



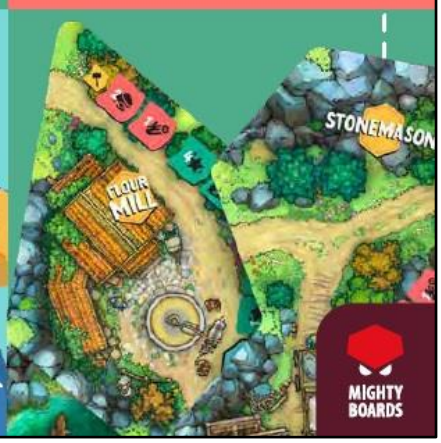
HAMLET

THE VILLAGE BUILDING GAME

REGOLAMENTO







OBIETTIVO

HAMLET E' UN GIOCO COMPETITIVO DI COSTRUZIONE DI VILLAGGI. NELL'INGLESE BRITANNICO "HAMLET" DI SOLITO SI RIFERISCE AD UN PICCOLO VILLAGGIO SENZA UNA CHIESA. PER QUESTO, UNA PARTITA A HAMLET TERMINA QUANDO I GIOCATORI COMPLETANO LA CHIESA, E CIO' CHE UNA VOLTA ERA UN PAESINO ALLE PRIME ARMI, DIVENTA UNA VIVACE CITTADINA. ANCHE SE TUTI STANNO COSTRUENDO LO STESSO VILLAGGIO, VINCE COLUI CHE OTTERRA' IL MAGGIOR NUMERO DI PUNTI CONTRIBUENDO MAGGIORMENTE ALLA CRESCITA.
POTRAI OTTENERE PUNTI IN DIVERSI MODI, COME CONSEGNANDO BENI ALLA CHIESA, COSTRUENDO EDIFICI, VENDENDO AL NEGOZIO, COSTRUENDO STRADE, RAFFINANDO MATERIALI, OTTENENDO PIETRE MILIARI O PREMI, E FORMANDO UNA FORTE RETE DI CONSEGNE . TUTTE QUESTE COSE CONTRIBUIRANNO A FARTI DIVENTARE IL PIU' GRANDE BENEFATTORE ALLA FINE DELLA PARTITA!



COMPONENTI GIOCATORE



32 SEGNALINI MATERIE RAFFINATE
8 per ogni colore
/ 2 per ogni tipo per giocatore



24 SEGNALINI GIOCATORE
6 per ogni colore



24 BANDIERE
6 per ogni colore



16 ABITANTI
4 per ogni colore



20 STRADE
5 per ogni colore



24 ASINI
6 per ogni colore

KICKSTARTER CONTENUTI BONUS

QUESTA COPIA DI HAMLET: EDIZIONE DELUXE DEI FONDATORI ARRIVA CON UN NUMERO DI COMPONENTI ADDIZIONALI OPZIONALI.

QUI CI SONO ALCUNE LINEE GUIDA PER POTERLE USARE:

LA TESSERA PEDINE
Queste sono una via alternativa per mischiare le tessere nella sacca. Se non ami particolarmente tenere le tessere edificio mischiate nella sacca, puoi usare queste pedine come sostitute. Dato che ci sono due tessere Stagno, se dovessi pescare una Stagno Pedina, potresti scegliere quale delle due prendere a caso.



LA CHIESA 3D DI CARTONE
Questa è una Chiesa 3D opzionale usata per aggiungere piacere al gioco. Ogni volta che completi una Consegna della Chiesa, piazzi uno dei suoi pezzi sul tabellone e osservi come lentamente si completa la sua costruzione. Questa copia contiene anche una versione piatta della Chiesa 3D, creata per una maggiore esperienza di viaggi amichevoli. Infine, c'è anche una tessera extra con un'illustrazione alternativa.



COMPONENTI GENERALI



18 SEGNALINI MATERIE PRIME
6 per ognuna delle 3 materie Prime:
Legna, Pietra, Grano



1 SEGNALINO PRIMO GIOCATORE



30 MONETE D'ORO
23 da 1 moneta d'Oro, 7 da 5 monete d'Oro



6 TESSERE CHIESA PIATTA



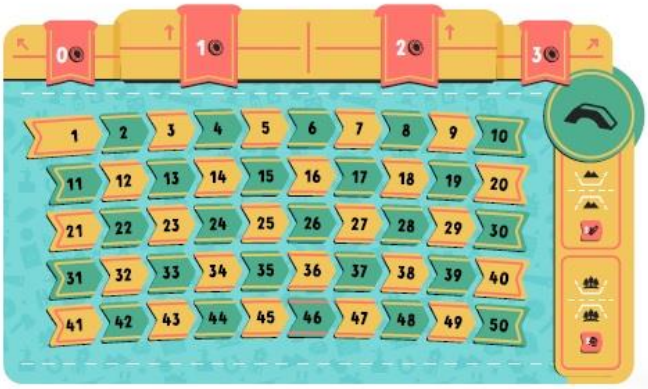
9 TESSERE PIETRA MILIARE & TESSERE PREMIO



12 TESSERE VENDITA DI MERCATO



32 TESSERE EDIFICIO



1 TABELLONE



1 SACCA DI TELA

SETUP

Per una partita a 1 giocatore, leggi la scheda Solitario a parte

1. Dai ad ogni giocatore tutte le componenti del loro colore. (la figura mostra un setup per 2 giocatori).

   8 materiali raffinati: 2 per ognuno dei 4 materiali: (Assi, Farina, Latte, Mattoni). Questi segnalini sono marcati dalla versione Raffinata sul lato in cima (nero) e dall'Alta Qualità sul lato basso (bianco).
   5 Strade
   6 Segnalini giocatore
   6 Bandiere
   6 Asini
   4 Abitanti

2. Piazza la Chiesa al centro del tavolo. **In una partita a 3-4 giocatori**, usa il lato 3-4. Inizia con una parte della Chiesa 3D anch'essa piazzata sul tavolo. **In una partita a 2 giocatori**. Usa il lato 1-2. Inizia con due parti della Chiesa 3D anch'essa piazzata sul tavolo.

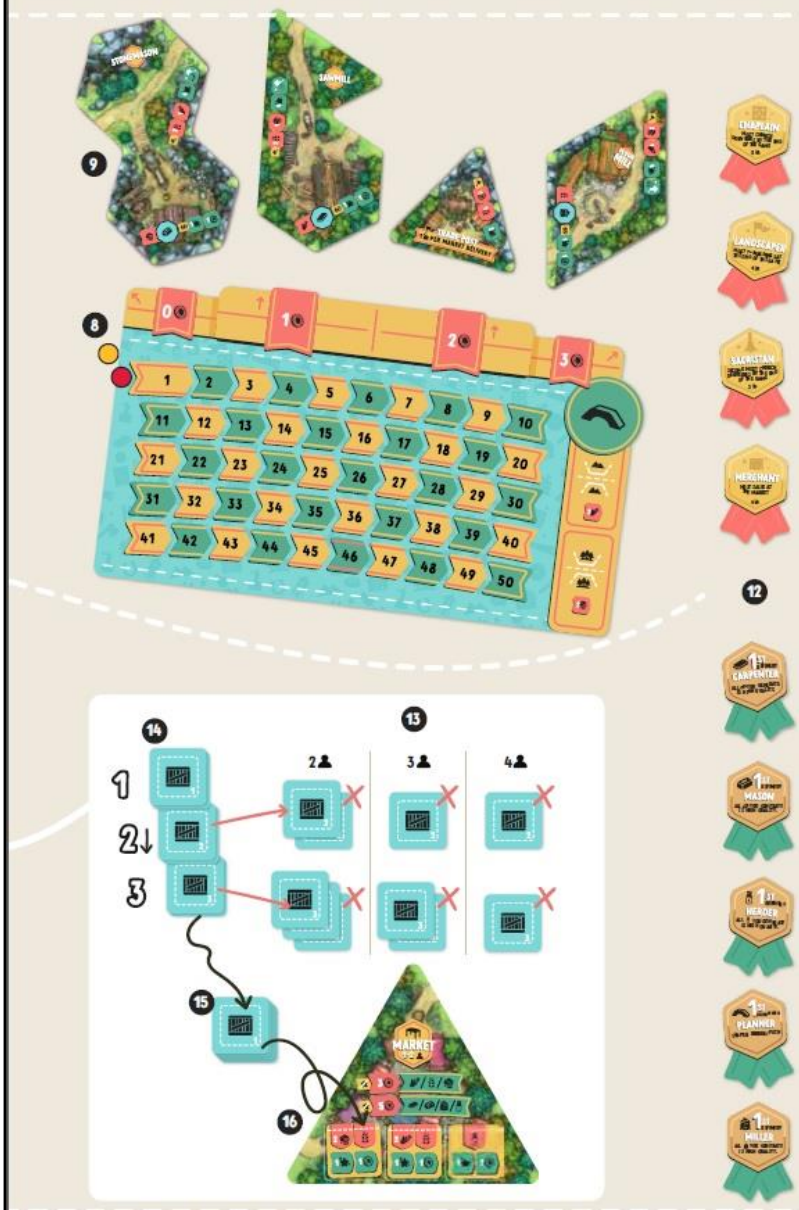
3. Ogni giocatore piazza 1 Abitante e 1 Asino del proprio colore sulla tessera Chiesa.

4. Piazza il Woodcutter, Quarry, Farm, Market e Town Hall adiacenti alla Chiesa, in modo tale che i loro segmenti di strada corrispondano con ognuna delle strade della Chiesa. Se è la tua prima partita, segui questa figura di setup. In una partita a 2 giocatori, usa il lato del Market 2p. Altrimenti usa sempre il lato 3p-4p. Questa diventa ora l'area di gioco.

5. Piazza 2 legni, 2 pietre e 2 grani rispettivamente sul Woodcutter, Quarry e Farm

6. Riempi la sacca con le tessere edificio iniziali. Le tessere di partenza hanno una grande icona sopra i loro nomi sul retro di ognuna





7. Dividi le restanti tessere edificio in 4 pile da 4 in base al loro tipo di sblocco, disegnato sopra i nomi sul retro di ognuna delle tessere - *Assi*, *Farina*, *Latte*, *Mattoni*. L'inserto della scatola presenta degli spazi apposta per tenere queste 4 pile già separate.

8. Piazza il tabellone sotto l'area di gioco. Piazza 1 segnalino di ciascun giocatore sull'area vuota accanto allo spazio 1.

9. Pesca 4 tessere edificio dalla sacca. Piazzale rispettivamente una sopra lo spazio 0 Oro, 1 Oro, 2 Ori e 3 Ori in cima al Tabellone.

10. Scegli casualmente il primo giocatore e consegnateli il relativo segnalino

11. Consegna ad ogni giocatore 3 Ori.

    ***In una partita a 4 giocatori**, il giocatore 3 & 4 ricevono 1 Oro addizionale.*
    ***In una partita a 2 o 3 giocatori**, l'ultimo riceve 1 Oro addizionale*

12. Piazza i Premi e le Pietre Miliari dove tutti possano vederle

13. Dividi le tessere Vendita di Mercato in 3 pile in base al loro livello (mostrato dal numero scritto sul loro retro).

    ***In una partita a 4 giocatori**, rimuovi a caso una tessera di livello 2 e una di livello 3.*
    ***In una partita a 3 giocatori**, rimuovi a caso una tessera di livello 2 e due di livello 3*
    ***In una partita a 2 giocatori**, rimuovi a caso due tessere di livello 2 e tre di livello 3*

14. Con le restanti tessere Vendita di Mercato crea una singola pila coperta, piazzando prima quelle di livello 3, dopo quelle di livello 2 su di esse e infine quelle di livello 1 in cima.

15. Piazza la pila Vendita di Mercato sul Mercato dove tutti possano vederla

16. Rivela le prime 3 tessere vendita di Mercato e piazzale scoperte nei tre spazi del mercato in qualunque ordine.

Ora sei pronto a iniziare la tua partita ad Hamlet

CONCETTI GENERALI

ANATOMIA TESSERA

In Hamlet, dovrai far crescere un villaggio piazzando tessere sul tavolo ognuna accanto all'altra. Ogni tessera rappresenta un edificio specifico. Le tessere nella tua riserva personale e sopra il tabellone rappresentano il **progetto** dell'edificio. Quando le collochi sul tavolo, diventa l'**edificio** stesso.

SEGMENTI TESSERA

I **bordi** di ogni tessera sono costituiti da uno o più **segmenti di uguale lunghezza**. I segmenti sono sempre separati da una piccola radura. Un segmento può essere di 3 tipi differenti: **Strada, Foresta e Montagna**. Questi segmenti entrano in gioco quando si costruisce o si attraversa il villaggio



ADIACENZA

ogni volta che piazzi una tessera edificio, viene considerata adiacente se **almeno uno dei suoi segmenti sta toccando un altro segmento intero di un'altra tessera**. Segmenti di Montagna e Foresta si possono sempre toccare tra loro, ma i segmenti strada si possono solo toccare da altri segmenti strada



MATERIE PRIME, RAFFINATE & DI ALTA QUALITA'

• Le **Materie Prime** sono le risorse più basiche e possono essere usate da chiunque. **Le Materie Prime non sono limitate**. Se dovessi terminare i segnalini puoi sostituirli in maniera appropriata.



• Le **Materie Raffinate** vengono create come processo di quelle prime. Vengono fatte da uno specifico giocatore e presentano un'icona su entrambi i lati che mostra il tipo di materiale e la qualità. Quando crei una materiale Raffinato, usa il lato nero del segnalino.



• Le **Materie di Alta Qualità** sono materie Raffinate prodotte da un giocatore che possiede il Premio specifico. Per esempio, i Carpentieri creano sempre Assi di Alta Qualità invece di legna Raffinata. Quando produci materiale di Alta Qualità, usa il lato bianco del segnalino al posto di quello nero. Quando viene consumato, il giocatore che lo aveva creato, riceverà il doppio dei Premi indicato sulla Refinery (Raffineria).

Materie Raffinate e di Alta Qualità sono limitate. Ogni giocatore possiede 2 di ogni materiale e non ne può produrre altro se entrambi i segnalini sono già presenti nel villaggio. Quando vengono consumati, ritornano al giocatore che li aveva creati, quindi potranno essere raffinati ancora.



PROPRIETA'

Ogni tessera edificio (progetti) e Oro nella tua riserva personale sono tuoi, ma gli edifici e i materiali **sul tavolo** appartengono a tutti i giocatori. Chiunque può liberamente usare tutti i materiali sulle tessere edificio - anche del colore di un altro giocatore - e attivare tutti gli edifici nel villaggio. I riferimenti (edifici con l'icona bandiera) garantiscono Punti solo al giocatore con il segnalino Bandiera su di esso, ma a parte queste eccezioni, tutto è condiviso in Hamlet

ORO

L'Oro è una risorsa usata per acquistare varie cose in Hamlet e garantisce anche un piccolo ammontare di Punti a fine partita. La riserva personale d'Oro di ogni giocatore è tenuta visibile a tutti. **Puoi usare solo l'Oro che possiedi.**

STRADE

Le strade in Hamlet vengono usate per indicare dove possono andare i tuoi lavoratori (Abitanti e Asini), e dove possono essere trasportate le risorse. Costruirai spesso edifici non accessibili nell'immediato (senza strade disegnate connesse ad altre tessere). Queste tessere possono essere collegate successivamente tramite la strada stampata di un'altra tessera edificio oppure costruendo direttamente una strada tra loro. Gli edifici non possono essere attivati se non sono accessibili da un vostro lavoratore e non potranno essere conteggiati a fine partita. I segnali stradali sono limitati. Una volta utilizzati tutti, non potrai costruire ulteriormente. Quando costruisci una strada, tutti potranno usarla, ma solo tu otterrai i Punti per essaalal fine della partita.

ABITANTI & ASINI

Ci sono due tipi di lavoratori in Hamlet:
• Gli **Abitanti** eseguono azioni girando nel villaggio. Possono attivare edifici per eseguire le loro azioni e possono costruire solo edifici e strade. Gli abitanti si muovono rapidamente nel villaggio e possono raggiungere qualunque tessera in un singolo turno, fintanto che vi sia presente una strada che la raggiunga. Sono rappresentati dalle pedine. Inizi con 1 Abitante sul tavolo, e puoi raggiungerne un massimo di 4 durante la partita.
• Gli **Asini** vengono usati per trasportare materiale agli Abitanti. Gli Asini si muovono lentamente e possono solo muoversi tra tessere adiacenti una volta per turno. Inizi con 1 Asino sul tavolo, e puoi raggiungerne un massimo di 6 durante la partita.

CONSUMARE E TRASPORTARE MATERIE

Ti verrà richiesto di consumare materiali per eseguire le azioni degli Abitanti. Ogni volta che lo farai, i materiali dovranno essere necessariamente sulla stessa o adiacente tessera del tuo Abitante, o avrai bisogno di avere un Asino piazzato per trasportarli dalla tua posizione attuale a quella dell'azione dell'Abitante. I materiali vengono trasportati e consumati uno per uno in qualunque ordine.

TRASPORTARE MATERIE

Il sistema di trasporto robusto del villaggio e sempre in grado di muovere qualunque materiale di uno spazio dalla sua posizione ad una tessera adiacente, **connessa da una strada**. Per trasportare materiali più lontano, hai bisogno dell'aiuto dei tuoi Asini. Se il materiale arriva su una tessera dove è presente un tuo Asino, questo ti aiuta nel trasporto, muovendosi ancora una volta verso una tessera adiacente connessa da una strada. Se ci fosse ancora un altro dei tuoi Asini sulla tessera seguente, il materiale potrebbe essere spostato ancora una volta. Questo procedimento potrebbe continuare finché il materiale arriva sulla tessera dove si vuole eseguire l'azione.

Se non puoi trasportare **tutto** il materiale richiesto verso la tessera dove verrà svolta l'azione, non potrai eseguirla. **Non puoi trasportare materiali che non consumerai immediatamente**.

CONSUMARE MATERIE

Quasi tutte le azioni eseguite da un tuo Abitante richiedono un consumo di materiali. Ogni volta che consumi un materiale dopo averlo trasportato, rimuovilo dal tavolo. Le materie Prime ritornano nella riserva comune, mentre quelle Raffinate e di Alta Qualità ritornano al giocatore che le aveva prodotte.
• Quando viene consumata una **materia Raffinata**, il giocatore che l'ha prodotta ottiene subito il premio indicato sulla Raffineria. Se un giocatore consuma le proprie materie Raffinate, ottiene i premi per sé stesso.
• Quando viene usata una **materia di Alta Qualità**, il giocatore che l'ha prodotta ottiene subito il premio indicato due volte.
• Quando viene consumata una **materia Prima**, nessun premio specifico viene elargito a nessun giocatore.





Esempio: L'Abitante Giallo vuole costruire La Lumbermill (Segheria) accanto alla Chiesa. ***(1)*** *La Pietra sulla Querry (Cava) può essere trasportata essendo direttamente adiacente al suo Abitante.* ***(2)*** *la Pietra sul Barn (Fienile) può essere trasportata dopo essere arrivata sul Quarry dal suo Asino, permettendogli di spostarla ancora verso la Chiesa.* ***(3)*** *Infine, anche il Mattone sulla Stonemason (Scalpello) può essere mosso, prima dall'Asino sulla Barn, dopo dall'Asino sulla Quarry (ricorda che si possono usare le strade costruite da altri). La Lumbermill può esser costruita!*

Se l'Abitante Giallo volesse invece effettuare una consegna alla Chiesa "3 Latti / Mattoni", non avrebbe la possibilità di farlo. Il Latte alla Dairy Farm (Cascina) non può essere mosso alla Chiesa, non essendoci un Asino sul Barn (Fienile) adiacente. Nel frattempo, il Latte sul Cow Conservatory (Allevamento) non può essere mosso alla Chiesa perché vi è un solo Asino posseduto da un altro giocatore sulla Stonemason (Muro) (ricorda, puoi usare solo i tuoi lavoratori).

PIETRE MILIARI & PREMI

Hamlet ha due tipi di obiettivi per cui competere:
• Le **Pietre Miliari** vengono concesse ai giocatori durante la partita per essere i primi a realizzare qualcosa. Forniscono al giocatore Punti o un'abilità da utilizzare durante la partita.
• I **Premi** vengono concessi a fine partita per essere stati i migliori in una determinata categoria.

Ogni volta che guadagni una Pietra Miliare, prendila e piazzala di fronte a te. I Punti dalle Pietre Miliari verranno conteggiati a fine partita. Invece, se la Pietra Miliare ti conferisce un'abilità, la ottieni subito.
I Premi vengono consegnati durante il punteggio finale.



STRUTTURA DEL GIOCO

Una partita a Hamlet consiste in un numero di turni indefinito. Iniziando dal primo giocatore, ognuno esegue un'azione ad ogni turno. Si susseguono turni finché la Chiesa viene completata, innescando così la fine della partita. Una volta che un giocatore completa la Chiesa, tutti continuano per svolgere lo stesso numero di turni fino ad arrivare ad esso. Infine, si procede con il Punteggio Finale.

FLUSSO DEL TURNO

Durante il tuo turno puoi eseguire queste azioni in **qualunque ordine**:
• **Muovere Asini: Una volta a turno**, puoi muovere **ognuno** dei tuoi Asini disponibili di 1 tessera
• **Azione Abitante**: Esegui un azione con **ognuno** dei tuoi Abitanti disponibili.

MUOVERE ASINI

Puoi muovere una volta ognuno dei tuoi Asini verso qualunque tessera adiacente connessa da una strada. **Puoi eseguire questa azione Muovere Asini solo una volta per turno**

AZIONE ABITANTE

Ognuno dei tuoi Abitanti può eseguire al massimo un'azione per turno

Un Abitante può eseguire una qualunque delle seguenti azioni:
1 Attivare una tessera edificio sul tavolo
2 Costruire un edificio adiacente ad un altro già esistente
3 Costruire una strada per connettere due tessere edificio

Ogni volta che esegui un'azione Abitante, muovi l'Abitante sulla tessera edificio dell'azione che eseguirai. L'Abitante non può muoversi verso nessun edificio fintanto che non può seguire una strada che lo porta da lui. Se un edificio non è connesso da nessuna strada, l'Abitante non può muoversi su di esso.

Sdraia l'Abitante **su un suo lato** per mostrare che in questo turno ha già eseguito la sua azione.

La maggior parte delle azioni richiedono di avere materie trasportate sulla tessera edificio dove verrà svolta l'azione oppure di avere Oro disponibile nella riserva. Se non puoi trasportare le materie richieste o manca l'Oro, **non puoi eseguire l'azione.**

AZIONI ABITANTE

1. ATTIVARE UN EDIFICIO

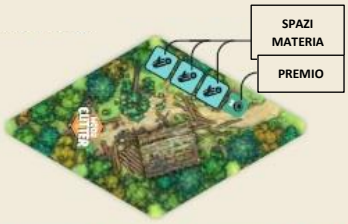
Per attivare un edificio, devi piazzare il tuo Abitante sulla relativa tessera dove vuoi attivarlo. Ogni edificio ha un'azione differente. Gli edifici di partenza sono descritti qua, mentre quelli addizionali possono essere trovati nel Glossario Edifici alla fine del regolamento.

A. PRODUTTORI

Le materie Prime esposte nei riquadri verde acqua vengono prodotte in questi edifici

USARE UN PRODUTTORE

• Controlla gli spazi materie vuoti sulla tessera. Se sono tutti occupati, non puoi eseguire questa azione.
• Riempi tutti gli spazi materie vuoti sulla tessera prendendo dalla riserva le materie prime corrispondenti e piazzandone 1 per spazio.
• Ottieni i premi elencati sulla tessera per averci lavorato una volta, indipendentemente da quanti spazi hai riempito.



B. RAFFINERIE

Le Raffinerie vengono usate per convertire materie Prime in quelle Raffinate esposte sugli spazi materie della tessera. Ogni volta che costruisci la prima Raffineria di ciascuna delle 4 materie Raffinate (*Assi*, *Farina*, *Latte*, *Mattoni*), aggiungi l'intera pila corrispondente di progetti nella sacca e mischiali.

USARE UNA RAFFINERIA

• Controlla gli spazi materie vuoti sulla tessera. Se sono tutti occupati, non puoi eseguire questa azione.
• Trasporta le materie Prime richieste alla Raffineria e consumale. Se non puoi trasportare le materie richieste sulla tessera, non puoi eseguire questa azione. Se la raffineria ha più di uno spazio materiale azione, puoi riempirne uno o entrambi in un'unica azione
• Prendi la materia Raffinata corrispondente dalla tua riserva e mettila dal lato nero sulla tessera. Se non possiedi il segnalino nella tua riserva, non puoi eseguire questa azione.
• Se possiedi una Pietra Miliare appropriata per creare materie di Alta Qualità, capovolgi il segnalino materia Raffinata sul lato bianco.
• Ora tu o gli altri giocatori potete usare queste materie per altre azioni. Le materie Raffinate non danno nessun premio nell'immediatezza. I premi vengono ottenuti dal giocatore che raffina il materiale **quando viene consumato**.



C. TOWN HALL (MUNICIPIO)

Piazzare un Abitante sul Municipio ti permette di eseguire entrambe le azioni disponibili su questa tessera - acquistare un progetto e assumere nuovi lavoratori in questo ordine.

ACQUISTARE UN PROGETTO

• Se possiedi già 3 progetti nella tua personale riserva, non puoi eseguire questa azione.
• Scegli uno dei 4 progetti esposti sotto il Tabellone. Quello più a sinistra è gratuito. Se scegli il secondo, piazza 1 Oro su quello più a sinistra. Se scegli il terzo, piazza 1 Oro sulle altre due prima, e così via.
• Aggiungi il progetto e qualsiasi Oro su di esso alla tua riserva personale. Ora sei proprietario del progetto dell'edificio.
• Fai scivolare le restanti tessere progetto sotto il Tabellone a sinistra
• Pesca una nuova tessera dalla sacca e piazzala nel posto più a destra in modo da avere di nuovo 4 progetti disponibili. Ogni volta che ci sono meno di 4 tessere, riempi subito la coda.



E/O ASSUMERE UN LAVORATORE

• Puoi assumere tanti lavoratori quanti te ne puoi permettere in una singola azione.

1 Il primo Abitante in più che assumi ti costa 5 Ori, il secondo costa 7 Ori e il terzo 9 Ori. Non puoi possedere più di 4 Abitanti, incluso il tuo di partenza.

2 Gli Asini costano 3 Ori ciascuno. Non puoi possedere più di 6 Asini, incluso quello di partenza.

• Dopo averne pagato il loro costo, prendi qualunque lavoratore assunto dalla tua riserva personale. Piazza i nuovi Abitanti assunti sdraiati sotto la Chiesa - potrai usarli il prossimo turno. Piazza i nuovi Asini assunti su una qualunque tessera edificio accessibile alla Chiesa tramite una strada - puoi usarli immediatamente.



*Esempio: **(1)** Attivi il Municipio e acquisti un progetto. Hai 10 Ori nella tua riserva. Hai bisogno della seconda tessera quindi **(2)** prima piazzi 1 Oro sulla tessera più a sinistra, **(3)** poi prendi la seconda tessera che ha già 2 Ori su di essa. Ora possiedi 11 Ori. **(4)** Fai scivolare le tessere a sinistra e **(5)** ne peschi una nuova dalla sacca. Piazzi questa nuova tessera nello spazio 3 Ori. Ora decidi di assumere lavoratori: un Asino e un Abitante. Dato che hai già due Abitanti sul tavolo, il terzo ti costerà 7 Ori mentre l'Asino ti costerà 3 Ori. Paghi il totale di 10 Ori, **(6)** piazzi il nuovo Abitante sdraiato su un lato sulla Chiesa e **(7)** piazzi l'Asino sulla Farm (Fattoria) essendo connessa alla Chiesa da una strada.*

D. MARKET (MERCATO)

Il Mercato è uno degli edifici più importanti dato che permette sia di acquistare che di vendere materie. Al Mercato, puoi fare due cose: Fare una Vendita al Mercato e fare un 'Acquisto Gratuito al Mercato

FARE UNA VENDITA AL MERCATO

• Scegli una tessera Vendita di Mercato che vorresti adempiere.
• Trasporta tutte le materie richieste alla tessera Mercato.
• Consuma tutte le materie richieste e assegna subito ricompense in materie raffinate e di Alta Qualità al giocatore del suo colore.
• Prendi la tessera Vendita di Mercato scelta e piazzala di fronte a te. Ricevi subito i premi della tessera (Punti e/o Oro)
• Se ci sono ancora tessere Vendita nella pila di pesca, rimpingua la coda di tessere vendita di Mercato in modo da averne sempre 3 disponibili. Se invece non ce ne fossero più, lascia gli spazi vuoti.

Puoi usare l'Acquisto Gratuito al Mercato (vedi sotto) mentre esegui una Vendita al Mercato



ACQUISTO GRATUITO AL MERCATO

Ogni volta che il tuo lavoratore necessita di consumare materie, puoi usare un Acquisto Gratuito al Mercato per prendere le materie richieste dal Mercato stesso.
• Acquistare dal Mercato non è un'azione e non richiede di piazzare un Abitante su di esso. I costi delle materie sono elencati sulla tessera Mercato. Puoi ottenere tutti le materie che puoi permetterti al Mercato
• Nell'ottica di voler fare un acquisto di materie, **devi essere in grado di poterle trasportare dal Mercato all'Abitante che sta eseguendo quell'azione** (essendo adiacenti o connessi da un Asino). Il Mercato ha sempre una scorta infinita di materie. Queste non vengono create fisicamente durante l'Acquisto Gratuito al Mercato. Le Materie Raffinate acquistate non appartengono a nessun giocatore e non danno alcun Punto o Oro. Non puoi acquistare materie di Alta Qualità.

Non puoi acquistare materie dal Mercato facendo una vendita al Mercato

E. CHIESA

Eseguendo una Consegna alla Chiesa, costruisci una parte della Chiesa stessa. La Chiesa è il progetto principale che richiede consegne multiple per essere completata, ognuna indicata da uno **spazio consegna**. Le materie richieste e Punti premio sono differenti per ogni spazio. Le consegne possono essere completate in ogni ordine e la Chiesa verrà considerata completa solo quando tutte le consegne saranno soddisfatte.

CONSEGNARE ALLA CHIESA

• Trasporta le materie richieste alla Chiesa una per una, in qualunque ordine, e consumale. Ottieni subito ogni premio per le materie di Alta Qualità man mano che le trasporti. Puoi usare l'Oro ottenuto in questo modo per eseguire un Acquisto Gratuito al Mercato all'interno della stessa consegna.
• Piazza uno dei tuoi segnalini giocatore sullo spazio consegna per indicare che colui che lo ha completato.
• Segna subito i Punti ottenuti dalla consegna alla Chiesa

Ogni volta che vedi un "/" scritto, puoi considerarlo come un "oppure" che consente una combinazione delle risorse elencate. Per esempio, **3** / significa un totale di 3 risorse combinate tra Latti oppure Mattoni



MENDICARE

Quando i tempi sono difficili, puoi mendicare alla Chiesa per ottenere 1 Oro. **Questa azione è disponibile solo quando i 3 Produttori di partenza (Farm, Woodcutter e Quarry) sono pieni e non è possibile lavorarci dentro.**

2. COSTRUIRE UN EDIFICIO

• Piazza il tuo Abitante su una tessera che possiede almeno un segmento libero
• Scegli un progetto dalla tua riserva personale che vorresti costruire.
• Assicurati che il progetto possa essere connesso alla tessera sulla quale si trova il tuo Abitante, seguendo le regole di adiacenza (vedi Adiacenza). Deve essere adiacente almeno un segmento valido senza che qualunque altro infranga le regole.
• Trasporta le materie richieste all'Abitante che sta costruendo la tessera, una per una, in qualunque ordine, e consumale. I giocatori ottengono subito ogni premio per le materie di Alta Qualità man mano che le consumi. Puoi usare l'Oro ottenuto in questo modo per un Acquisto Gratuito al Mercato all'interno della stessa costruzione dell'edificio
• Piazza la tessera edificio adiacente a quella dove si trova il tuo Abitante, seguendo le regole di adiacenza
• Ottieni i premi di Costruzione indicati sull'edificio che hai appena piazzato.

1 Prendi una Pietra Miliare: Se ancora disponibile, prendi la Pietra Miliare corrispondente alla materia Raffinata elencata sul premio Costruzione (con una freccia bianca). Se questa Pietra Miliare è già stata presa da un altro giocatore, non potrai più prenderla.

2 Aggiungi tessere alla Sacca: Ogni volta che costruisci la prima Raffineria di ciascuna delle 4 materie Raffinate (*Assi*, *Farina*, *Latte*, *Mattoni*), aggiungi l'intera pila corrispondente di progetti nella sacca e mischiali.



PUNTI DI RIFERIMENTO

I punti di riferimento hanno un simbolo Bandiera accanto al loro nome sul pannello giallo. Questo significa che il giocatore che li costruisce deve segnarli , così da poter conteggiare Punti da essi a fine partita. Ogni volta che ne costruisci uno, piazza uno dei tuoi segnalini Bandiera su di esso. Le Bandiere non sono limitate. Se finiscono, usate un sostitutivo. I punti di riferimento necessitano di essere connessi da una strada alla Chiesa per contare a fine partita, se non diversamente specificato sulla tessera.



3. COSTRUIRE UNA STRADA

Qualche volta è impossibile connettere un edificio usando solo i segmenti di strada sulle tessere. In questo caso, dovrai necessariamente costruire strade per connettere gli edifici alla rete in modo da permettere ai tuoi lavoratori di raggiungerli.

Per costruire una strada, il tuo Abitante deve trovarsi su una delle due tessere che vuoi connettere. **Non devi costruire una strada se le due tessere sono già direttamente connesse tra loro.**

DUE TIPI DI STRADA

• Ponti (Montagna a Montagna): I Ponti collegano due segmenti di Montagna che si toccano. Richiedono **2 Legni** per essere costruiti.
• Percorsi (Foresta a Foresta): I Percorsi collegano due segmenti di Foresta che si toccano. Richiedono **2 Pietre** per essere costruiti.

I segmenti Foresta-Montagna che si toccano rappresentano Scogliere. Non possono essere connessi da una strada.

COSTRUIRE UNA STRADA

• Trasporta le materie Prime alla tessera dove si trova il tuo Abitante.
• Piazza uno dei tuoi segnalini strada sull'intersezione delle due tessere. Usa lo stesso segnalino strada sia per un Ponte che per un Sentiero.
• Le due tessere ora vengono considerate connesse da una strada.

• Se ancora disponibile, prendi la tessera Plane Milestone. Se questa Pietra Miliare sarà già stata presa da un altro giocatore, non potrai più prenderla.

Nota: *Costruire una strada non ti offre una ricompensa immediata, ma ti darà Punti a fine partita (vedi Punteggio di Fine Partita)*



Esempio: *La strada principale è illegale perché il Barn e la Lumbermill sono già connesse dalla strada disegnata. La strada sotto è illegale perché non puoi costruire strade sulle scogliere.*

FINE DEL TURNO

Quando hai usato tutti i tuoi lavoratori che desideravi attivare, finisce il tuo turno e comincia quello del giocatore alla tua sinistra

COMPLETARE LA CHIESA

Appena tutte le consegne della Chiesa sono completate, il tuo villaggio è ora diventato una cittadina! La partita è prossima alla fine. Completa il turno corrente in modo che tutti abbiano lo stesso numero di turni (fino al giocatore che ha iniziato la partita). Quindi procedi al Punteggio di Fine Partita.

PUNTEGGIO FINE PARTITA

PREMI

Consegna i premi ai giocatori. In caso di parità, i Punti ★ vengono condivisi, arrotondati per difetto. In caso di parità per le maggiori consegne alla Chiesa, i giocatori in pareggio reclamano il Cappellano e il Sacrestano e si dividono i Punti ★ tra loro, arrotondati per difetto.

PUNTEGGIO PUNTI DI RIFERIMENTO

Attraversa i punti di riferimento e ottieni i loro Punti ★ come descritto. Ricorda che devono essere connessi alla rete di strade per poter contare a fine partita, se non specificato diversamente sulla tessera.

PUNTEGGIO PONTI E PERCORSI

Ottieni 1 Punto per ogni strada che hai costruito durante la partita. Se possiedi la tessera Planner Milestone, ottieni un Punto ★ addizionale per ogni strada

STRADA PIU' LUNGA

Trova la serie continua più lunga di tessere edificio connesse da sole strade del tuo colore o disegnate sulla tessera. Non puoi usare la Chiesa. Ottieni 2 Punti ★ per ogni tessera edificio in questa serie.

ORO

Ottieni 1 Punto ★ per ogni 3 Ori ◉ che ti rimangono

IL TUO PICCOLO VILLAGGIO ORA E' UNA CITTADINA!

Vince il giocatore con più Punti ★ e verrà ricordato attraverso la storia come il fondatore della nuova cittadina. Dalle un nome, fotografala, condividila sui social media con #MyHamlet e prenditi cura di lei - la prossima che la costruirai sarà molto diversa. In caso di parità, vince il giocatore con la maggior parte di consegne alla Chiesa. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore con più Vendite di Mercato. Se la parità dovesse ancora persistere, riempi dei bicchieri con del latte (o un'alternativa) e il primo giocatore che finirà il suo per primo sarà il vincitore.

Esempio di punteggio:

Rosso ha costruito tre strade: due dalla Querry, connettendo la Stonemason e la Barn; e un'altra connettendo il Pond (Stagno) alla Dairy Farm (Cascina) - ottiene 3 Punti ★, 1 per ogni strada. Giallo ha costruito due strade dal Cow Conservatory: una connette alla Stonemason e l'altra connette al Farrier (Maniscalco). Ottiene 2 Punti ★

A fine partita, se queste fossero le connessioni non interrotte più lunghe che ogni giocatore possa trovare: Rosso otterrebbe 12 Punti ★ - ha un percorso che parte dal Pond, verso la Dairy Farm, la Barn, Quarry, Stonemason e infine dal Farrier. Invece, Giallo otterrebbe 10 Punti ★ - ha un percorso che inizia dal Farrier, verso il Cow Conservatory, Stonemason, Dairy Farm e infine la Barn.

Tuttavia, Giallo otterrà 5 Punti ★ addizionali dal Farrier - che gli elargisce 1 Punto ★ per ogni tessera della strada più lunga. Rosso ottiene 3 Punti ★ per aver connesso il suo Pond con un Ponte.



HAMLET
THE VILLAGE BUILDING GAME

14+ 1-4 25M PER PLAYER

CREDITI

GAME DESIGN: DAVID CHIRCOP
GAME DEVELOPMENT: JOHNATHAN HARRINGTON
SOLO MODE: NICK SHAW & DÁVID TURCZI
ILLUSTRATION: YUSUF ARTUN & SARA CAMPOS
GRAPHIC DESIGN: ANDREW CACHIA
ADDITIONAL DESIGN AND PREPRESS: CHRIS BORG
RULEBOOK DESIGN: ANDREW CACHIA & MARK CASHA
RULEBOOK EDITING: MIHÁLY VINCZE
TEST LEADS: ALEXANDRE LIMOGES, CHARALAMPOS APARTOGLOU CHRISTIAN PALLER, CYPRIAN SALA, EVELINE FOUBERT, HEIDI ZAMBRANO, JOE FARRELL, PAUL PORTANIER, NINO TOZZI, & CORY CUNNINGHAM.
SPECIAL THANKS: GORDON CALLEJA, EVELINE FOUBERT, MARIANA ALMEIDA, SANDRA SANSEIGNE, SHERVIN ZADEH, JACE RAVENSBURG, FRANK DE JONG, DÁVID TURCZI, DAVID DIGBY & A BIG THANK YOU TO ALL OUR KICKSTARTER BACKERS!



MIGHTY BOARDS

Copyright 2022 Mighty Boards. Published by Mighty Boards. All rights reserved.

www.mighty-boards.com

GLOSSARIO EDIFICI

PRODUTTORI

Barn: Se il **Fienile** non è pieno, riempilo con qualunque combinazione di materie Prime (Grano, Pietra e Legna) e ottieni 2 Punti. Non ottieni alcun Oro.

Farm: Se la **Fattoria** non è piena, riempila con Grano e ottieni 2 Ori.

Quarry: Se la **Cava** non è piena, riempila con Pietra e ottieni 2 Ori.

Woodcutter: Se la **Falegnameria** non è piena, riempila con Legna e ottieni 2 Ori.

RAFFINERIE

Cow Conservatory: Se l'**Allevamento** non è pieno, puoi raffinare 1 Grano in 1 Latte **per ogni spazio libero**. Per ogni Grano che raffini, piazza un Latte sul suo lato nero su ogni spazio libero (o sul suo lato bianco se tu sei l'Herder - Pastore). Quando qualunque giocatore consuma il Latte ottieni 1 Oro e 1 Punto (o 2 Ori e 2 Punti se sei il Pastore). **Se entrambi gli spazi sono liberi, puoi raffinare 2 Latti in un'azione, a patto che 2 Grani siano disponibili.**

Dairy Farm: Se la **Cascina** non è piena, puoi raffinare 1 Grano in 1 Latte. Piazza un Latte sul suo lato nero sullo spazio libero (o sul suo lato bianco se tu sei l'Herder - Pastore). Quando qualunque giocatore consuma il Latte ottieni 1 Oro e 1 Punto (o 2 Ori e 2 Punti se sei il Pastore).

Flourmill: Se il **Mulino** non è pieno, puoi raffinare 1 Grano in 1 Farina. Piazza una Farina sul suo lato nero sullo spazio libero (o sul suo lato bianco se tu sei il Miller - Mugnaio). Quando qualunque giocatore consuma la Farina ottieni 1 Oro e 1 Punto (o 2 Ori e 2 Punti se sei il Mugnaio).

Lumbermill: Se la **Segheria** non è piena, puoi raffinare 1 Legno in 1 Asse **per ogni spazio libero**. Per ogni Asse che raffini, piazza un Asse sul suo lato nero su ogni spazio libero (o sul suo lato bianco se tu sei il Carpenter - Falegname). Quando qualunque giocatore consuma l'Asse ottieni 1 Oro e 1 Punto (o 2 Ori e 2 Punti se sei il Falegname). **Se entrambi gli spazi sono liberi, puoi raffinare 2 Assi in un'azione, a patto che 2 Legni siano disponibili.**

Master Stonemason: Se il **Mastro Scalpello** non è pieno, puoi raffinare 1 Pietra in 1 Mattone **per ogni spazio libero**. Per ogni Mattone che raffini, piazza un Mattone sul suo lato nero su ogni spazio libero (o sul suo lato bianco se tu sei il Mason - Mastro). Quando qualunque giocatore consuma il Mattone ottieni 1 Oro e 1 Punto (o 2 Ori e 2 Punti se sei il Mastro). **Se entrambi gli spazi sono liberi, puoi raffinare 2 Mattoni in un'azione, a patto che 2 Pietre siano disponibili.**

Sawmill: Se la **Segheria** non è piena, puoi raffinare 1 Legno in 1 Asse. Piazza un Asse sul suo lato nero su ogni spazio libero (o sul suo lato bianco se tu sei il Carpenter - Falegname). Quando qualunque giocatore consuma l'Asse ottieni 1 Oro e 1 Punto (o 2 Ori e 2 Punti se sei il Falegname).

Stonemason: Se la **Pietraia** non è piena, puoi raffinare 1 Pietra in 1 Mattone. Piazza un Mattone sul suo lato nero su ogni spazio libero (o sul suo lato bianco se tu sei il Mason - Mastro). Quando qualunque giocatore consuma il Mattone ottieni 1 Oro e 1 Punto (o 2 Ori e 2 Punti se sei il Mastro).

Windmill: Se il **Mulino a Vento** non è pieno, puoi raffinare 1 Grano in 1 Farina **per ogni spazio libero**. Per ogni Grano che raffini, piazza una Farina sul suo lato nero su ogni spazio libero (o sul suo lato bianco se tu sei il Miller - Mugnaio). Quando qualunque giocatore consuma la Farina ottieni 1 Oro e 1 Punto (o 2 Ori e 2 Punti se sei il Pastore). **Se entrambi gli spazi sono liberi, puoi raffinare 2 Farine in un'azione, a patto che 2 Grani siano disponibili.**

PUNTI DI RIFERIMENTO

Farrier (Maniscalco): Quando conti la tua strada più lunga a fine partita, ottieni 3 Punti per ogni tessera invece di 2

Monument: Ottieni 2 Punti per ogni segmento corrispondente. Il **Monumento** ha un totale di 9 segmenti: 3 Foreste, 3 Montagne e 3Strade

Outpost: Conta il numero di tessere edificio sulla via più breve da questo **Avamposto** alla Chiesa. Ottieni 1 Punto per ogni tessera. Incluse nel conteggio anche Avamposto e Chiesa.

Pond: Fintanto che lo **Stagno** è collegato ad una strada, ottieni 3 Punti



Shrine (Santuario): Ottieni 2 Punti per ogni Consegna alla Chiesa svolta con successo.

Piccola Catena Montuosa (& Grande Catena Montuosa):

Ottieni 1 (o 2) Punti per ogni segmento connesso ad un altro segmento Montagna. La Catena non necessita di una connessione stradale (neanche di un Ponte) per contare a fine partita

Piccolo Bosco (& Grande Bosco): Ottieni 1 (o 2) Punti per ogni segmento connesso ad un altro segmento Montagna. La Catena non necessita di una connessione stradale (neanche di un Ponte) per contare a fine partita

Square (Piazza): Ottieni 3 Punti per ogni segmento strada connesso. Non ottieni Punti per nessuna strada giocatore-edificio (ad esempio Ponti o Percorsi) o nessun altro segmento corrispondente (ad esempio Foresta a Foresta)

Stables (Stalle): Ottieni 2 Punti per ogni Asino in tuo possesso.

Tavern (Taverna): Ottieni 1 Punto per ogni 1 Oro che ti rimane a fine partita, fino a un massimo di 8 Punti. Continui a contare a fine partita i Punti per l'Oro normalmente

Scambi: Ottieni 1 Punto per ogni Vendita di Mercato che hai completato. Continui a contare ancora a fine partita i Punti per le Vendite di Mercato.

Magazzino: Ottieni 1 Punto per ogni Ponte o Percorso che hai costruito. Continui a contare ancora a fine partita i Punti per i Ponti o i Percorsi e anche quelli per la strada più lunga.

