

CORNWALL

Dunkle Moore • Grüne Wiesen • Dichte Wälder



Johannes Schmidauer-König





CORNWALL

Das spannende Legespiel von Johannes Schmidauer-König für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

Spielmaterial

- 28 Spielfiguren (7 pro Farbe – in unterschiedlichen Größen)
- 4 Punktemarker (1 pro Farbe)
- 1 Startplättchen (5 Felder)
- 36 Landschaftsplättchen (mit je 3 Feldern)
- 11 Cottages (zweiteilig)
- 40 Münzen
- 1 Pub
- 4 Spielübersichten
- 1 Wertungstafel

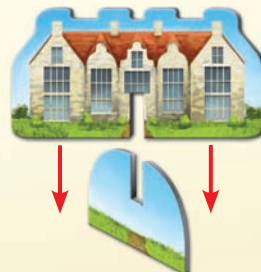


Spielziel

Die Spieler erschließen Stück für Stück die faszinierende Landschaft Cornwalls im südwestlichsten Teil von England. Malerische Dörfer, Wiesen, Wälder, Hügelketten und Moorgebiete werden von ihnen nach und nach in Besitz genommen. Dabei gilt es, möglichst viele Punkte zu sammeln. Leider pflegt nicht jeder Mitspieler die feine englische Art und deshalb bleibt den Spielern am Ende längst nicht alles, was sie für sich beansprucht haben... Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und stellt seinen gleichfarbigen Punktemarker auf das Feld „0/40“ der Wertungstafel. Jeder Spieler erhält die **7 Spielfiguren** seiner Farbe, die er vor sich abstellt, **1 Münze**, sowie 1 Spielübersicht. Münzen liegen während des Spiels offen vor den Spielern. Die restlichen Münzen werden als Vorrat neben die Wertungstafel gelegt. Der Pub wird bereitgelegt. Der Spieler, der als letztes in England war, wird zum Startspieler bestimmt. Die 36 Landschaftsplättchen (mit je 3 Feldern) werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgestellt. Die Cottages werden zusammengesteckt und am Rand bereitgehalten.



Das große Startplättchen (mit 5 Feldern) wird in der Tischmitte platziert. Es zeigt alle 5 Landschaftstypen, die in dem Spiel vorkommen: Moor, Wald, Berg, Dorf und Wiese.

Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Ein Spieler führt in seinem Zug folgende Aktionen in genau dieser Reihenfolge aus:

- 1) Ein Plättchen aufdecken und anlegen
- 2) Spielfiguren platzieren (optional)
- 3) Gegebenenfalls Gebiete werten

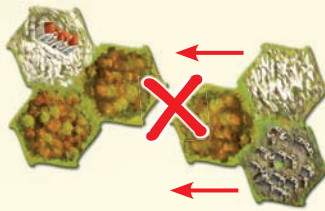
1) Ein Plättchen aufdecken und anlegen: Der Spieler am Zug deckt ein Plättchen vom Nachziehstapel auf und **muss es an bereits ausgelegte Plättchen anlegen** (zu Beginn des Spiels liegt nur das Startplättchen aus). Das Plättchen kann beliebig gedreht werden. Es sind folgende **Anlegeregeln** zu beachten:

- Kein Plättchen darf andere Plättchen überdecken.
- Mindestens ein Landschaftstyp (= Gebiet) des neuen Plättchens muss an einen gleichen bereits ausliegenden Landschaftstyp angelegt werden und dieses Gebiet damit vergrößern.
- Mindestens **2 Kanten** des neuen Plättchens müssen an beliebige bereits ausliegende Kanten angelegt werden.

Beispiele:





Falsch: Wald wird nicht an Wald angelegt.



Falsch: Wald wird zwar an Wald angelegt, aber das neue Plättchen liegt nur mit einer Kante an.



Richtig: Berg wird an Berg angelegt. Insgesamt liegen 3 Kanten an.

- Ein Gebiet, das bereits ein Cottage  zeigt, ist abgeschlossen und darf nicht mehr durch ein Gebiet mit gleichem Landschaftstyp vergrößert werden. Als Zeichen, dass das Gebiet abgeschlossen ist, wird ein Cottage  auf das Feld mit der Cottage-Abbildung gestellt.

Hinweis: Beim Anlegen eines Plättchens mit Cottage, hat der Spieler noch die Möglichkeit, auf das Cottage-Feld eine eigene Spielfigur einzusetzen.



Beispiel:

Falsch: Da die Wiese (blau umrandet) mit Cottage abgeschlossen ist, darf an diese Wiese kein weiteres Wiesenfeld angelegt werden.

Nach dem Anlegen überprüft der Spieler, **wie viele bereits bestehende Gebiete vergrößert wurden:**

- Gelingt es einem Spieler mit dem Anlegen eines Plättchens, **2 unterschiedliche Gebietstypen** zu vergrößern (siehe Beispiel A), bekommt er **sofort 1 Münze** aus dem allgemeinen Vorrat.
- Wird nur **1 bestehendes Gebiet** erweitert (siehe Beispiel B) oder 2 Gebiete miteinander verbunden (siehe Beispiel C), so gibt es **keine Münze**.
- Gelingt es einem Spieler, mit einem Plättchen gleichzeitig **3 unterschiedliche Gebiete** zu vergrößern (siehe Beispiel D), bekommt er **sofort 2 Münzen** aus dem allgemeinen Vorrat.

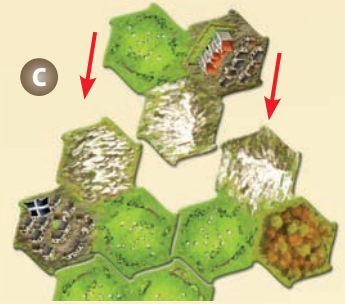
Beispiele:



A) Da 2 Gebiete (Berg und Wiese) erweitert werden, erhält der Spieler 1 Münze.



B) 2 Wiesenfelder werden an die Wiese korrekt angelegt – der Spieler bekommt dafür aber keine Münze, da nur 1 Gebiet vergrößert wurde.



C) Das neu gelegte Feld mit Berg verbindet 2 bereits bestehende Berggebiete miteinander. Dafür bekommt der Spieler keine Münze.




D) Da das neue Plättchen 3 verschiedene Gebiete (Dorf, Wiese und Berg) erweitert, bekommt der Spieler 2 Münzen.

In extrem seltenen Fällen kann es vorkommen, dass ein Spieler sein Plättchen nicht anlegen kann. In dem Fall wird das Plättchen unter den Stapel gelegt und der Spieler zieht ein neues Plättchen.

2) Spielfigur(en) platzieren (optional): Der Spieler am Zug kann nun **bis zu 3 seiner** noch vor ihm stehenden **Spielfiguren**, egal welcher Größe, auf dem **eben ausgelegten Plättchen platzieren**. **Pro Feld ist nur eine Spielfigur möglich**.

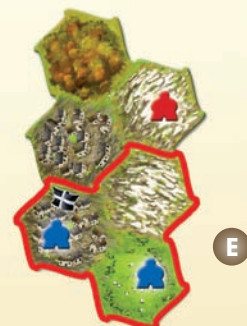
Setzt er nur **eine** einzige **Figur** ein, so ist dies **unentgeltlich**, sofern sich auf dem entsprechenden Gebiet noch keine weitere Figur (egal welcher Farbe) befindet. Für jede **Spielfigur**, die sich in dem entsprechenden **Gebiet bereits befindet**, muss **1 Münze** in den allgemeinen Vorrat gelegt werden. Dies gilt auch für eigene Figuren.

Möchte der Spieler **weitere Figuren einsetzen**, so kann er diese nur noch auf den beiden übrigen Feldern seines Plättchens platzieren. Für **jedes weitere Feld**, das er mit einer Figur besetzen will, muss er jedoch **1 Münze** in den allgemeinen Vorrat legen. Für eventuell **bereits in diesem Gebiet platzierte Figuren zahlt er zusätzlich Münzen** entsprechend deren Anzahl.

Setzt ein Spieler seine Spielfigur auf ein Feld mit Kapelle , geht er mit seinem Punktemarker **sofort** 3 Punkte auf der Wertungstafel vorwärts. Seine Spielfigur bleibt auf dem Kapellenfeld stehen.

Beispiele:

E) Carsten erweitert mit seinem Plättchen die Gebiete Berg und Dorf – das bringt ihm 1 Münze. Anschließend setzt er eine kleine Figur auf die Wiese und eine weitere kleine Figur auf das Dorf mit Flagge. Für die zweite Figur muss er 1 Münze bezahlen.



F) Ronald erweitert die Wiese und erhält keine Münze, da nur ein Gebiet erweitert wird. Er setzt eine lange, schmale Figur auf die Wiese. Diese wäre grundsätzlich kostenfrei, da aber bereits eine Figur (blau) auf der Wiese steht, muss er trotzdem 1 Münze bezahlen. Für die zweite Figur (klein), die er in den Wald setzt, muss er noch eine weitere Münze bezahlen.




G) Nina erweitert mit ihrem Plättchen die Gebiete Wald und Wiese – das bringt ihr 1 Münze. Dann setzt sie kostenfrei eine kleine Figur auf das Berg-Feld mit der Kapelle – dafür erhält sie sofort 3 Punkte auf der Wertungstafel. Zusätzlich setzt sie noch eine lange, schmale Figur in den Wald – das kostet sie 2 Münzen (1 Münze für das „weitere Feld“ sowie 1 Münze für die gelbe Figur, die bereits im Wald steht).

H) Marie erweitert Berg und Wiese. Dafür bekommt sie 1 Münze. Mit der Flagge (mehr dazu später) hat sie das große Wiesengebiet aufgewertet. Deshalb setzt sie auch ihre große, dicke Figur auf die Wiese. Da bereits 2 Figuren auf der Wiese stehen (gelb und blau), muss sie dafür 2 Münzen bezahlen.



3) Gegebenenfalls Gebiete werten: Am **Ende** des Zuges werden Gebiete gewertet, wenn:

- ein Cottage  in ein Gebiet gesetzt wurde.
- ein Gebiet nicht mehr vergrößert werden kann, weil es von anderen Plättchen umschlossen ist.
- Nach einer Wertung werden alle Figuren des gewerteten Gebietes in den Pub gestellt.

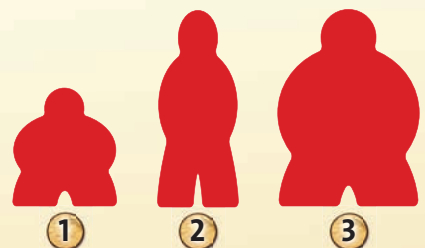


Achtung: **Moorgebiete** werden **immer erst zu Spielende gewertet**, auch wenn sie von anderen Gebieten umschlossen sind. Das bedeutet, dass einmal dort platzierte Spielfiguren von einem Spieler kein weiteres Mal verwendet werden können!

Wertung:

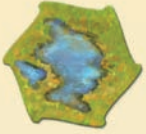
Wenn ein Gebiet gewertet wird, wird zunächst ermittelt, welcher Spieler in dem Gebiet die Mehrheit besitzt. Die Figuren haben dabei unterschiedliche Werte:

Befinden sich in einem Gebiet mehrere Figuren eines Spielers, so addieren sich die Werte dieser Figuren.



In allen **Gebieten ohne die Flagge**  gibt es **nur** für den Spieler, der die Mehrheit in diesem Gebiet hat, **pro Feld 1 Punkt** (Ausnahme: Moor).

Sofern sich in dem Gebiet **mindestens 1 Flagge** befindet, ändern sich die Punkte und es gibt auch für den **Zweitplatzierten Punkte**.



Moorgebiete werden **erst bei Spielende** gewertet. Auf Moorgebieten befinden sich keine Flaggen. Der Spieler mit der Mehrheit erhält 2 Punkte pro Feld. Der Spieler mit dem zweithöchsten Wert erhält 1 Punkt je Feld.

Wertung		Punkte für Mehrheit	Punkte für Zweitplatzierten
Im Spiel (Phase 3 „Gebiete werten“) und am Spielende		1 pro Feld	0
		2 pro Feld	1 pro Feld
		3 pro Feld	1 pro Feld
Nur am Spielende		2 pro Feld	1 pro Feld

Bei Gleichstand bei Platz 1 werden die Punkte für den 1. und 2. Platz addiert und die Gesamtsumme aller Felder unter den betreffenden Spielern aufgeteilt – es wird aufgerundet. In diesem Fall entfällt die Wertung für dahinter liegende Spieler.

Hat (bei einem Gebiet mit Flagge) genau ein Spieler die Mehrheit und mehrere Spieler den zweithöchsten Wert, so teilen sich diese Spieler die Punkte für dieses Gebiet (1 Punkt pro Feld – beim Teilen wird aufgerundet). Gibt es in einem Gebiet mit Fahne keinen Zweitplatzierten, so werden die Punkte für den zweiten Platz nicht vergeben.

Die Spieler bewegen ihre Marker um die gewonnenen Punkte auf der Wertungstafel vorwärts.

Pub

Figuren, die durch das Abschließen und Werten eines Gebietes vom Spielfeld entfernt werden, kommen nicht zu den Spielern zurück, sondern werden in den Pub gestellt. Jeder Spieler kann **unmittelbar nach dem Anlegen des Plättchens** (und evtl. Erhalt von Münzen) **alle** seine dort platzierten **Spielfiguren gegen Abgabe von 1 Münze** nehmen, vor sich ablegen und gegebenenfalls auch gleich auf das angelegte Plättchen einsetzen.



Hinweis: Es ist zu beachten, dass in der Setzphase durch geschicktes Platzieren eines Plättchens, Gebiete anderer Spieler zu einer Wertung gezwungen werden können, bevor deren Punktegewinn zu groß wird.

Umgekehrt kann es auch Sinn machen, eigene Gebiete durch entsprechendes Platzieren eines Plättchens frühzeitig zu werten, wenn etwa wieder dringend Spielfiguren benötigt werden oder zu befürchten ist, dass andere Spieler (durch Abgabe von Münzen) die Mehrheit in diesem Gebiet übernehmen könnten.

Beispiele:

I) Carsten legt Berg an Berg. 1 Spielfigur setzt er kostenfrei auf den Berg. Da aber bereits eine grüne Figur in dem Gebiet steht, muss er dafür 1 Münze in den allgemeinen Vorrat abgeben. Durch das Cottage wird der Berg abgeschlossen. Da die lange blaue Figur höherwertig ist als die kleine grüne Figur, bekommt Carsten 3 Punkte für die 3 Berg-Plättchen. Anschließend stellt er ein Cottage auf das Berg-Feld. An diesen Berg darf nun kein Bergplättchen mehr angelegt werden. Anschließend werden seine lange blaue und die kleine grüne Figur in den Pub gestellt.



J) Ronald legt ein perfekt passendes Plättchen an. Wiese an Wiese, Dorf an Dorf und Wald an Wald. Dafür erhält er 2 Münzen. Da er keine große, dicke Figur mehr hat, setzt er auf die Wiese eine kleine Figur, was ihn 3 Münzen kostet (bereits 3 Figuren im Gebiet). Die lange schmale Figur kostet ihn weitere 2 Münzen (1 Münze für das „weitere Feld“ sowie 1 Münze, weil in dem Dorf schon 1 Figur steht). Da die angelegte Wiese ein Cottage zeigt, wird dieses Gebiet sofort gewertet. Gelb und Rot sind auf der Wiese (mit je 3 Punkten) gleich stark vertreten, so dass die Punkte für Platz 1 und 2 addiert werden. Jedes der 6 Wiesenfelder ist somit $2+1=3$ Punkte wert, was

$6 \times 3 = 18$ Punkte für die komplette Wiese bedeutet. Diese Punkte teilen sich nun Rot und Gelb (jeweils also 9 Punkte). Blau bekommt für die Wiese keine Punkte. Das ebenfalls erweiterte Dorf kann nicht weiter vergrößert werden. Es gilt damit auch als abgeschlossen und wird gewertet. Gelb erhält dafür $3 \times 3 = 9$ Punkte und Blau $3 \times 1 = 3$ Punkte. Anschließend kommen die beiden blauen, die große rote und die drei an der Wertung beteiligten gelben Figuren in den Pub.



Das Spiel endet, wenn alle Plättchen angelegt sind. Alle Gebiete, die noch nicht gewertet wurden (also auch die Mooregebiete), werden nun gewertet. Für jede Münze, die die Spieler noch vor sich liegen haben, erhalten sie jeweils 1 weiteren Siegpunkt. Wer nun die meisten Punkte besitzt, hat gewonnen. Haben mehrere Spieler die höchste Punktzahl, so gewinnt von diesen der Spieler, der noch mehr Münzen besitzt.

Autor und Redaktion bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern. Besonderer Dank des Autors gilt seiner Frau Magdalena. Ihr Urlaub in Cornwall und die vielen bildhaften Schilderungen dieser einzigartigen Landschaft setzten den Grundstein zu diesem Spiel.

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de





CORNWALL

An exciting tile-laying game by Johannes Schmidauer-König for 2-4 players aged 8 years and up.

Contents



- 28 playing pieces (7 of each color – in different sizes)
- 4 points markers (1 of each color)
- 1 starting tile (with 5 fields)
- 36 landscape tiles (with 3 fields each)
- 11 cottages (2 pieces)
- 40 coins
- 1 pub
- 4 game overview cards
- 1 scoring board

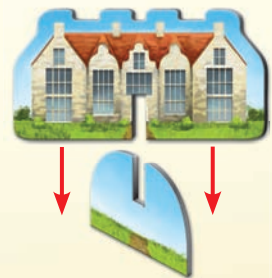


Aim of the game

Lot by lot, players claim for themselves the fascinating landscape of Cornwall in the southwest of England. Picturesque villages, meadows, forests, mountain ranges and wetlands are taken piece by piece. Each player has to try to collect as many points as possible. Unfortunately, not every player behaves like a fine English gentleman, and at the end of the game you may find that not all the property you claimed is still in your possession... Whoever has the most points at the end of the game wins.

Game setup

Each player chooses a color and places his points marker of the same color on the field "0/40" of the scoring board. Each player receives the **7 playing pieces** of his own color, **1 coin**, and 1 game overview. The coins must always lie visibly before the players. Put the remaining coins beside the scoring board. Have the pub nearby. The last person to visit England gets to go first. Shuffle the 36 landscape tiles (with 3 fields each) and put them into a draw pile. Assemble the cottages and put them to the side within reach.



Put the large starting tile (with 5 fields) in the middle of the table. It shows all 5 types of landscapes in the game: Swamp, forest, mountain, village and meadow.

How to play

Each player takes turns in a clockwise direction. On your turn, carry out the following actions in exactly this order:

- 1) Turn over a tile and lay it in the middle of the table
- 2) Place playing pieces (optional)
- 3) Evaluate completed landscapes (if applicable)

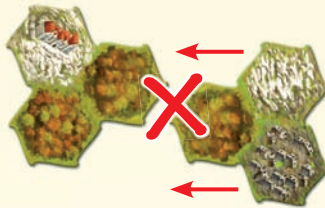
1) Turn over a tile and lay it in the middle of the table: On your turn, turn over a tile from the draw pile and lay it adjacent to a tile already in the middle of the table (at the beginning of the game only the starting tile is in the middle of the table). You can rotate the tile in any direction. You must observe the following rules for laying tiles:

- No tile may cover another tile.
- At least one landscape type (= region) of the new tile must be laid adjacent to a matching landscape type of the tile already laid to extend the region.
- At least **2 edges** of the new tile must be touching any of the edges of the tile(s) already lying in the middle of the table.

Examples:





Wrong: Forest is not touching forest.



Wrong: Forest is touching forest, but only one edge of the new tile is touching.



Right: Mountain is touching mountain. 3 edges are touching in total.

- A region with a cottage  depicted on it is considered completed and **cannot be extended by a region of the same landscape type**. To show that the region is complete, put a cottage  on top of the field depicting the cottage.



Note: When you lay a tile depicting a cottage you have the option of placing your playing piece on top of the cottage-field.

Example:

Wrong: Since the meadow region (outlined in blue) has been completed with the cottage, no further meadow field can be laid next to it.

After laying a tile, check to see **how many regions that were already previously laid have been extended:**

- If, by laying your tile, you manage to extend **2 different types of regions** (see example A), you **immediately receive 1 coin**.
- If you extend only **1 existing region** (see example B) or join 2 regions (see example C), you receive **no coins**.
- If you manage to extend **3 different regions** (see example D) with a single tile, you **immediately receive 2 coins**.

Examples:



A) Since 2 regions (mountain and meadow) were extended, the player receives 1 coin.



B) 2 meadow fields are laid correctly adjacent to the existing meadow, but the player does not receive any coins because only 1 region has been extended.



C) The new mountain field that has been laid joins 2 existing mountain regions. The player does not receive any coins.




D) Since the new tile extends 3 different regions (village, meadow and mountain), the player receives 2 coins.

In extremely rare cases it is possible that you cannot lay your tile anywhere. If that is the case, move the tile to the bottom of the draw pile and pick up a new tile.

2) Placing playing piece(s) (optional): On your turn you can place **up to 3 of your playing pieces** that are not already on another field on **the tile that you just finished laying**. The size of the playing piece you choose doesn't matter. **Only one playing piece can occupy a field.**

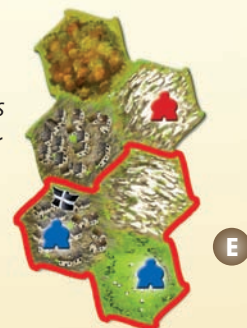
If you place only **one single playing piece** on a tile, it **doesn't cost you any coins**, as long as no other playing piece (of any color) is in the same region. For every **playing piece** that is **already in the same region**, you have to pay **1 coin**. The same applies for your own playing pieces.

If you want to **place more than one playing piece**, you can only place them on the remaining fields of the tile you just finished laying. But, **for each additional field** that you want to occupy with your playing piece you have to pay **1 coin**. If there **are already other playing pieces placed in this region**, you have to **pay additional coins** according to how many playing pieces there are.

If you place your playing piece on a field with a chapel  on it, **immediately** move your points marker forward by 3 points on the scoring board. The playing piece stays on the field with the chapel.

Examples:

E) Carsten expands the regions mountain and village with his tile. That earns him 1 coin. He then places a small playing piece on the meadow and another small playing piece on the village with the flag. For the second playing piece he has to pay 1 coin.



F) Ronald extends the meadow and receives no coins, since only one region was extended. He places a tall, slender playing piece on the meadow. Normally this would not have cost him anything, but since there is already a playing piece (blue) on the meadow he has to pay 1 coin. For the second playing piece (small) that he places in the forest he has to pay yet another coin.




G) Nina extends the regions forest and meadow with her tile, which earns her 1 coin. Then she places one small playing piece on the mountain field with the chapel, which doesn't cost her any coins. She immediately receives 3 points on the scoring board. Additionally she places a tall, slender playing piece on the forest field, which costs her 2 coins (1 coin for an additional field and 1 coin on account of the yellow playing piece that is already in the forest region).



H) Marie extends the mountain and meadow regions. She earns 1 coin. Because the flag (more on that later) increases the value of the large meadow region, she places her big, fat playing piece on the meadow. Since 2 playing pieces are already on the meadow (yellow and blue), she has to pay 2 coins.



3) Evaluate completed landscapes (if applicable): At the **end** of a player's turn, regions are evaluated if:

- a cottage  was placed in a region;
- a region cannot be extended any further because it is surrounded by other tiles.
- After the evaluation all playing pieces are removed from the evaluated tiles and placed in the pub.

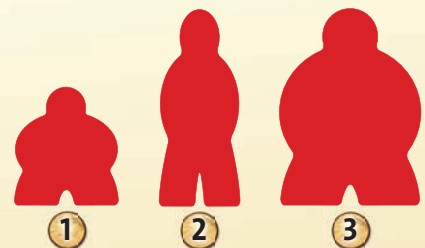



Note: **Swamps** are **always evaluated at the end of the game only**, even when they have been surrounded by other regions. That means that playing pieces that have been placed on swamps cannot be re-used throughout the course of the game!

Evaluation:

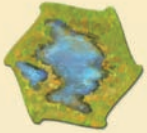
When evaluating a region, first determine which player has the majority in the region. The playing pieces are evaluated differently:

If a player has multiple playing pieces in a region, add up the value of these playing pieces.



In all **regions without the flag** of Cornwall  **only** the player who has the majority in this region gets **1 point per field** (exception: swamp).

If there is **at least 1 flag** in the region, then the player with the **second most playing pieces** in the region also gets points.



Swamp regions are evaluated **only at the end of the game**. There are never flags in the swamp regions. The player with the majority receives 2 points per field. The player with the second highest score receives 1 point for each field.

Evaluation		Points for a majority	Points for the second highest score
Throughout the game (phase 3 “evaluate regions”) and at the end of the game	Village Mount Meadow Forest	1 point per field	0 points
	Mount Meadow Forest	2 points per field	1 point per field
	Village	3 points per field	1 point per field
Only at the end of the game	Swamp	2 points per field	1 point per field

If there is a tie for first place, the points for the first and second place are added, and the total sum of all fields is split up between them (round up if necessary). No points are awarded to any other players.

If exactly one player has the majority (for a region with a flag), and there is a tie for second place among multiple players, these players divide up the points for this region among them (1 point per field, rounding up if necessary). If no player places second in a region with a flag, the points for second place are not awarded.

The players move their respective points marker forward on the scoring board accordingly.

Pub

Playing pieces that have already been evaluated are removed from the tiles and the players do not take them back. Instead the playing pieces are placed in the pub. **Immediately after laying a tile** (and possibly receiving coins) any player can pay 1 coin and pick up **all his playing pieces** that are currently in the pub.



Note: During the tile-laying phase of the game it can be a smart move to lay your tile in such a way as to force a premature evaluation of another player’s region before his point total gets to high.

It may also make sense to force a premature evaluation of one of your own regions by laying a tile, when, for example, you desperately need more playing pieces, or when you suspect that another player (by spending coins) may overtake your lead in the region and gain the majority.

Examples:

I) Carsten lays mountain next to mountain. He places 1 playing piece on the mountain for free. However, since there is already a green playing piece in the region, he has to pay 1 coin. The region is completed by the cottage. Since the tall blue playing piece is worth more than the small green playing piece, Carsten receives 3 points for the 3 mountain fields. He then places a cottage on the mountain field. Now, no further mountain tiles can be placed next to this mountain field. Then his tall blue playing piece and the small green playing piece are put into the pub.



J) Ronald lays the perfect tile. Meadow to meadow, village to village and forest to forest. He receives 2 coins. Since he no longer has a big fat playing piece, he places a small one on the meadow, which costs him 3 coins (there are already 3 playing pieces in the region). The tall slender playing piece costs him another 2 coins (1 coin for the additional field and 1 coin because there is already 1 playing piece in the village). Since the meadow that was just laid has a cottage on it, this region is immediately evaluated. The yellow and the red playing pieces share a majority (3 points each), so the points for first and second place are added up. That means that each of the 6 meadow fields is worth $2+1=3$ points, and the entire meadow

region is then worth $6 \times 3 = 18$ points. Player red and yellow divide these points among them (9 points each). Blue doesn't receive any points for the meadow region. The village, which was also extended, cannot be extended any further. That means this region is also complete and therefore must be evaluated. Yellow receives $3 \times 3 = 9$ points and blue $3 \times 1 = 3$ points. After the evaluation, both blue playing pieces, the big red and the three yellow playing pieces that were evaluated are all removed from the tiles and placed in the pub.



The game is over once all the tiles have been laid. All regions that have yet to be evaluated (the swamp regions) are now evaluated. For every coin that a player has by the end of the game, the points marker is moved forward by 1 point on the scoring board. The player with the most points wins. If multiple players tie for first place, the one with the most coins wins.

Author and editor would like to thank all test players and rule proofreaders.
Specials Thanks from the author to his wife Magdalena. Her vacation to Cornwall and the many pictographic descriptions of this unique landscape was laying the cornerstone of this game.

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de





CORNWALL

Un passionnant jeu de placement de Johannes Schmidauer-König pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Matériel utilisé

- 28 pions (7 par couleur – de différentes tailles)
- 4 marqueurs de points (1 par couleur)
- 1 tuile de départ (5 cases)
- 36 tuiles paysage (avec 3 cases chacune)
- 11 cottages (en deux parties)
- 40 pièces de monnaie
- 1 pub
- 4 cartes mémo
- 1 tableau des scores



But du jeu

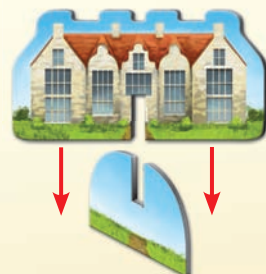
Les joueurs acquièrent lot par lot le fascinant paysage des Cornouailles au sud-ouest de l'Angleterre. Ils prennent petit à petit possession des villages pittoresques, des prairies, forêts, vallons et marais. L'objectif est de collecter le plus grand nombre de points possible. Malheureusement, les autres joueurs ne font pas tous preuve du raffinement anglais et ce qui reste à chacun à la fin est loin de ce qu'il avait revendiqué... Celui qui a le plus grand nombre de points à la fin gagne la partie.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une couleur et pose le marqueur de points de même couleur sur la case « 0/40 » du tableau des scores. Chaque joueur reçoit les **7 pions** de sa couleur qu'il pose devant lui sur la table, **1 pièce de monnaie** et **1 carte mémo**. Pendant la partie, les pièces de monnaie sont posées face visible devant les joueurs. Les pièces restantes sont posées comme réserve à côté du tableau des scores. Le pub est préparé. Le joueur qui était en Angleterre en dernier est désigné pour commencer. Les 36 tuiles paysage (avec 3 cases chacune) sont mélangées et disposées en pioche face cachée. Les cottages sont assemblés et préparés sur le côté.



La grande tuile de départ (avec 5 cases) est placée au centre de la table. Elle montre l'ensemble des 5 types de paysage présents dans le jeu : le marais, la forêt, la montagne, le village et la prairie.



Déroulement de la partie

Le joueur désigné commence, et puis, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant son tour, un joueur exécute les actions suivantes, exactement dans cet ordre :

- 1) Retourner une tuile et la poser
- 2) Placer des pions (en option)
- 3) Le cas échéant évaluer les territoires

1) Retourner une tuile et la poser : le joueur dont c'est le tour retourne une tuile de la pioche et **doit la juxtaposer** à des **tuiles déjà posées** (au début de la partie, seule la tuile de départ est posée). La tuile peut être orientée à volonté. Les **règles de pose** suivantes doivent être respectées :

- Aucune tuile ne doit chevaucher d'autres tuiles.
- Au moins un type de paysage (= territoire) de la nouvelle tuile doit être posé à côté d'un même type de paysage déjà en place et ainsi agrandir ce territoire.
- Au moins **2 côtés** de la nouvelle tuile doivent être juxtaposés à n'importe quel côté déjà posé.

Exemples :





Faux : la forêt n'est pas posée côte à côte avec une forêt.

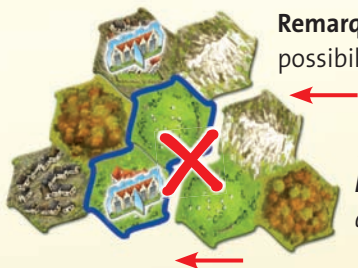


Faux : la forêt est certes posée à côté d'une forêt, mais la nouvelle tuile est seulement juxtaposée sur un côté.



Correct : a montagne est posée à côté d'une montagne. 3 côtés se juxtaposent au total.

- Un territoire qui comporte déjà un cottage  est achevé et ne peut **plus être agrandi** par un territoire **avec le même type de paysage**. Pour symboliser que le territoire est achevé, un cottage est posé sur la case avec l'image du cottage. 



Remarque : en posant une tuile avec un cottage, le joueur a encore la possibilité de placer un de ses pions sur la case cottage.

Exemple :

Faux : la prairie (entourée de bleu) étant achevée par un cottage, aucune autre case prairie ne peut être posée à côté de cette prairie.

Après la pose, le joueur vérifie **combien de territoires déjà existants ont été agrandis** :

- Si, en posant une tuile, un joueur parvient à agrandir **2 territoires de types différents** (voir exemple A), il reçoit **immédiatement 1 pièce** de la réserve commune.
- Si seulement **1 territoire existant** est agrandi (voir exemple B) ou si 2 territoires sont reliés entre eux (voir exemple C), il ne reçoit **pas de pièce**.
- Si un joueur parvient avec une tuile à agrandir **simultanément 3 territoires différents** (voir exemple D), il reçoit **immédiatement 2 pièces** de la réserve commune.

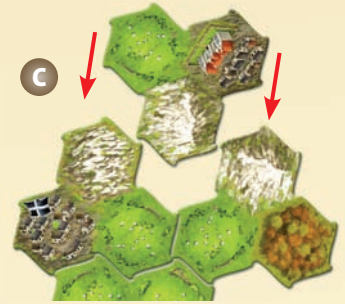
Exemples :



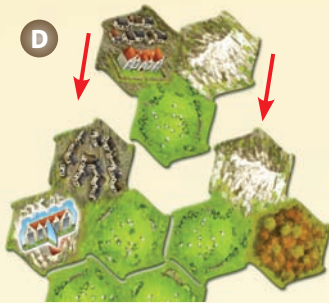
A) 2 territoires (montagne et prairie) étant agrandis, le joueur reçoit 1 pièce.



B) 2 cases prairie sont correctement posées à côté de la prairie – mais le joueur ne reçoit pas de pièce parce que seulement 1 territoire a été agrandi.



C) La case nouvellement posée avec la montagne relie entre eux 2 territoires de montagne déjà existants. Le joueur ne reçoit pas de pièce.




D) La nouvelle tuile agrandissant 3 territoires différents (village, prairie et montagne), le joueur reçoit 2 pièces.

Dans des cas extrêmement rares, il peut arriver qu'un joueur ne puisse pas poser sa tuile. Dans ce cas, la tuile est posée sous la pioche et le joueur en tire une autre.

2) Placer un ou des pions (option) : le joueur dont c'est le tour peut ensuite **placer jusqu'à 3 de ses pions** posés devant lui, peu importe la taille, **sur la tuile qu'il vient de poser. On ne peut poser qu'un pion par case.**

S'il place seulement **un pion**, c'est **gratuit**, si aucun autre pion (peu importe la couleur) ne se trouve encore sur le territoire concerné. Pour chaque **pion** qui se **trouve déjà sur le territoire** concerné, **1 pièce** doit être versée dans la réserve commune. Ceci s'applique aussi à ses propres pions.

Si le joueur souhaite **placer d'autres pions**, il ne peut le faire que sur les deux cases restantes de sa tuile. **Pour chaque autre case** sur laquelle il veut placer un pion, il doit cependant verser 1 pièce dans la réserve commune. Pour les **pions éventuellement déjà placés sur ce territoire**, il verse des pièces supplémentaires en fonction du nombre.

Si un joueur place son pion sur une case avec une chapelle  , il avance **immédiatement** son marqueur de 3 points sur le tableau des scores. Son pion reste sur la case avec une chapelle.

Exemples :

E) Avec sa tuile, Carsten agrandit les territoires montagne et village – cela lui rapporte 1 pièce. Il place ensuite un petit pion sur la prairie et un autre petit pion sur le village avec drapeau. Il doit verser 1 pièce pour le deuxième pion.



F) Ronald agrandit la prairie et ne reçoit pas de pièce parce que seulement un territoire a été agrandi. Il pose un long pion mince sur la prairie. Celui-ci serait en principe gratuit, mais comme un pion (bleu) se trouve déjà sur la prairie, il doit malgré tout verser 1 pièce. Pour le deuxième pion (petit) qu'il place sur la forêt, il doit encore donner une autre pièce.

F



G) Avec sa tuile, Nina agrandit les territoires forêt et prairie – cela lui rapporte 1 pièce. Puis elle place gratuitement un petit pion sur la case montagne avec la chapelle – 3 points lui sont alors immédiatement attribués sur le tableau des scores. Elle place encore un long pion mince sur la forêt – cela lui coûte 2 pièces (1 pièce pour la « case supplémentaire » et 1 pièce pour le pion jaune déjà placé sur la forêt).

G




H) Marie agrandit la montagne et la prairie. Elle reçoit 1 pièce pour cela. Elle a valorisé le grand territoire de prairies avec le drapeau (voir ci-après). Elle pose donc aussi son grand et gros pion sur la prairie. 2 pions étant déjà placés sur la prairie (jaune et bleu), elle doit donner 2 pièces.

H



3) Le cas échéant, évaluer les territoires : à la fin du tour, les territoires sont évalués si :

- un cottage  a été placé sur un territoire.
- un territoire ne peut plus être agrandi parce qu'il est entouré d'autres tuiles.
- Après une évaluation, tous les pions du territoire évalué sont placés dans le pub.

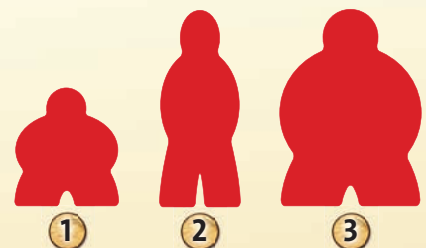



Attention : les **marais** sont **toujours évalués seulement à la fin de la partie**, même s'ils sont entourés par d'autres territoires. Cela signifie que les pions qui y ont été placés par un joueur ne peuvent plus être utilisés.

Décompte des points :

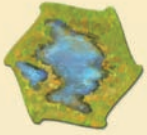
Quand un territoire est évalué, on détermine d'abord quel joueur y possède la majorité. Les pions ont alors différentes valeurs :

Si plusieurs pions d'un joueur se trouvent sur un territoire, les valeurs de ces pions s'additionnent.



Pour tous les **territoires sans le drapeau** des Cornouailles  **seul** le joueur majoritaire dans ce territoire reçoit **1 point par case** (exception : le marais).

Si **au moins 1 drapeau** se trouve sur le territoire, les points sont modifiés et le **deuxième au classement** reçoit aussi des **points**.



Les marais sont **seulement** évalués **à la fin de la partie**. Il n'y a pas de drapeau sur les marais. Le joueur majoritaire reçoit 2 points par case. Le deuxième joueur reçoit 1 point par case.

Décompte des points		Points pour majorité	Points pour le deuxième
Pendant la partie (phase 3 « évaluer les territoires ») et à la fin de la partie	village montagne prairie forêt	1 par case	0
	montagne prairie forêt	2 par case	1 par case
	village	3 par case	1 par case
Seulement à la fin de la partie	marais	2 par case	1 par case

En cas d'égalité pour la 1re place, les points pour la 1re et la 2e place sont additionnés et le total de toutes les cases est réparti entre les joueurs concernés – on arrondit au chiffre supérieur. Dans ce cas, l'évaluation pour les joueurs suivants est supprimée.

Si (pour un territoire avec un drapeau), un seul joueur est majoritaire et plusieurs joueurs ont le deuxième plus grand nombre de points, ces joueurs se partagent les points pour ce territoire (1 point par case – on arrondit au chiffre supérieur). Si pour un territoire avec un drapeau, il n'y a pas de deuxième, les points pour la deuxième place ne sont pas attribués.

Les joueurs avancent leurs marqueurs du nombre de points gagnés sur le tableau des scores.

Pub

Les pions qui sont retirés du plateau de jeu après avoir clôturé et évalué un territoire, ne retournent pas vers les joueurs, mais sont placés dans le pub.

Immédiatement après le placement de la tuile (et éventuellement la perception des pièces), chaque joueur peut retirer **tous ses pions** qui y sont placés **contre versement d'1 pièce** et les poser devant lui.



Remarque : il faut envisager que pendant la phase de placement, par la pose judicieuse d'une tuile, les territoires d'autres joueurs puissent être contraints à une évaluation avant que leur gain de points ne soit trop important.

Inversement, il peut aussi être intéressant d'évaluer précocement ses propres territoires par le placement correspondant d'une tuile, par exemple quand on a de nouveau impérativement besoin de pions ou si on peut craindre que d'autres joueurs (en versant des pièces) puissent prendre la majorité dans ce territoire.

Exemples :

I) Carsten pose une montagne à côté d'une montagne. Il pose 1 pion gratuitement sur la montagne. Mais comme un pion vert est déjà placé sur le territoire, il doit verser 1 pièce dans la réserve commune. Avec le cottage, la montagne est achevée. Le long pion bleu ayant plus de valeur que le petit pion vert, Carsten reçoit 3 points pour les 3 tuiles montagne. Il pose ensuite un cottage sur la case montagne. Aucune tuile montagne ne peut plus être posée ensuite à côté de cette montagne. Ensuite, ses long pion bleu et petit pion vert sont placés dans le pub.



J) Ronald juxtapose une tuile convenant parfaitement. Prairie attenante à une prairie, village attenante à un village et forêt attenante à une forêt. Il reçoit 2 pièces. Comme il ne possède plus de grand et gros pion, il place un petit pion sur la prairie, ce qui lui coûte 3 pièces (3 pions se trouvent déjà sur le territoire). Le pion long et mince lui coûte 2 autres pièces (1 pièce pour la « case suivante » et 1 pièce parce qu'un pion est déjà placé sur le village). La prairie juxtaposée disposant d'un cottage, ce territoire est immédiatement évalué. Le jaune et le rouge sont représentés à égalité sur la prairie (avec 3 points chacun), les points des 1re et 2e places sont donc additionnés. Chacune des 6 cases prairie vaut donc $2 + 1 = 3$ points, ce qui

représente $6 \times 3 = 18$ points pour l'ensemble de la prairie. Le rouge et le jaune se partagent alors ces points (donc 9 points chacun). Le bleu ne reçoit aucun point pour la prairie. Le village également agrandi ne peut plus l'être davantage. Il est donc aussi considéré comme achevé et sera évalué. Le jaune reçoit $3 \times 3 = 9$ points et le bleu $3 \times 1 = 3$ points. Ensuite, les deux pions bleus, le grand pion rouge et les trois pions jaunes concernés par l'évaluation sont placés dans le pub.



La partie est terminée quand toutes les tuiles ont été posées. Tous les territoires qui n'ont pas encore été évalués (donc aussi les marais) le sont alors. Pour chaque pièce que les joueurs ont encore devant eux, ils reçoivent un point supplémentaire. Celui qui possède le plus grand nombre de points a gagné. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, celui d'entre eux qui possède encore davantage de pièces a gagné.

L'auteur et la rédaction remercient tous les joueurs test et lecteurs des règles. L'auteur tient à remercier tout particulièrement sa femme Magdalena. Ses vacances dans les Cornouailles et ses nombreuses descriptions pittoresques de ce paysage exceptionnel ont formé le point de départ de ce jeu.

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de





CORNWALL

L'entusiasmante gioco da tavolo di Johannes Schmidauer-König per 2-4 giocatori da 8 anni di età.

Materiale di gioco

- 28 segnalini (7 per colore - di diversa grandezza)
- 4 segnapunti (1 per colore)
- 1 tessera di via (5 caselle)
- 36 tessere con paesaggi (di 3 caselle ciascuna)
- 11 cottages (in due pezzi)
- 40 monete
- 1 pub
- 4 tabelle di gioco
- 1 tabellone di punteggio



Scopo del gioco

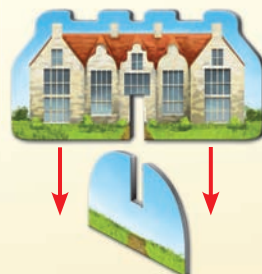
I giocatori scoprono pezzo per pezzo l'affascinante paesaggio della Cornovaglia nella parte più sud-occidentale dell'Inghilterra. Villaggi pittoreschi, prati, boschi, catene collinari e brughiere di cui voi venite poco a poco in possesso. Bisogna fare più punti possibile. Non tutti gli altri giocatori, purtroppo, si curano dei raffinati modi inglesi e quindi alla fine ai giocatori resta poco o nulla di quel che hanno rivendicato per sé... Chi alla fine ha più punti, vince il gioco.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie un colore e mette il suo segnapunti di questo colore sulla casella «0/40» del tabellone di punteggio. Ogni giocatore riceve **7 segnalini** del suo colore, che colloca davanti a sé, e anche **1 moneta** e 1 tabella di gioco. Durante il gioco, le monete stanno scoperte davanti ai giocatori. Le monete rimanenti vengono messe di riserva accanto al tabellone di punteggio. Si prepara il pub. Il giocatore che è stato per ultimo in Inghilterra, viene designato a giocatore di partenza. Le 36 tessere con paesaggi (di 3 caselle ciascuna) vengono mischiate e tenute pronte coperte in un mazzo di pesca. Si compongono i cottages e si tengono pronti sul margine di gioco.



La grande tessera di partenza (con 5 caselle) viene sistemata al centro del tavolo. Questa tessera mostra i 5 tipi di paesaggio che si presentano nel gioco: brughiere, bosco, monte, villaggio e prato.



Svolgimento del gioco

Si gioca girando in senso orario, iniziando dal giocatore di partenza. Nella sua mossa, un giocatore esegue le seguenti azioni esattamente in quest'ordine:

1) Scopre una tessera e la attacca

2) Piazza i segnalini (opzione)

3) Valuta eventualmente i territori

1) Scopre una tessera e la attacca: Il giocatore che deve muovere scopre una tessera dal mazzo di pesca e **la deve attaccare a tessere già messe sul tavolo** (all'inizio del gioco, sul tavolo c'è solo la tessera di via). La tessera può essere orientata come si vuole. Per attaccare, si devono osservare le **regole** seguenti:

- Nessuna tessera deve coprire altre tessere.
- Si deve attaccare almeno un tipo di paesaggio (= territorio) della nuova tessera a uno stesso tipo di paesaggio già sul tavolo, andando così a ingrandire questo territorio.
- Si devono attaccare almeno **2 bordi** della nuova tessera a bordi a piacere già presenti sul tavolo.

Esempi:





Errato: bosco non attaccato a bosco.



Errato: bosco si attaccato a bosco, ma la nuova tessera è attaccata con solo un bordo.



Corretto: monte attaccato a monte. Complessivamente sono attaccati 3 bordi.

- Un territorio che mostra già un cottage  è completo e non può più essere **ingrandito** con un territorio **dello stesso tipo di paesaggio**. Come segno che il territorio è completo, si mette un cottage  sulla casella con l'immagine del cottage.

Nota: Nell'attaccare una tessera con cottage, il giocatore ha in più la possibilità di mettere un suo segnalino sulla casella del cottage.



Esempio:

Errato: Essendo il prato (bordato di blu) completato dal cottage, a questo prato non si può più attaccare nessun'altra casella con prato.

Dopo aver attaccato, il giocatore verifica **quanti territori già esistenti sono stati ingranditi**:

- Se attaccando una tessera un giocatore riesce a ingrandire **2 tipi di territori diversi** (vedi Esempio A), riceve **subito 1 moneta** dalla riserva comune.
- Se viene ingrandito soltanto **1 territorio esistente** (vedi Esempio B) o vengono uniti tra loro 2 territori (vedi Esempio C), **non si ricevono monete**.
- Se attaccando una tessera un giocatore riesce a ingrandire contemporaneamente **3 territori diversi** (vedi Esempio D), riceve subito 2 monete dalla riserva comune.

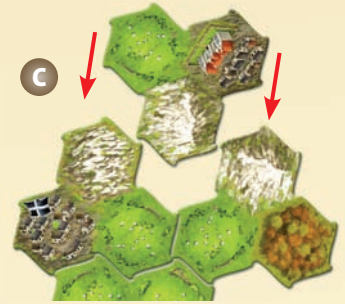
Esempi:



A) Venendo ampliati 2 territori (monte e prato), il giocatore riceve 1 moneta.



B) 2 caselle con prato vengono correttamente attaccate al prato – il giocatore non riceve nessuna moneta, in quanto è stato ingrandito soltanto 1 territorio.



C) La nuova casella con monte attaccata unisce tra loro 2 territori montuosi già esistenti. Per questo il giocatore non riceve nessuna moneta.




D) Poiché la nuova tessera amplia 3 territori diversi (villaggio, prato e monte), il giocatore riceve 2 monete.

In casi estremamente rari può succedere che un giocatore non riesca ad attaccare la sua tessera. In tal caso, si mette la tessera sotto il mazzo e il giocatore pesca una nuova tessera.

2) Piazza i(l) segnalini(o) (opzione): il giocatore che deve muovere può ora piazzare **fino a 3 dei suoi segnalini** che stanno ancora davanti a lui, non importa di quale grandezza, **sulla tessera appena messa sul tavolo. Si può piazzare soltanto un segnalino per casella.**

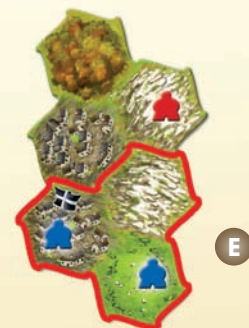
Se mette soltanto **un solo segnalino**, lo fa **senza costi** fintanto che sul territorio corrispondente non c'è ancora nessun altro segnalino (non importa di quale colore). Per ogni **segnalino già presente sul territorio** corrispondente, si deve mettere **1 moneta** nella riserva comune. Ciò vale anche per i propri segnalini.

Se il giocatore vuole **mettere altri segnalini**, li può piazzare soltanto sulle due altre caselle restanti della sua tessera. Per **ogni altra casella** che vuole occupare con un segnalino deve però mettere **1 moneta** nella riserva comune. **Egli versa tante monete in più quanti sono i segnalini** eventualmente già piazzati in questo territorio.

Se un giocatore mette il suo segnalino su una casella con la cappella , avanza **subito** di 3 punti con il suo segnapunti sul tabellone di punteggio. Il suo segnalino rimane nella casella con la cappella.

Esempi:

E) Carlo con la sua tessera estende i territori monte e villaggio: ciò gli procura 1 moneta. Quindi mette un segnalino piccolo sul prato e un altro segnalino piccolo sul villaggio con bandiera. Per il secondo segnalino deve pagare 1 moneta.



F) Roberto estende il prato e non riceve nessuna moneta, perché si allarga soltanto un territorio. Mette un segnalino lungo e sottile sul prato. Questo segnalino non costerebbe di massima nulla, ma siccome c'è già un segnalino (blu) sul prato, deve comunque pagare 1 moneta. Per il secondo segnalino (piccolo) che mette nel bosco, deve pagare un'altra moneta ancora.

F



G




G) Nina con la sua tessera amplia i territori bosco e prato - questo le procura 1 moneta. Poi mette gratuitamente un piccolo segnalino sulla casella del monte con cappella: riceve subito per questo 3 punti sul tabellone di punteggio. Poi mette ancora un segnalino lungo e sottile nel bosco: questo le costa 2 monete (1 moneta per l'«altra casella» e 1 moneta per il segnalino giallo che sta già nel bosco).

H



H) Maria allarga monte e prato. Riceve perciò 1 moneta. Con la bandiera (vedi oltre) ha rivalutato il grande territorio a prato. Perciò mette anche il suo figurino grande e grosso sul prato. Poiché sul prato ci sono già 2 segnalini (giallo e blu), deve pagare 2 monete.

3) Valuta eventualmente i territori: alla fine della mossa si valutano i territori, quando:

- nel territorio è stato messo un cottage 
- non si può più ingrandire un territorio, perché circondato da altre tessere.
- Dopo una valutazione, tutti i segnalini del territorio valutato vengono collocati nel pub.

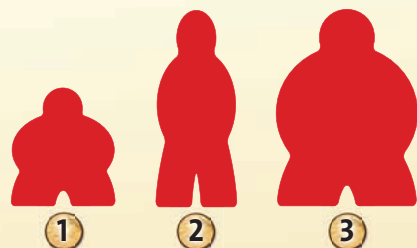



Attenzione! **Alla fine del gioco si valutano sempre per prime le brughiere**, anche se sono circondate da altri territori. Ciò significa che i segnalini piazzati una volta da un giocatore non possono essere utilizzati un'altra volta!

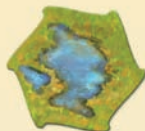
Valutazione:

Quando si valuta un territorio, si stabilisce dapprima quale giocatore possiede la maggioranza nel territorio. I segnalini hanno valori differenti:

Se in un territorio ci sono più segnalini di un giocatore, si sommano i valori di questi segnalini.



In tutti i **territori senza la bandiera** della Cornovaglia  c'è **1 punto a casella** (eccezione: brughiera) **solo** per il giocatore che ha la maggioranza in questo territorio. Se nel territorio c'è **almeno 1 bandiera**, i punti cambiano e ci sono punti anche per il **secondo piazzato**.



Le **brughiere** vengono valutate **solo alla fine del gioco**. Sulle brughiere non ci sono bandiere. Il giocatore con la maggioranza riceve 2 punti a casella. Il giocatore con il secondo valore più alto riceve 1 punto a casella.

Valutazione		Punti per chi ha la maggioranza	Punti per il secondo classificato
In fase di gioco (fase 3 «Valuta i territori») e a fine gioco		1 per casella	0
		2 per casella	1 per casella
		3 per casella	1 per casella
Solo a fine gioco		2 per casella	1 per casella

In caso di parità per il 1° posto, si sommano i punti per il 1° e il 2° posto e si divide il totale complessivo di tutte le caselle tra i giocatori interessati (si arrotonda per eccesso). In questo caso non si ha la valutazione per i giocatori che vengono dietro.

Se proprio un giocatore ha la maggioranza (su un territorio con bandiera) e più giocatori hanno il secondo valore più alto, questi giocatori si dividono i punti per questo territorio (1 punto a casella - nella divisione si arrotonda per eccesso). Se non c'è un secondo arrivato in un territorio con bandiera, i punti per il secondo posto non vengono assegnati.

I giocatori avanzano con i loro segnapunti sul tabellone di punteggio per i punti vinti.

Pub

I segnalini tolti dal campo dopo aver completato e valutato un territorio non vengono rimessi in gioco ma collocati nel pub. Ciascun giocatore può, **subito dopo aver messo la tessera** (e aver eventualmente ricevuto monete), prendere **tutti** i suoi **segnalini** che vi ha piazzato, **cedendo 1 moneta**, e posarli davanti a sé.



Nota: Occorre osservare che, posizionando astutamente una tessera nella fase di attacco, si può costringere a valutare i territori di altri giocatori, prima che i punti da loro guadagnati siano troppi. Può anche avere senso, al contrario, valutare anzitempo i propri territori piazzando conformemente una tessera, quando si ha magari nuovamente urgente necessità di segnalini oppure si teme che altri giocatori (cedendo monete) possano assumere la maggioranza in questo territorio.

Esempi:

I) Carlo attacca monte a monte. Mette senza costi 1 segnalino sul monte. Siccome però nel territorio c'è già un segnalino verde, deve consegnare 1 moneta alla riserva comune. Il monte viene completato dal cottage. Siccome il segnalino blu lungo ha più valore del piccolo segnalino verde, Carlo riceve 3 punti per le 3 tessere con monte. Successivamente mette un cottage sulla casella del monte. A questo monte non si può più attaccare ora una tessera con monte. Successivamente mette il suo segnalino blu lungo e il piccolo segnalino verde nel pub.



J) Roberto attacca una tessera che si adatta perfettamente. Prato con prato, villaggio con villaggio e bosco con bosco. Riceve 2 monete.

Non avendo più segnalini grandi e grossi, mette sul prato un segnalino piccolo, che gli costa 3 monete (3 segnalini già nel territorio). Il lungo segnalino sottile gli costa altre 2 monete (1 moneta per l'«altra casella» e 1 moneta perché nel villaggio c'è già un segnalino). Siccome il prato attaccato presenta un cottage, questo territorio viene subito valutato. Sul prato sono presenti alla pari il giallo e il rosso (3 punti ciascuno), per cui si sommano i punti per il posto 1 e 2. Ognuna delle 6 caselle con prato vale quindi $2 + 1 = 3$ punti, che significa $6 \times 3 = 18$ punti per il prato completo. Questi punti vengono divisi ora tra rosso e giallo (quindi 9 punti ciascuno). Il blu non ottiene punti per il prato. Anche il villaggio così allargato non può essere ingrandito ancora. Si considera quindi completo e viene valutato. Il giallo riceve $3 \times 3 = 9$ punti e il blu $3 \times 1 = 3$ punti. I due segnalini blu, il segnalino grande rosso e i tre segnalini gialli che hanno preso parte alla valutazione vanno quindi nel pub.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando si sono attaccate tutte le tessere. Vengono ora valutati tutti i territori che non lo sono ancora stati (e quindi anche le brughiere). I giocatori ricevono inoltre 1 punto per ogni moneta che hanno ancora davanti a sé. Chi adesso ha il maggior numero di punti, ha vinto. Se più giocatori hanno il punteggio più alto, vince il giocatore che ha ancora più monete.

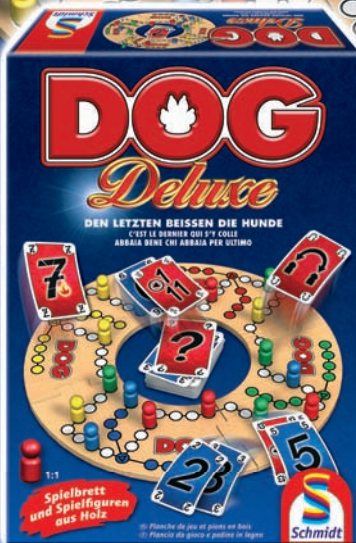
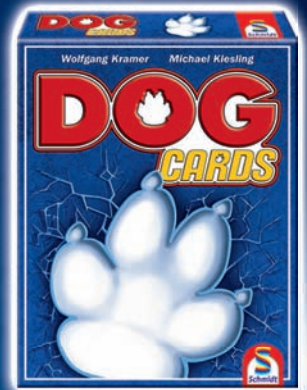
L'autore e la redazione ringraziano i giocatori che hanno testato il gioco e i lettori delle regole. L'autore ringrazia in modo particolare sua moglie Magdalena. Le descrizioni degli stupendi paesaggi della Cornovaglia ammirati durante le vacanze della consorte sono stati di spunto per realizzare questo gioco.

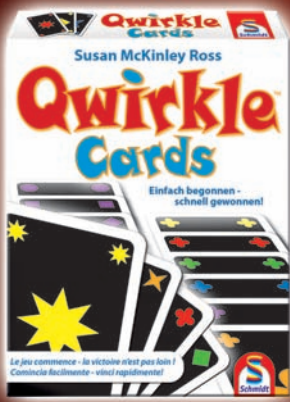
Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

GAMEPLAY
VIDEO



ACHTUNG:
Diese Spiele
gefährden die
Langeweile!







Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

Author: Johannes Schmidauer-König
Editor: Thorsten Gimmler
Cover: Irene Bressel & Anne Pätzke
Illustration: Anne Pätzke
Layout: Leon Schiffer

