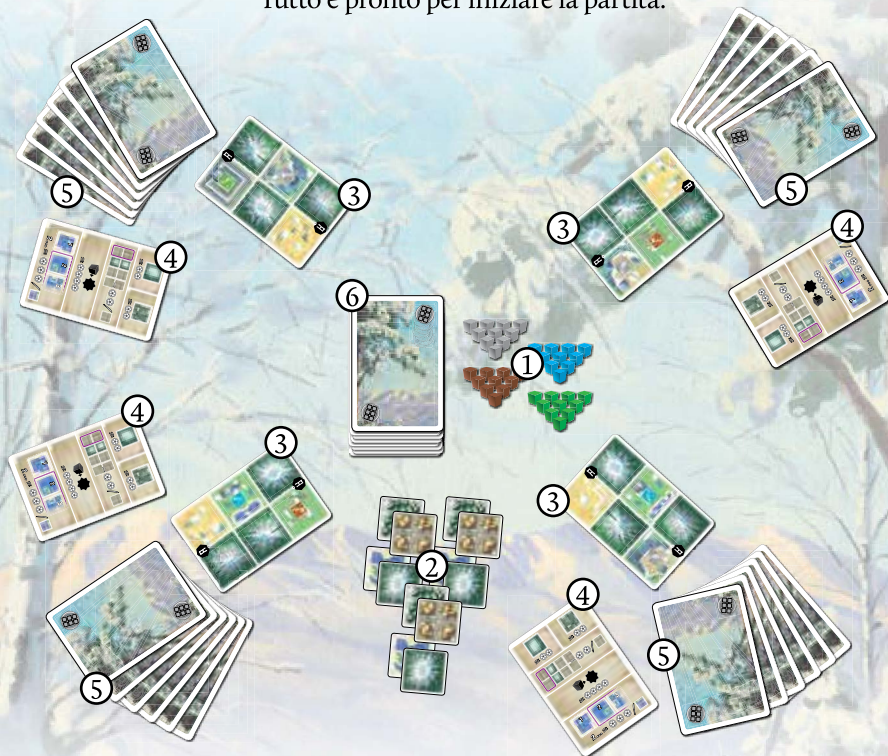


Hokkaido					

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Sistemate le Risorse ① e le tessere Terraformare ② in una riserva comune al centro dell'area di gioco. Il numero di Risorse disponibili è limitato a quelle presenti nella scatola. Nel caso straordinario che si esauriscano le tessere Terraformare, usate un qualsiasi oggetto come sostituto.
2. Decidete con quale lato della Provincia Iniziale giocare (A o B), poi distribuitene casualmente una a ogni giocatore ③. Piazzate una Risorsa corrispondente su ogni casella Produzione (vedi in fondo alla pagina) della carta. Le Provincie Iniziali sono la base di partenza delle mappe dei giocatori. Distribuite a ciascuno una carta Riepilogo Punteggio ④.
3. Mescolate le carte Mappa e distribuite a ogni giocatore una mano iniziale di 6 carte coperte ⑤. Con le carte rimanenti formate il mazzo di pesca ⑥ al centro dell'area di gioco.

Tutto è pronto per iniziare la partita.



Risorse, caselle Produzione e Fabbriche:

Risorse:    

Simboli Produzione:    

Simboli Fabbrica:    

Blu Marrone Grigio Verde



Casella Produzione

Casella Fabbrica

COME SI GIOCA

Il gioco dura 12 turni, ciascuno dei quali diviso in una Fase di Strategia e una Fase di Costruzione.

FASE DI STRATEGIA (Regole per 3 - 5 giocatori)

I giocatori scelgono contemporaneamente 1 carta dalla propria mano, la piazzano coperta accanto alla loro mappa, poi passano le carte rimaste coperte al giocatore a fianco; in senso orario nei turni 1-6, antiorario nei turni 7-12. I giocatori non devono guardare le carte appena ricevute. Una volta che tutti hanno effettuato lo scambio, passate alla Fase di Costruzione.

Fase di Strategia per 2 giocatori

I giocatori scelgono contemporaneamente 1 carta dalla propria mano, la piazzano coperta accanto alla loro mappa, poi prendono 1 carta dal mazzo di pesca e la aggiungono alla propria mano. Entrambi scartano 1 carta della nuova mano poi passano il resto delle carte coperte all'altro giocatore e iniziano la Fase di Costruzione.

Variante Fase di Strategia

Honshū

Se avete familiarità con Honshu potete sostituire la Fase di Strategia con la Fase di Supremazia. Per variare il gioco Honshu invece, potete usare la Fase di Strategia di Hokkaido.

FASE DI COSTRUZIONE

Durante la Fase di Costruzione i giocatori espandono le proprie mappe piazzando le carte scelte nella Fase di Strategia. Ogni giocatore aggiunge la propria carta alla mappa, sopra o sotto a una o più caselle delle carte piazzate precedentemente, lasciando visibile almeno una casella della nuova carta. Potete piazzare le carte sia in orizzontale che in verticale.

Nella Fase di Costruzione tutti giocano contemporaneamente. Se un giocatore non desidera piazzare la propria carta in questo modo, comunica subito la sua intenzione prima che si inizino a posizionare le carte. In questo caso inizia per primo il giocatore che ha scelto la carta dal valore più basso, seguito dagli altri in ordine crescente di valore delle carte.

Caselle Produzione

Su ogni casella Produzione visibile della nuova carta viene piazzata una Risorsa del tipo corrispondente presa dalla riserva. Se un giocatore piazza la carta sopra una casella Produzione che contiene già un segnalino Risorsa, scartate quest'ultima nella riserva comune.

Laghi

Le caselle Lago devono rimanere sempre visibili e **non possono essere coperte** da altre carte Mappa.

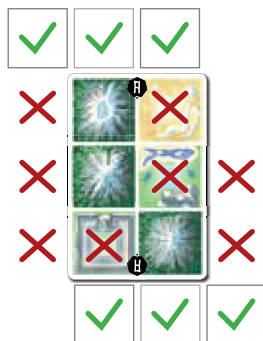


Montagne

Ogni giocatore deve avere un'unica **Catena Montuosa** sulla propria mappa. Quando un giocatore sceglie una carta Mappa che contiene caselle Montagna, deve piazzarla in modo da prolungare la Catena Montuosa già presente senza creare diramazioni.

Le caselle Montagna della nuova carta possono ampliare la catena sia ortogonalmente che diagonalmente (es. a destra). Le caselle Montagna devono rimanere sempre visibili e non possono essere coperte da altre carte.

Nota: Nel conteggio finale, la Catena Montuosa divide la mappa in due zone distinte. Questo è importante per assegnare i punti delle Città (vedi a pag. 8).



- ✓ Qui è corretto piazzare una Montagna.
- ✗ Qui è vietato piazzare una Montagna.

Terraformare

Durante la Fase di Costruzione ogni giocatore ha la possibilità di modificare 1 casella Maggese della propria mappa, prima o dopo aver piazzato la carta scelta. Per farlo, scarta dalle proprie caselle Produzione 2 risorse dello stesso colore, poi prendere una tessera Terraformare dalla riserva e la piazza sopra ad una casella Maggese, trasformandola:

- 2 risorse blu trasformano il Maggese in Lago
- 2 risorse marroni trasformano il Maggese in Città
- 2 risorse verdi trasformano il Maggese in Foresta
- 2 risorse grigie trasformano il Maggese in Montagna



La tessera Terraformare piazzata da ora viene considerata, per il punteggio e per il piazzamento delle carte, come il tipo di terreno che rappresenta. Se una tessera Terraformare di Città o Foresta viene coperta durante un successiva Fase di Costruzione, scartatela nella riserva.

TURNI SUCCESSIVI

Dopo che tutti hanno completato la Fase di Costruzione, i giocatori prendono in mano e guardano le carte ricevute alla fine della Fase di Strategia e iniziano un nuovo turno.

Alla fine 6° turno a ogni giocatore viene distribuita dal mazzo di pesca una nuova mano di 6 carte Mappa coperte. Alla fine del 12° turno la partita termina e si contano i punti.



LEGENDA DELLE CASELLE SULLE CARTE MAPPA



Produzione:

Durante la Fase di Costruzione, in ogni nuova casella Produzione visibile viene piazzata una Risorsa corrispondente presa dalla riserva. Queste risorse possono essere usate nella Fase di Costruzione per acquistare tessere Terraformare o essere spostate a fine gioco sulle caselle Fabbrica corrispondenti per generare punti.



Fabbrica:

Nel conteggio finale ogni Risorsa non utilizzata presente sulla mappa può valere $\otimes \otimes \otimes \otimes$ se viene spostata su una casella Fabbrica corrispondente (**Eccezione: Il lato B di una delle Provincie Iniziali presenta Fabbriche di valore: $\otimes \otimes$**). Potete piazzare una sola Risorsa per Fabbrica.



Foresta:

Nel conteggio finale ogni casella Foresta visibile vale $\otimes \otimes$.



Maggese:

Le caselle Maggese possono essere Terraformate nella Fase di Costruzione, ma non hanno altri effetti in gioco. In caso di pareggio, a fine partita, vince chi ha più caselle Maggese visibili (non Terraformate) sulla mappa.



Lago:

Nella Fase di Costruzione, i Laghi non possono essere nascosti da una carta Mappa e devono essere sempre visibili. Nel conteggio finale ogni gruppo di caselle Lago ortogonalmente contigue genera punteggio: 0 \otimes per la prima casella e $\otimes \otimes \otimes$ per ogni altra casella del medesimo gruppo.



Montagna:

Nella Fase di Costruzione, le caselle Montagna devono essere sempre piazzate in modo da prolungare una singola Catena Montuosa, non possono essere nascoste da una carta Mappa e devono essere sempre visibili.

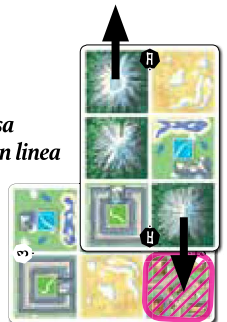
Nel conteggio finale ogni casella Montagna vale $\otimes \otimes$.



Città:

Nel conteggio finale, la Catena Montuosa separa la mappa di ogni giocatore in due zone. Verificate quale sia il Distretto Cittadino (gruppo di caselle Città ortogonalmente contigue) più grande di ciascuna zona. Ogni casella città del distretto più piccolo tra questi due vale $\otimes \otimes$.

Nota: in fase di conteggio finale, i due estremi di una Catena Montuosa continuano idealmente all'infinito in linea retta. Ogni casella Città che si trova su questa linea immaginaria viene esclusa dal conteggio (es. a destra). Questa regola vale solo per le caselle Città.



REGOLA OPZIONALE: CARTE OBIETTIVO

Aggiungete il seguente punto alla Preparazione del gioco:

4. Mescolate le carte Obiettivo, pescatene a caso un numero pari a quello dei giocatori più 2, poi piazzatele scoperte sull'area di gioco. Rimettete le rimanenti nella scatola.

Alla fine di ogni turno, partendo dalla carta Obiettivo di valore più basso, verificate se ci sono obiettivi completati:


- Un giocatore deve indicare almeno 3 carte diverse della propria mappa (vale anche la Provincia Iniziale) per completare un Obiettivo (eccezione: Obiettivo #9).
- Se un Obiettivo è completato da 1 solo giocatore, questi prende la carta Obiettivo per sé e la piazza vicino alla propria mappa.
- Se un Obiettivo viene completato da 2 o più giocatori, la carta Obiettivo indica come gestire lo spareggio. Guardate l'icona sotto al numero della carta: per gli Obiettivi 1-4 vince lo spareggio il giocatore che ha scelto la carta Mappa di valore più basso in Fase di Strategia. Per quelli 5-9, il giocatore che ha scelto quella di valore più alto.
- Se nel turno un giocatore partecipa a uno o più spareggi senza vincere, può prendere una tessera Terraformare a scelta e piazzarla su una tessera Maggese della propria mappa.





















Attenzione

Quando un giocatore vince una carta Obiettivo, non può ricevere altre carte Obiettivo o tessere Terraformare per quel turno.

Se le carte Obiettivo sono state tutte completate, saltate la verifica nei turni successivi.

Nel conteggio finale, ogni carta Obiettivo completata vale . Gli Obiettivi:

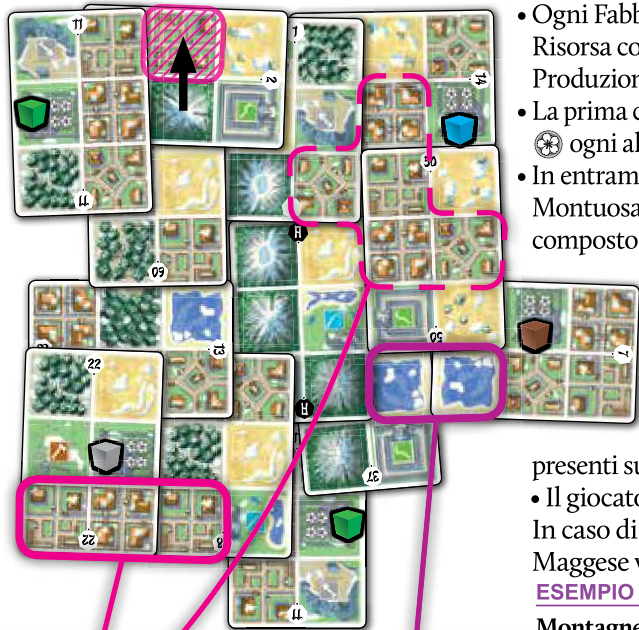
-   Avere per primi 5 diverse Foreste separate.
-   Avere per primi un Distretto Cittadino (da almeno 1 casella Città) in ognuna delle due zone divise dalla Catena Montuosa: uno dei due distretti deve avere almeno 5 caselle Città più dell'altro.
-   Avere per primi 3 diversi Laghi separati.
-   Avere per primi 5 caselle Montagna ortogonalmente adiacenti.
-   Avere per primi 6 Risorse sulla propria mappa.
-   Avere per primi i 4 tipi di caselle Produzione.
-   Avere per primi i 4 tipi di caselle Fabbrica.
-   Avere per primi 3 caselle Produzione e/o Fabbrica adiacenti ortogonalmente o diagonalmente.
-   Avere per primi 2 tessere Terraformare sulla mappa.



COME SI CALCOLA IL PUNTEGGIO FINALE

I giocatori contano i punti sulle proprie mappe in base alle caselle visibili di: Montagna, Foresta, Fabbrica e Lago.

- Ogni casella Montagna vale $\text{☼} \text{☼}$.
- Ogni casella Foresta vale $\text{☼} \text{☼}$.



Gruppo di Laghi

Distretto Cittadino più grande di ogni zona

- Ogni Fabbrica in grado di accogliere una Risorsa corrispondente da una casella Produzione vale $\text{☼} \text{☼} \text{☼} \text{☼}$.
- La prima casella di ogni gruppo di Laghi vale 0 ☼ ogni altra casella del gruppo vale $\text{☼} \text{☼} \text{☼}$.
- In entrambe le zone divise della Catena Montuosa contate da quante caselle è composto il Distretto Cittadino più grande.

Ogni casella Città del più piccolo dei due distretti vale $\text{☼} \text{☼}$. Nota: i due estremi della Catena Montuosa continuano idealmente all'infinito in linea retta, non considerate nel conteggio le caselle Città

presenti su questa linea immaginaria.

- Il giocatore col maggior numero di ☼ vince. In caso di parità, vince chi ha più caselle Maggese visibili sulla propria mappa.

ESEMPIO DI PUNTEGGIO: 53 ☼

Montagne: 12 ☼ (6 x 2 ☼)

Foreste: 12 ☼ (6 x 2 ☼)

Fabbriche: 20 ☼ (5 x 4 ☼)

Laghi: 3 ☼ (0 + 1 x 3 ☼)

Città: 6 ☼ (3 x 2 ☼)

RICONOSCIMENTI

Autore: Kalle Malmioja

Direttore artistico: Jere Kasanen

Illustratore: Ossi Hiekkala

Edizione Italiana a cura di PLAYAGAME EDIZIONI

playaGame
EDIZIONI

Via San Francesco d'Assisi 39 - 40026 - Imola

www.playagameedizioni.it | info@playagameedizioni.it

Traduzione: Matteo Mazzacurati

Impaginazione: Giuseppe Alfano

Revisione del regolamento: Samuele Casadio e Marco Marani



© 2019 Lautapelit.fi

Urho Kekkosen katu 1 - 00100 Helsinki, Finland

info@lautapelit.fi | www.lautapelit.fi