

Åse & Henrik Berg



Pied Piper

La 1^a Espansione di Mattus

Europa, 1348. la Morte Nera devasta l'Europa. Finora i giocatori si sono serviti dell'aiuto di una manciata di diverse classi medievali per contrastare la peste. Ora è giunto il momento di chiamare i rinforzi. 12 nuovi personaggi sono pronti ad aiutare i giocatori. Alcuni di loro, come la Regina e l'Imperatore,



utilizzano la loro ricchezza ed il loro potere per aiutarli. Alcuni, come la Suora e il Vescovo, usano saggezza e fede per curare la peste, mentre altri ricorrono alla magia e alla stregoneria, come il Pifferaio Magico, che usa il suo flauto magico per attirare i ratti a sè.

Componenti del Gioco



12 carte classe (2 per ognuna delle 6 classi, Plebe, Borghesia, Clero, Cavalleria, Maghi e Famiglia Reale)



2 pedine vescovo



3 pedine fortificazione



3 pedine suora



10 segnalini pozione

Preparazione e svolgimento del gioco

Questa espansione contiene due carte classe aggiuntive per ciascuna classe. Sommando le carte classe del gioco base, ci sono ora tre carte diverse per ogni classe, per un totale di 18 carte. Comunque, in ogni partita verranno usate solo 6 di queste carte. Dopo aver scelto quali carte classe usare, la partita viene preparata seguendo le regole del gioco base. Alcune delle carte classe in questa espansione richiedono materiali aggiuntivi (Vescovo-pedine vescovo, Imperatore-pedine fortificazione, Suora-pedine suora, Stregone-segnalini pozione). Se alcune di queste carte classe saranno usate nella partita, il relativo materiale aggiuntivo dovrà essere posizionato vicino al tabellone.

Prima di iniziare il gioco, devono essere scelte le 6 carte classe che saranno usate nella partita.

Questo può essere fatto in diversi modi:

- Pescare a caso 6 carte dopo aver mescolato tutte le 18 carte
- Mescolare separatamente le carte delle 6 classi, poi pescare una carta a caso per ogni classe
- Usare una delle composizioni proposte alla fine del regolamento
- I giocatori scelgono le carte d'accordo tra loro.

Nota: In una partita con meno di 4 giocatori, è consigliabile che almeno una carta Cavalleria sia inclusa tra le carte utilizzate, per garantire che nessuna zona del tabellone sarà mai completamente al sicuro dalla peste.

La partita si svolge secondo le normali regole del gioco base, utilizzando le sei carte classe scelte. Se sono in gioco due o più carte appartenenti alla stessa classe, ogni simbolo sul segnalino ratto rimuoverà un cubo per ogni carta di questa classe che il giocatore possiede.

Esempio: Se le carte Crociato e Cavaliere sono in gioco e due diversi giocatori possiedono queste carte, perderanno un cubo ciascuno per ogni simbolo Cavalleria quando si propaga la peste. Se un solo giocatore possiede entrambe le carte, perderà due cubi per ogni simbolo Cavalleria.

Le Nuove Carte Classe

Nota: Solo il giocatore attivo, può utilizzare l'abilità della sua carta e classe. Egli può utilizzare le abilità di ogni carta solo una volta per turno, e solo prima che sia giocata la fase C (eccezioni: Soldato, Crociato e Servo).



Crociato (Cavalleria) 
Un giocatore che possiede questa carta può muovere la Pedina Peste fino a due spazi durante la fase C, prima che gli effetti della Peste siano valutati. In più, il giocatore può scoprire contemporaneamente tutti i segnalini ratto della regione appestata, e decidere l'ordine in cui essi colpiranno la regione.



Soldato (Cavalleria) 
Un giocatore che possiede questa carta può muovere la Pedina Peste fino a due spazi durante la fase C, prima che gli effetti della Peste siano valutati. In più, quando piazza nuovi segnalini ratto nella fase C, può piazzarne uno aggiuntivo.
Combinazioni di carte: Se un giocatore possiede più carte Cavalleria, potrà comunque muovere la Pedina Peste fino a due spazi.



Messaggero (Borghesia) 
Un giocatore che possiede questa carta può scambiare uno dei suoi cubi con un cubo appartenente ad un altro giocatore in un'altra regione, o può scambiare due cubi appartenenti a due altri giocatori.

Nota: Lo scambio eseguito dal Messaggero non è influenzato da eventuali pedine fortificazione in gioco.



Sindaco (Borghesia) 
Un giocatore che possiede questa carta può, invece di aggiungere cubi secondo le normali regole (un cubo per ratto) nella fase B, aggiungere un cubo in ogni regione dove ha più cubi degli altri giocatori.
Combinazioni di carte: se un giocatore possiede anche la carta

Contadino, il cubo supplementare può essere piazzato in una delle regioni in cui ha più cubi degli altri giocatori. Se il giocatore possiede e può utilizzare la carta Regina, i due cubi supplementari possono essere piazzati in una o due regioni in cui ha più cubi degli altri giocatori

Nota: Egli può scegliere di non utilizzare l'abilità del Sindaco e, se preferisce, piazzare i cubi secondo le normali regole.



Imperatore 
(Famiglia Reale)
Un giocatore che possiede questa carta può, piazzare (o spostare, se già in gioco) le tre pedine fortificazione. Una pedina fortificazione può essere posizionata sul confine tra due regioni del tabellone, o su una freccia che collega due regioni.

Nulla può attraversare un confine bloccato da un pedina fortificazione, vale a dire, nè ratti, cubi, nè la Pedina Peste possono attraversare questo confine fino a che la fortificazione non sarà rimossa.

Nota: Le pedine Suora e Vescovo (vedi sotto) non sono bloccate dalle fortificazioni dato che vengono piazzate liberamente sul tabellone e non spostate tra le regioni.



Pifferaio Magico 
(Maghi)

Un giocatore che possiede questa carta può, muovere un cubo del proprio colore da una regione ad un'altra regione confinante. Se fa ciò, deve spostare insieme al cubo più segnalini ratto possibile dalla regione di partenza alla nuova regione. Le pedine fortificazione impediscono questo spostamento. Se un giocatore utilizza il Pifferaio Magico per spostare un cubo in una regione che contiene una pedina Vescovo nessun segnalino ratto viene spostato nella nuova regione.

Nota: La regola base che limita il numero di ratti a 3 viene ancora applicata. Perciò, se il giocatore sposta uno dei suoi cubi da una regione ad una regione confinante che contiene già 2 ratti, sposta nella nuova regione solo un ratto. Il giocatore può usare il Pifferaio Magico per spostare un cubo in una regione confinante anche se non ci sono ratti che possono seguirlo, cioè, se la regione di origine non contiene ratti e/o la nuova regione contiene già tre ratti o una pedina vescovo.



Servo (Plebe) 
Durante la fase C del proprio turno un giocatore che possiede questa carta può piazzare un cubo del suo colore nella regione appestata per ogni segnalino ratto che ha eliminato almeno un cubo di un altro giocatore. Il cubo viene piazzato in quella regione immediatamente, e perciò può influenzare (o essere influenzato)

dalla risoluzione dei rimanenti segnalini ratto.



Regina 
(Famiglia Reale)
Se il giocatore che possiede questa carta ha cubi del proprio colore in un'area collegata più grande di qualsiasi altro giocatore, può aggiungere due cubi in più del normale quando aggiunge cubi in una regione nella fase B ("piazzare nuovi cubi sul tabellone").

Esempio: Attualmente, ci sono cubi rossi in Inghilterra, Gallia e Hispania, cubi blu in Russia e Tartaria, cubi gialli in Hispania, Italia e Polonia, e cubi verdi in Germania e Turcia. Così, l'area più grande collegata del giocatore rosso contiene 3 regioni, i giocatori blu e giallo hanno entrambi 2 regioni collegate, mentre l'area più grande collegata del giocatore verde contiene solo 1 regione. Pertanto, se il giocatore rosso possiede la carta Regina, può aggiungere 2 cubi in più quando si piazzano i cubi. Se qualsiasi altro giocatore possiede la carta Regina non potrebbe utilizzare il beneficio della carta Regina in questa situazione.



Stregone (Maghi) 
Un giocatore che possiede questa carta può piazzare un segnalino pozione insieme ad uno dei cubi del suo colore in qualsiasi punto del tabellone. Un cubo può possedere più di un segnalino pozione. Un segnalino pozione protegge il cubo su cui è piazzato:

Ogni volta che un cubo deve essere rimosso a causa del diffondersi della peste nella fase C, il proprietario del cubo può in alternativa scegliere di rimuovere un segnalino pozione posizionato sul cubo.

Nota: La rimozione di un segnalino pozione in questo modo non conta come un cubo eliminato da un ratto quando si utilizza il beneficio della carta Servo.



Panettiere 
(Plebe)
Un giocatore che possiede questa carta può piazzare un cubo del proprio colore sulla carta classe Panettiere ad ogni turno. Ogni volta che la carta classe Panettiere sarà presa da un altro giocatore, quel giocatore piazzerà immediatamente tutti i cubi posti sulla carta in una regione del tabellone a sua scelta.



Suora (Clero)

Un giocatore che possiede questa carta può piazzare, (o spostare, se già in gioco) le tre pedine suora. Una pedina Suora può essere piazzata in una qualsiasi regione, e più pedine suora possono essere piazzate nella stessa regione. Ogni pedina suora riduce la popolazione della regione di uno ai

quando si valutano i limiti di popolazione sui segnalini ratto nella fase C.

Esempio: Scandia attualmente contiene tre cubi e due suore. La peste avrà solo un focolaio se viene scoperto un segnalino ratto di valore 1.



Vescovo (Clero)

Un giocatore che possiede questa carta può piazzare, (o spostare, se sono entrambi già in gioco) una delle due pedine vescovo. Una pedina vescovo può essere piazzata in una qualsiasi regione, ed entrambi i vescovi possono essere collocati nella stessa regione. Il vescovo protegge la regione dai ratti: nessun ratto può in alcun modo essere spostato in una regione nella quale sono presenti una o entrambe le pedine vescovo.

Fine gioco

Come nel gioco base, quando la partita termina si svolge un ultimo turno di gioco in senso antiorario, in cui tutti i giocatori, ad eccezione del giocatore che ha effettuato l'ultimo turno regolare, possono usare le abilità delle proprie classe un'ultima volta. Al termine di quest'ultimo turno di gioco, e prima che la peste devasti tutte le 12 regioni, se la carta Panettiere è in gioco, il giocatore alla sinistra del giocatore che possiede la carta Panettiere piazza tutti i cubi sulla carta in una regione a sua scelta.

Nel turno finale di gioco, le carte hanno le stesse abilità, con le seguenti eccezioni:

Regina: Se la condizione della carta Regina è soddisfatta, il giocatore può aggiungere due cubi in qualsiasi regione.

Crociato: Il giocatore può muovere la Pedina Peste fino a due spazi, scoprire tutti i ratti in questa regione e risolverli immediatamente nell'ordine che preferisce.

Soldato: Il giocatore può aggiungere un ratto in una regione adiacente alla regione occupata dalla Pedina Peste. Se la riserva di segnalini ratto è esaurita (come spesso accade a fine partita) pescare un segnalino ratto a caso tra quelli usati.

Sindaco: Il giocatore può aggiungere un cubo in una regione in cui ha più cubi di qualsiasi altro giocatore.

Servo: Il giocatore può muovere la Pedina Peste di uno spazio e utilizzare la propria abilità in questa nuova regione.

Combinazione Carta: Se un giocatore possiede più di una delle carte che condizionano la Pedina Peste (Crociato, Cavaliere, Servo), deve applicare gli effetti di queste carte nella stessa regione.

Combinazioni di carte consigliate

Prosperità: Contadino, Panettiere, Servo, Regina, Sindaco, Soldato. Questa combinazione contiene più carte che consentono ai giocatori di aggiungere cubi extra. Perciò, il tabellone tenderà a diventare più popolato del solito.

Controllo Ratto: Pifferaio Magico, Stregone, Vescovo, Suora

Monaco, Imperatore. Questa combinazione di carte agisce sul movimento, sul piazzamento o sulla risoluzione dei ratti.

Europa in guerra: Cavaliere, Crociato, Soldato, Messaggero, Mercante, Pifferaio Magico. Questa combinazione di carte consente ai giocatori di attaccarsi tra loro in svariati modi.

Artwork: alexandre-roche.com - Project manager: Jonny de Vries


www.whitegoblingames.nl

Z-MAN
games

64 Prince Road,
Mahopac, NY 10541
www.zmangames.com