



Conquistadores

GIOCO PER 2-3 O 4 PERSONE

Il gioco contiene: 1 plancia, 4 tabelle dei tesori, 5 pedine dei conquistadores per nazione (20 pedine), 20 pedine degli indios e 16 tavolette dei tesori.

LA PLANCIA

Essa rappresenta un ipotetico territorio americano su cui i giocatori che rappresentano le nazioni colonizzatrici europee del '600, cioè Francia, Spagna, Inghilterra e Portogallo, inviano le proprie spedizioni alla ricerca dei tesori nascosti.

Questo territorio è diviso in settori numerati.

LE PEDINE

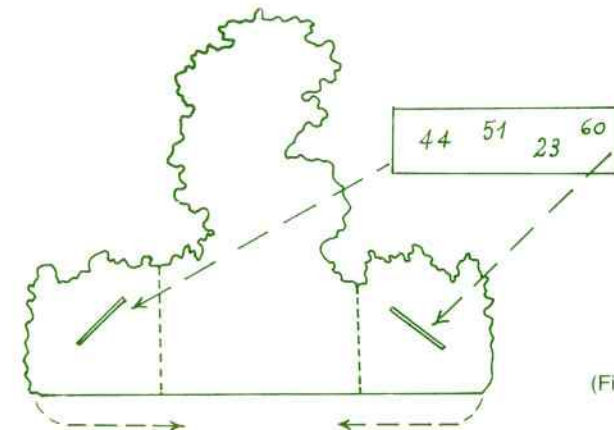
Le pedine colorate rappresentano le varie spedizioni. Entrano in gioco una alla volta, come vedremo nelle spiegazioni del gioco, muovendosi lungo le caselle libere della plancia.

Le pedine degli indios sono ostacoli che si presentano sul cammino dei conquistadores. Non sono attribuibili a nessun giocatore in particolare, essendo manovrate da tutti ogni volta. Devono restare sole sulle caselle della plancia che occupano e non sono eliminabili.

COME SI GIOCA

All'inizio del gioco sono distribuite ad ogni giocatore le 5 pedine dei conquistadores più una tabella dei tesori e 5 pedine degli indios. Le 16 tavolette dei tesori saranno tenute da un giocatore qualsiasi, che le distribuirà nell'ambito del gioco a chi le conquisterà. La prima cosa da fare, tutti contemporaneamente, è di scrivere dietro la tabella dei tesori i numeri corrispondenti alle caselle in cui si vogliono piazzare i propri quattro tesori (propri in senso teorico, dato che un giocatore non può trovare i tesori che ha piazzato, ma solo quelli degli altri). Questa disposizione dei tesori è segreta, e la tabella sarà piazzata in piedi, grazie al suo incastro, in modo che gli altri non la vedono (Fig. 1).

(Fig. 1)



(Fig. 1)

Si consiglia di scrivere questi numeri con un pennarello, in modo da poterli poi cancellare. Fatto questo si stabilisce, per sorte o accordo, chi sarà il primo a muovere e la successione degli altri.

Quindi il primo giocatore piazzerà i suoi cinque indios sulla plancia, dove vuole purché non nella stessa casella, imitato dagli altri al loro turno.

A questo punto abbiamo i tesori nascosti sulla plancia e gli indios disposti su di essa.

Il primo giocatore inizia ora il gioco vero e proprio, piazzando 2 conquistadores in 2 caselle qualsiasi sulla mappa, libere da pedine degli indios. Tutti i giocatori controllano se in quelle caselle hanno posto dei tesori, e se sì lo dichiarano, dando a chi lo ha trovato, o trovati se ce

JEU POUR 2, 3 OU 4 PERSONNES.

La boîte contient: 1 tableau de jeu, 4 tableaux des trésors, 5 pions des Conquistadores par nation (20 pions), 20 pions des Indios et 16 petits tableaux des trésors.

LE TABLEAU DE JEU

Il représente un territoire américain hypothétique, où les joueurs, représentant les nations colonizatrices européennes du XVII siècle: France, Espagne, Angleterre et Portugal envoient leurs expéditions à la recherche de trésors cachés. Ce territoire est subdivisé par des secteurs dénombrés.

LES PIONS

Les pions colorés représentent les différentes expéditions. Elles entrent dans le jeu une à la fois, comme l'on verra dans les explications du jeu, et se déplacent le long des cases libres du tableau du jeu.

Les pions des Indios sont les obstacles que les Conquistadores rencontrent, tout au cours du jeu. Les Indios n'appartiennent à aucun joueur en particulier, puisqu'ils sont déplacés par tous les joueurs, à tout coup. Aucun autre pion ne peut occuper les cases du tableau qu'ils occupent, et ils ne peuvent pas être éliminés.

COMMENT ON JOUE

Au commencement du jeu, chaque joueur reçoit 5 pions des Conquistadores, un tableau des trésors et 5 pions des Indios. Les 16 petits tableaux des trésors seront gardés par un joueur quelconque qui les distribuera pendant le jeu aux joueurs qui les conquerront. Avant tout autre chose, les joueurs écriront, tous ensemble et simultanément, derrière le tableau des trésors, les nombres des cases où ils veulent cacher leurs quatre trésors (un joueur ne peut pas trouver ses trésors, mais seulement les trésors cachés par autrui). La distribution des trésors est secrète et le tableau sera placé debout, grâce à son encastrement, de façon que les autres ne le voient pas (Fig. 1).

On conseille d'écrire ces nombres de façon à les pouvoir après effacer: cela fait, on établit, par accord ou par sort, les tours des joueurs.

Ensuite, le premier joueur placera ses cinq Indios sur le tableau de jeu, où il veut, pourvu qu'il n'en place pas 2 sur la même case; les autres joueurs feront le même à leurs tours.

A ce point, les trésors sont cachés et les Indios sont placés sur le tableau.

Le premier joueur commence alors le véritable jeu en plaçant 2 Conquistadores sur deux cases quelconques du tableau, pourvu qu'elles ne soient pas occupées par des Indios. Tous les joueurs contrôlent s'ils ont placé des trésors sur ces cases; en cas positif, ils l'annoncent en

ne fossero più di due, il diritto di riceverli dal giocatore che tiene i tesori.

Se invece non ce ne fossero il turno passerebbe al secondo giocatore, che piazza i suoi conquistadores, poi al terzo ecc.

Quando il turno torna al primo, questo dovrà spostare i suoi conquistadores in una casella adiacente a quella precedentemente occupata (anche di spigolo) e poi muovere, sempre di una casella, tre indios a scelta indipendentemente da chi li ha piazzati all'inizio.

Dopo di lui piazzeranno e muoveranno tutti gli altri al loro turno.

E' vietato prendere nota delle caselle sulle quali si è passati con i conquistadores; sarà buona memoria di ogni giocatore ricordarselo.

E' IMPORTANTE RICORDARE CHE PRIMA SI MUOVONO I CONQUISTADORES E POI GLI INDIOS.

Non si possono mai mettere due indios sulla stessa casella, mentre possono starci due o più conquistadores, nè spostarli su caselle già occupate da conquistadores e viceversa.

CONSEGUENZE DELLA SCOPERTA DI UN TESORO

Oltre a ottenere una tavoletta del tesoro, che servirà alla fine per stabilire chi ha vinto, lo scopritore ha un secondo beneficio: la nazione scopritrice invia un'altra pedina dei conquistadores per ogni tesoro vinto, nel turno successivo alla scoperta, piazzata come le prime due dove si vuole, e può muovere un'indio in più per ogni tesoro scoperto.

ELIMINAZIONE DEI CONQUISTADORES

Ogni conquistador può essere eliminato dagli altri giocatori se, al suo turno, si trova circondato da tanti indios da non permettergli più alcun movimento. Questa pedina è persa e tolta definitivamente dal tavolo.

Per ogni conquistador che si perde, il numero delle pedine indios da muovere diminuisce di uno. Si hanno, ad esempio, tre conquistadores in gioco sulla plancia, si potranno muovere quattro indios; ma se si perde un conquistador si potranno muovere solo tre indios; sempre e solo uno in più del numero dei propri conquistadores in campo. Per quanti tesori trovino, non si possono avere in tavola più di cinque conquistadores in assoluto.

Chi perde tutti i pezzi della propria nazione, o si trovasse durante una mossa ad non averne più in campo, sarebbe eliminato, tenendosi però i tesori scoperti e continuando solo per controllare se i suoi tesori sono scoperti.

SCOPO DEL GIOCO

Vince chi scopre per primo la metà dei tesori nascosti (4 se i giocatori sono due, 6 se sono tre e 8 se sono quattro), oppure chi elimina tutti gli avversari.

In caso restassero alla fine del gioco per esempio 2 giocatori con pari tesori, senza possibilità di scoprirne altri perché tutti già scoperti, vince chi ha più pedine dei conquistadores.

donnant ainsi au joueur qui a trouvé le trésor - ou les trésors s'il y en a plus de deux - le droit de les recevoir du joueur qui a la tâche de les garder. Si au contraire il n'y a pas de trésors, le deuxième joueur place ses Conquistadores, suivi par le troisième, et ainsi de suite. Quand c'est encore le tour de premier joueur, il devra déplacer, même de coin, son conquistador dans une case attenante à celle qu'il occupait précédemment, et trois Indios à son choix, d'une case indépendamment du joueur qui les a placés au début.

Après ce-ci tous les autres joueur placeront et déplaceront les pions, à leurs tours. Il est interdit d'écrire les nombres des cases sur lesquelles les Conquistadores ont passé; ce sera une tâche des joueurs de les rappeler.

IL EST IMPORTANT DE SOULIGNER QUE LES CONQUISTADORES SONT DEPLACES AVANT LES INDIOS.

Contrairement aux Conquistadores on ne peut jamais placer deux Indios sur la même case, ni les déplacer sur des cases déjà occupées par des Conquistadores et viceversa.

LES CONSEQUENCES DE LA DECOUVERTE D'UN TRESOR

Après avoir obtenu un petit tableau de trésor, qui aidera à établir le vainqueur à la fin du jeu, celui qui trouve un trésor remporte un autre avantage: la nation qui découvre le trésor envoie un autre pion des conquistadores par tout trésor gagné, le coup successif à la découverte; le joueur placera le nouveau pion où il veut, comme pour les pions précédents; en outre, il peut déplacer un Indios en plus par tout trésor découvert.

L'ELIMINATION DE CONQUISTADORES

Tous les joueurs peuvent éliminer les conquistadores adversaires si, à leurs tours, ils se trouvent cernés par autant d'Indios qu'ils ne leur permettent aucun mouvement. De tels pions sont perdus et sont éliminés du jeu, définitivement.

Par tout Conquistador que l'on perd, le nombre des Indios à déplacer diminue d'un. Par exemple, si l'on a 3 Conquistadores en jeu sur le tableau, on pourra déplacer 4 Indios; mais, si l'on perd un de ses conquistadores on ne pourra déplacer que 3 Indios; donc, le nombre des Indios est toujours et seulement un plus que le nombre des Conquistadores que l'on a sur le tableau.

Quelques trésors que l'on trouve, on ne peut jamais avoir plus de cinq Conquistadores sur le tableau.

Celui qui perd tous les pions de sa nation, ou qui se trouve à ne plus en avoir pendant un coup, est éliminé, mais il maintient les trésors qu'il a découverts et ne continue à jouer que pour contrôler si ses trésors sont découverts.

LE BUT DU JEU

Le vainqueur est celui qui découvre le premier, la moitié des trésors cachés (4 s'il y a deux joueurs, 6 s'il y en a trois, 8 s'il y en a quatre), où bien celui qui élimine tous les adversaires.

Si à la fin du jeu, 2 joueurs restent avec un nombre égal de trésors et sans aucune possibilité d'en découvrir d'autres parce qu'ils sont tous découverts, le vainqueur sera celui qui a le plus haut nombre de Conquistadores.

GAME FOR 2, 3 OR 4 PEOPLE.

The box contains: 1 board, 4 tables of the treasures 5 pieces of the Conquistadores per nation (20 pieces), 20 pieces of the Indios and 16 little boards of the treasures.

THE BOARD

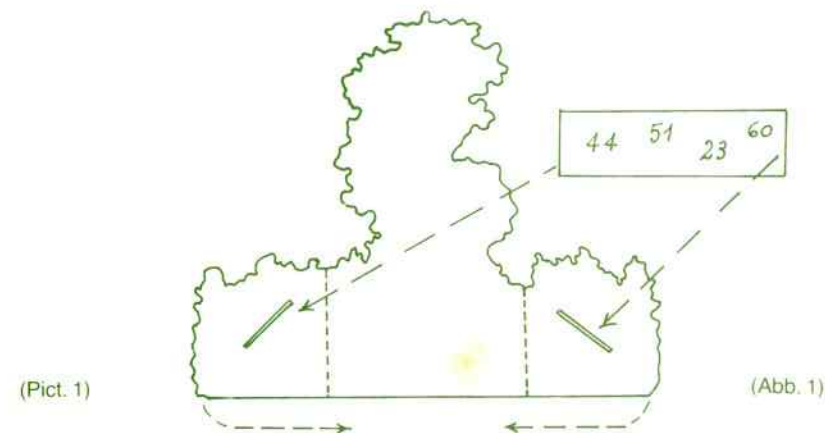
It represent an hypothetical American territory where the players representing the four major European colonizing nations of XVII century: France, Spain, England and Portugal, send their expeditions searching for buried treasures. This territory is subdivided by some numbered sectors.

THE PIECES

The coloured pieces represent the different expeditions. They enter the game one at a time, as the explanations of the game will show, moving along the free squares of the board. The Indios are the obstacles the Conquistadores meet with during the game. The Indios do not belong to any particular player, since they are moved by all, any time. No other piece can occupy the square of the board they are on, and they cannot be eliminated.

HOW TO PLAY

At the beginning of the game, each player receives the 5 pieces of the Conquistadores, a table of the treasures and 5 pieces of the Indios. The 16 little boards of the treasures will be kept by any of the players, who will distribute them during the game to the players conquering them. What players have got to do first, all together at the same time, is to write on the back of the table of treasures the numbers of the squares where they want to place their own four treasures (a player cannot find his own treasures, but only the others'). The treasures arrangement is secret, and the table will be placed in such a way, thanks to its fitting, that the other players will not be able to see it. (Pict. 1)



We counsel to write these numbers so that you can cancel them after.

After this is done, the players decide, by agreement or by lots, who is the first to move, and the succession of the players. Then, the first player will place his five Indios on the board, where he wants, provided that he does not place 2 of them on the same square; the other players will do the same, at their turn.

At this point, treasures are hidden and Indios are placed on the board.

Now, the first player begins the real game by placing 2 Conquistadores on any two squares of the map, provided that they are not occupied by Indios. All the players check

SPIEL FUER 2, 3 ODER 4 PERSONEN.

Das Spiel besteht aus: 1 Karte, 4 Tabellen der Schätze, 5 Steine der Conquistadores pro Nation (20 Steine), 20 Steine der Indios und 16 Schatztafelchen.

DIE KARTE

Sie stellt ein hypothetisches amerikanisches Gebiet dar, wohin die Spieler, die die europäischen kolonialisatorischen Staaten des XVII. Jahrhunderts darstellen, und zwar Frankreich, Spanien, England und Portugal, ihre Expeditionen auf die Suche nach den verborgenen Schätzen schicken. Dieses Gebiet ist in nummerierten Sektoren unterteilt.

DIE STEINE

Die bunten Steine stellen die verschiedenen Expeditionen dar. Sie rücken die einen nach den anderen ein (wie wir bei der Erklärung des Spieles sehen werden), und bewegen sich den freien Kästchen der Karte entlang.

Die Steine der Indios sind die Hindernisse, die sich den Conquistadores in den Weg stellen. Sie koennen keinem einzelnen Spieler zugeschrieben werden, da sie jedensmal von allen bewegt werden. Sie koennen nur einzeln die Kästchen der Karte besetzen und koennen nicht ausgeschieden werden.

WIE MAN SPIELT

Am Anfang des Spieles werden jeden Spieler die 5 Steine der Conquistadores, 1 Tabelle der Schätze und 5 Steine Indios ausgeteilt.

Die 16 Schatztafelchen werden von irgendeinem Spieler gehalten, der sie im Laufe des Spieles denjenigen, die die Schätze auffinden, verteilen wird.

Als erstes muessen alle Spieler gleichzeitig hinter der Tabelle der Schätze die Nummer der Kästchen, auf denen sie ihre 4 Schätze aufstellen wollen, anmerken (Diese 4 Schätze gehoeren nur theoretisch einen Spieler, da er ja nicht die eigenen Schätze, sondern nur diejenigen der anderen Spieler auffinden kann).

Die Aufstellung der Schätze wird geheim gehalten, und die Tabelle wird, dank ihres Einklemmens, so aufgestellt, dass sie von den anderen Spielern nicht gesehen werden kann. (Abb. 1)

Es ist empfehlenswert, diese Nummern mit Filzstift zu schreiben, um sie dann abwischen zu koennen.

Danach setzt man fest, entweder durch Ziehen oder durch Vereinbarung, wer als erster bewegt wird und die Reihenfolge der anderen Spieler.

Darauf wird der erste Spieler seine 5 Indios wo er will auf der Karte aufstellen, vorausgesetzt, dass er nicht 2 Steine auf demselben Kästchen aufstellt; sobald die anderen Spieler an die Reihe kommen, stellen sie ebenfalls ihre Steine der Indios auf.

Sind alle Spieler an die Reihe gekommen, so sind also alle Schätze in einigen Kästchen der Karte verborgen und die Indios sind auf ihr aufgestellt.

if they have placed any treasure on those very squares; if they have, they declare it, thus entitling who has found the treasure - or the treasures if there are more than two - to receive them from the player who keeps them. If there are no treasures, it is the turn of the second player to place his Conquistadores, then it is the turn of the third one and so on.

When it is the turn of the first player again, he will have to move his Conquistador to a square next to the one he was previously occupying (also in the edge direction); then he will move, by one square only, three Indios at his choice, no matter who had placed them at the beginning.

After the first player, all the others will move and place their pieces, respecting the starting order. Player are not allowed to write down the numbers of the squares the Conquistadores have already gone over.

IT IS IMPORTANT TO REMEMBER THAT CONQUISTADORES ARE MOVED BEFORE INDIOS. Two Indios are neither allowed to be placed on the same square - while Conquistadores are - nor to be moved to squares already occupied by Conquistadores and viceversa.

DISCOVERY OF TREASURES

Besides getting a little board of the treasures, necessary for settling who is the winner at the end of game, who finds a treasure has another advantage: the move following the finding, the nation he belongs to, sends another Conquistador per each found treasure; as for the previous pieces, the new ones are placed where the player wants; moreover, he can move one more Indio per each found treasure.

ELIMINATION OF THE CONQUISTADORES

Players can eliminate opponent Conquistadores if, during their turn, they are surrounded by so many Indios that no movement is possible. These pieces are eliminated and leave the game for ever. Each eliminated Conquistador, the number of Indios to be moved decreases by one. For example, if a player has three Conquistadores on the board, he can move 4 Indios; but if he loses one of his Conquistadores he will be able to move only 3 Indios; the number of Indios to be moved is always and only one more than the number of the Conquistadores one has got on the board. The number of playing Conquistadores can never exceed 5, no matter how many treasures one might find. If a player loses all the pieces of his nation, or if he finds himself with no pieces at all during a move, he is eliminated, but he goes on keeping the treasures he has found and checks if his treasures are found.

THE AIM OF THE GAME

The winner is who finds first half the hidden treasures - 4 if there are two players, 6 if there are three and 8 if there are four players - or who eliminates all his opponents. If at the end of the game only two players are left, both having the same number of treasures - and all the treasures have been discovered, the winner is who has got the highest number of Conquistadores.

Der erste Spieler faengt nun das eigentliche Spiel an, indem er 2 Conquistadores auf irgend 2 Kaestchen der Karte aufstellt, vorausgesetzt, dass diese nicht von den Indos besetzt sind. Alle Spieler, kontrollieren, ob sie in diesen Kaestchen Schaetze verborgen haben: bejahendenfalls muessen sie es sagen und dem Spieler, der den Schatz, oder gegebenenfalls die Schaetz aufgefunden hat, diese uebergeben; sonst kommt der zweit Spieler an die Reihe, der seinerseits seine Conquistadores aufstellen wird, dann der dritte usw. Kommt der erste Spieler wieder an die Reihe, so wird dieser seine Conquistadores in ein Kaestchen bringen, das demjenigen, das vorher besetzt war, anliegend ist (auch durch eine Kante); darauf wird er 3 von ihm gewaehnten Indos immer um ein Kaestchen bewegen, unabhaengig davon ver am Anfang des Spieles diese Indos aufgestellt hatte. Danach werden die anderen Spieler die Conquistadores und die Indos bewegen. Es ist verboten, die Kaestchen, die die Conquistadores ueberquert haben, aufzuschreiben: die Spieler muessen sie im Gedaechnis behalten.

ES IST WICHTIG SICH DARAN ZU ERINNERN, DASS MAN ZUERST DIE CONQUISTADORES UND DANN DIE INDOS BEWEGEN MUSS. Man kann nicht 2 Indos auf demselben Kaestchen aufstellen; dagegen koennen 2 oder mehr Conquistadores in demselben Kaestchen Platz haben; die Indos koennen nicht auf Kaestchen gebracht werden, die schon von Conquistadores besetzt sind und umgekehrt.

FOLGEN DER AUFFINDUNG DER SCHAEZTE

Neben der Erhaltung eines Schatztaefelchens, das am Ende des Spieles der Bestimmung des Gewinners dienen wird, verfuegt der Entdecker ueber einen zweiten Vorteil: pro aufgefundenen Schatz kann man einen weiteren Stein der Conquistadores einruecken lassen, der wie die ersten zwei wo man will aufstellt werden kann, und 1 Indos mehr bewegen.

AUSSCHIEDUNG DER CONQUISTADORES

Jeder Conquistador kann von denanderen Spielern ausgeschieden werden, wenn er, als er bewegen muss, von sovielen Indos umzingelt ist, dass er ueberhaupt keine Bewegung mehr durchfuehren kann. In diesem Fall wird der Stein endgueltig vom Spiel genommen. Pro verlorenen Conquistador wird die Anzahl der Indos, die man bewegen kann, um 1 herabgesetzt. Stehen z. B. 3 Conquistadores eines Spierlers auf dem Spiel, so kann dieser 4 Indos bewegen; verliert aber der Spieler 1 Conquistador, so kann er nur 3 Indos bewegen: man muss also immer ein Indos mehr als die Anzahl der auf dem Spiel stehenden Conquistadores bewegen. Soviele Schaetze man auch auffindet, koennen nicht mehr als 5 Conquistadores gleichzeitig auf dem Spiel stehen.

Derjenige Spieler, der alle Steine des eigenen Staates verloren hat, wird ausgeschieden: er behaelt aber die Schaetze, die er aufgefunden hat und spielt weiter mit, nur um zu ueberpruefen, ob seine Schaetze aufgefunden werden.

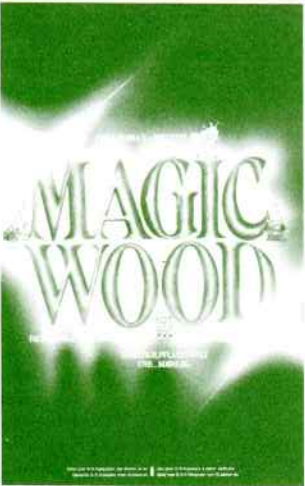
ZIEL DES SPIELES

Derjenige der als erster die Haelfte der verborgenen Schaetze auffindet (4 wenn man zu zweit, 6 wenn man zu dritt, 8 wenn man zu viert spielt), oder derjenige, der alle Gegner ausscheldet, hat gewonnen. Sollten am Ende z. B. 2 Spieler auf dem Spiel stehen, die dieselbe Anzahl von Schaetzen aufgefunden haben und sollte keine Moeglichkeit mehr bestehen, andere auffinden zu koennen, weil alle Schaetze schon aufgedeckt wurden, gewinnt derjenige, der mehr Steine der Conquistadores besitzt.

MAGIC WOOD
SCHERZI DI GNOMI, ELFI, TROLLS E GOBLINS PER FAR CADERE PRIGIONIERI I LORO AMICI-ADVERSARI. NEL PIU' CLASSICO STILE DEL MONDO DELLE FAVOLE NORDICHE UN GIOCO PER ADULTI CON UNA GRAFICA CHE VI FARA TORNARE BAMBINI.
GIOCO PER 2-4 PERSONE

MAGIC WOOD
LES PLAISANTERIES DE GNOMES ET D'ELFES, DE TROLLS ET DE GOBLINS. POUR CAPTURER LEURS AMIS-ADVERSAIRES, DANS LE STYLE LE PLUS CLASSIQUE DU MONDE DES CONTES DE FEES NORDIQUES UN JEU POUR ADULTES DONT LA GRAPHIQUE VOUS PERMETTRA DE REVENIR A L'ENFANCE.
JEU POUR 2/4 PERSONNES

MAGIC WOOD
JOKES OF GNOMES, ELVES, TROLLS AND GOBLINS FOR CAPTURING THEIR FRIENDS-OPPONENTS. IN THE CLASSICAL STYLE OF NORTHERN TALES A GAME FOR GROWNUPS WHICH WILL MAKE YOU BECOME CHILDREN AGAIN.
GAME FOR 2/4 PLAYERS



JOLLY ROGER
I GALEONI TRASPORTANO I DOBLONI DEL BANCO DE ESPANA VERSO LE ISOLE. MA ATTENZIONE: IL CAMBIO DEI VENTI, LO SCOPPIO DI UNA BURRASCA O LE NAVI PIRATE AVVERSARIE POSSONO RENDERE VANI TUTTI GLI SFORZI.
GIOCO PER 2-6 GIOCATORI

JOLLY ROGER
LES GALIONS TRANSPORTENT LES DOUBLONS DU BANCO DE ESPANA A LEURS ILES. MAIS ATTENTION: LES VENTS QUI TOURNENT, DES TEMPETES SOUDAINES QUI ECCLATENT OU LES NAVIRES PIRATES ADVERSAIRES PEUVENT NEUTRALISER TOUS LES EFFORTS.
JEU POUR 2/6 PERSONNES

JOLLY ROGER
THE GALIONS TRANSPORT THE DOUBLOONS OF THE BANCO DE ESPANA TO THE ISLANDS. BUT THE CHANGE OF WINDS, SUDDEN STORMS OR OPPONENT PIRATE SHIPS CAN MAKE ANY ATTEMPT VAIN.
GAME FOR 2/6 PLAYERS



TABU
L'ATMOSFERA DEGLI ANTICHI AZTECHI RIVIVE IN QUESTO GIOCO IN CUI SI SCONFRONTO GUERRIERI E SACERDOTI PER PORTARE LA VERGINE ALL'ARA SACRIFICIALE.
GIOCO PER 4 PERSONE

TABU
L'ATMOSPHERE DES ANCIENS AZTEQUES REVIT EN CE JEU OU LES GUERRIERS ET LES PRETRES S'AFFRONTENT POUR CONDUIRE LA VIERGE A L'AUTEL SACRIFICIEL.
JEU POUR 4 PERSONNES

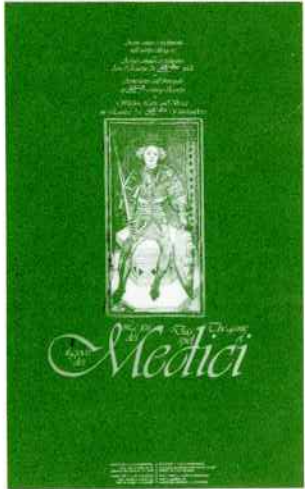
TABU
THE ANCIENT AZTEC ATMOSPHERE IS REVIVED IN THIS GAME, WHERE WARRIORS AND PRIESTS FIGHT FOR LEADING THE VIRGIN TO THE SACRIFICIAL ALTAR.
GAME FOR 4 PLAYERS



GIPSO
IN BASE AL LANCIO DEL DADO, SI STABILISCE IL PROPRIO SEGNALE LUNGO LE CABELLE. FINO A COMPORRE IL PUZZLE NAIF CORRISPONDENTE ALLA STAGIONE SCELTA. CORREDATO DA 4 PUZZLES CHE SONO GIA DI PER SE UN GIOCO.
GIOCO PER 2-4 PERSONE

GIPSO
SELON LE RESULTAT DU DE, ON DEPLACE SA MARQUE LES LONGS DES CASES JUSQU'A TERMINER LE PUZZLE NAIF CORRESPONDANT A LA SAISON CHOISE. LE JEU EST FOURNI DE 4 PUZZLES QUI SONT DES JEUX DEJA EN EUX-MEMES.
JEU POUR 2-4 PERSONNES

GIPSO
ACCORDING TO THE THROW OF THE DIE, PLAYERS MOVE THEIR MARKERS ALONG THE SQUARES. UNTIL THEY ASSEMBLE THE NAIF PUZZLE CORRESPONDING TO THE CHOSEN SEASON. THE GAME IS PROVIDED WITH 4 PUZZLES, WHICH ARE ALREADY A GAME IN THEMSELVES.
GAME FOR 2/4 PLAYERS



MEDICI
LORENZO IL MAGNIFICO NON SAREBBE STATO "L'AGO DELLA BILANCIA" SE NON AVESSE CAPITO CHE PER IL CONTROLLO DELL'EUROPA DEL 400 NON BASTAVANO LE LANCE, MA OCCORREVANO ALLEANZE, DENARI E MATRIMONI POLITICI. QUESTO GIOCO NE RIPROPONE I PROBLEMI A 550 ANNI DALLA SCOMPARSA.
GIOCO PER 4-5-6 PERSONE

LES MEDICIS
LAURENT LE MAGNIFIQUE N'AURAIT PAS ETE LE CLOU DE L'HISTOIRE DE L'EUROPE DU XVEME SIECLE, S'IL N'AVAIT PAS COMPRIS QU'A CETTE PERIODE-LA LES LANCES N'ETAIENT PAS SUFFISANTES. MAIS, QUE LES ALLIANCES, L'ARGENT ET LES MARIAGES POLITIQUES ETAIENT EGLEMENT NECESSAIRES. CE JEU VOUS PROPOSE SES PROBLEMES 550 ANS APRES SA MORT.
JEU POUR 4/5/6 PERSONNES

THE MEDICIS
LORENZO THE MAGNIFICENT WOULD NOT HAVE PLAYED SUCH A PIVOTAL ROLE IF HE HAD NOT UNDERSTOOD THAT IN XVTH CENTURY EUROPE WARS WERE NOT SUFFICIENT, BUT ALLIANCES, RICHES AND POLITICAL MARRIAGES WERE EQUALLY NECESSARY. THIS GAME PROPOUNDS HIS PROBLEMS, 550 YEARS AFTER HIS DEATH.
GAME FOR 4/5/6 PLAYERS



A cura della sezione di progettazione International Team
Par le soin de la section projets International Team
Care of International Team planning department
Herausgegeben von der Planungssektion International Team