



SIBERIA



Componenti di gioco:

- 1 tabellone
- 4 plance giocatore
- 70 segnalini azione
- 24 pedine in 4 colori (utilizzabili come lavoratore o commesso)
- 1 sacchetto
- 70 cubi risorsa (18 x gas, 16 x carbone, 14 x petrolio, 12 x oro, 10 x diamanti)
- 8 segnalini area esaurita
- 20 tessere investimento
- 6 borsa valori
- 1 indicatore primo giocatore
- denaro

Preparazione

- Piazzare il **tabellone** sul tavolo.
- Piazzare il **denaro** vicino al tabellone.
- Il giocatore **più giovane** giocherà per primo e prenderà l'indicatore primo giocatore.
- Il primo giocatore mescola **le risorse** (cubetti di legno) nel sacchetto, poi pesca e piazza **2 diverse risorse** per ogni area sul tabellone (Le risorse nell'area devono sempre essere ~~differenti~~). Le risorse rimanenti verranno sistemate sul tabellone nello spazio risorse disponibili.
- Piazzare le tessere **borsa valori** negli appositi spazi. Il giocatore iniziale deciderà quale lato delle tessere sarà utilizzato per la partita.
- Piazzare i **segnalini esaurimento** negli appositi spazi, gli 8 spazi "timer".
- Le **tessere investimento** verranno mescolate e messe a faccia in giù nella zona investitori del tabellone, pescare 4 tessere e metterle a faccia in sù negli appositi spazi.
- Ogni giocatore sceglierà un colore e prenderà le relative 6 pedine più una plancia, poi ognuno piazzerà una pedina a **Vladivostok** (lavoratore) e una alla borsa di **Frankfurt** (commesso). Le pedine avanzate serviranno per il resto della partita.
- Il giocatore iniziale metterà i **segnalini azione** nel sacchetto e li mescolerà.



Panoramica del gioco

Lo scopo del gioco è quello di **estrarre risorse** e poi **venderle ottenendo il maggiore guadagno possibile**. Il giocatore che a fine partita avrà guadagnato di più sarà il vincitore.

Svolgimento azioni

Il gioco procede in vari round, ognuno dei quali può essere diviso in due fasi. Prima fase: pescare segnalini azione che verranno piazzati sulla propria plancia. Seconda fase: eseguire le relative azioni, questa fase durerà fino a quando tutti i giocatori avranno passato. Dopo, il primo giocatore passerà il segnalino "primo giocatore" alla sua sinistra ed inizierà così un nuovo round. La partita termina quando tutte le risorse su almeno 8 aree della mappa sono esaurite o 3 dei 5 spazi risorsa sono vuoti.

Fase 1: Pescare e piazzare segnalini azione

- Iniziando dal primo giocatore ognuno pescherà dal sacchetto 6 segnalini azione **senza mostrarli**. Dopo, ognuno li piazzerà sulla propria plancia, questa operazione va eseguita contemporaneamente.

- Molti segnalini mostrano un doppio disegno: un **personaggio** ed una **risorsa**.
Il segnalino Manager mostra solo il personaggio e nessun disegno risorsa.

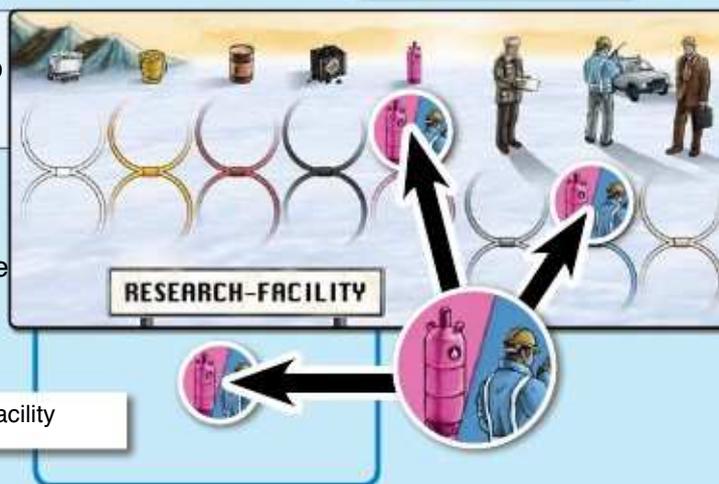
- I giocatori ora scelgono dove piazzare i segnalini sulla loro plancia: sotto la zona Research-Facility dove lo spazio è **illimitato** o negli spazi liberi tra Risorsa e Personaggio.



Esempio: il segnalino Logistica/Gas può essere messo indifferentemente in uno spazio libero tra Azione **Logistica** o Azione **Gas** o nella zona sotto la **Research-Facility**.

(Il segnalino Manager può **solo** essere piazzato nello spazio Manager o sotto al Research - Facility.)

- Se non è possibile piazzare un certo segnalino, perchè tutte le zone sono occupate, questo **deve essere messo** nella zona sotto al Research - Facility.



area sotto Research - Facility

Fase 2: Eseguire le azioni

Iniziando dal primo giocatore le azioni possono essere eseguite rispettando le seguenti regole:

- Ogni giocatore esegue **un'azione** al suo turno, dopodiché in senso orario agirà un altro giocatore. Il round termina quando ogni giocatore avrà passato.

- **La prima azione che ogni giocatore deve eseguire è la Ricerca** (vedi azione Ricerca) per le nuove risorse se ci sono segnalini sotto la zona Research - Facility.

Se non ce ne sono si può eseguire un'altra azione o passare.

Dopo questo passo i giocatori possono scegliere una qualsiasi azione o passare.

- Se un giocatore passa il suo turno finisce, gli altri giocatori proseguono a svolgere azioni fino a che tutti hanno passato.

- Le azioni possono essere eseguite solo se **entrambi** gli spazi corrispondenti sono pieni.

Gli spazi possono essere riempiti da 2 tessere azione o con una tessera azione e una investimento, ma non con due

- tessere investimento.

Quando viene svolta un'azione **tutti** i segnalini sono rimossi dalla plancia, le tessere investimento invece **rimangono** sulla plancia per l'intera partita.

Ricerca

L'azione Ricerca permette di scoprire nuove risorse.

- Il giocatore rimuove tutti i segnalini azione dalla sua zona Ricerca e per ognuno di questi piazzerà la relativa risorsa sulle aree di Siberia presa dallo spazio risorse. Si possono piazzare risorse in qualsiasi area ma non ci possono essere risorse uguali in un'area, praticamente ogni area può contenere max 5 diverse risorse.
- Se un segnalino mostra una risorsa che è già esaurita o presente su tutte le aree, il segnalino viene rimosso e nessuna risorsa verrà piazzata al suo posto.
- Il segnalino Manager permette di scegliere e piazzare una qualsiasi risorsa disponibile.
- I segnalini rimossi tornano nel sacchetto.

RESEARCH-FACILITY



Manager

- Per eseguire l'azione tutti i segnalini Manager sulla plancia verranno rimossi dagli spazi Manager. **Un** segnalino può essere giocato come **jolly** e sostituirne un altro in uno spazio libero, l'altro segnalino torna nel sacchetto.



Logistica

- I segnalini sono rimossi e tornano nel sacchetto. Il giocatore può spostare i suoi Lavoratori già presenti su Siberia di **3 spazi in totale**. I tre movimenti si possono dividere a piacere tra i lavoratori, si può anche non utilizzare i tre movimenti. Un movimento significa spostare un lavoratore da un area ad una adiacente.



Commesso

- I segnalini sono rimossi e tornano nel sacchetto. Il giocatore può piazzare **una** sua pedina come commesso su una qualsiasi Borsa Valori. Può prendere la pedina dalla sua riserva, può spostare un commesso da una Borsa ad un'altra o può levare da Siberia un lavoratore e piazzarlo su una Borsa Valori.



Lavoratore

- I segnalini sono rimossi e tornano nel sacchetto. L'azione permette di prendere una pedina dalla propria riserva e piazzarla a **Vladivostok**. Tutti i lavoratori iniziano il loro cammino verso le varie aree di Siberia da Vladivostok.
- Se non hai lavoratori disponibili puoi spostare un commesso su Vladivostok. Puoi spostare un lavoratore già presente su Siberia nuovamente a Vladivostok.



Investitore

- I segnalini sono rimossi e tornano nel sacchetto. Il giocatore può scegliere una delle **4 tessere investimento** disponibili e piazzarla immediatamente sulla corrispondente zona della sua plancia. Almeno uno spazio della zona azione corrispondente deve essere libero, non si può attivare un'azione con due tessere investimento. Quando si prende una tessera si deve ripescarne una nuova e piazzarla scoperta.
- Le tessere investimento sono molto utili, gli spazi riempiti con queste tessere rimangono tali per l'intera partita, non vengono mai rimosse ed è così più agevole fare le relative azioni. Ogni zona azione può avere una sola tessera investimento.



Azioni risorsa: estrazione e vendita risorse

Questa azione può essere eseguita per ogni tipo di risorsa: diamanti, oro, petrolio, carbone e gas. Deve sempre seguire lo stesso principio:



■ I segnalini sono rimossi e tornano nel sacchetto.

■ Il giocatore estrae risorse e deve venderle immediatamente. Da **tutte** le aree dove il giocatore ha piazzato i **suoi** lavoratori può prendere i relativi cubi risorsa che venderà immediatamente in una borsa valori dove deve essere presente un suo commesso.



I cubi risorsa venduti vengono eliminati dal gioco, se un giocatore ha più commessi piazzati nelle borse valori può scegliere dove è più redditizio vendere. Se vengono venduti più cubi di una stessa risorsa il denaro guadagnato sarà un multiplo.

Non è permesso tenere risorse per venderle in altri momenti della partita.



Esempio: Mike estrae gas. Prende due cubi gas da due differenti aree dove ci sono due suoi lavoratori. Un suo commesso è alla borsa di Tokio, Mike vende ogni cubo per \$3000 così guadagnerà un totale di \$6000.



Le risorse estratte devono essere **immediatamente** vendute, non è permesso tenere risorse per venderle più avanti.

Fine del round

A fine round il primo giocatore passerà il segnalino “Primo Giocatore” alla sua sinistra.

I segnalini azione **rimangono** sulla plancia per i prossimi round ma **non se ne possono mantenere più di 10**, sono escluse le tessere investimento dal conteggio.

I segnalini oltre il decimo vengono rimossi dalla plancia e rimessi nel sacchetto che verrà poi rimescolato.

Un nuovo round può ora iniziare con il nuovo primo giocatore.

Aree esaurite

Se un'area ha **esaurito** le risorse dopo un'azione di estrazione, questa area viene dichiarata esaurita. Nessuna altra risorsa potrà essere trovata qui e i lavoratori presenti sull'area tornano alla riserva del giocatore.

Un **segnalino “area esaurita”** verrà piazzato sulla zona svuotata, questi segnalini hanno due disegni: un orologio analogico e un simbolo area esaurita.

Attraversare aree esaurite non costa punti movimento.

Dopo aver piazzato l'**ottavo** segnalino area esaurita il gioco termina.

Fine del gioco

Ci sono due modi per terminare la partita.

Primo: Appena 8 aree sono esaurite e quindi tutti i segnalini “area esaurita” sono stati piazzati.

Secondo: 3 delle 5 riserve per le risorse si sono esaurite.

In ambedue i casi il turno corrente verrà terminato regolarmente. Dopo i giocatori contano il denaro guadagnato, **chi ne ha guadagnato di più è il vincitore.**



Designer: Reiner Stockhausen
Illustrations: Klemens Franz | atelier198
Proofreading: Stefan Malz
3D Shot: Andreas Resch
© dlp games 2011
www.dlp-games.de
e-mail: info@dlp-games.de

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Traduzione by iNvernomo