



A Few  
Acres *of* Snow



# A Few Acres of Snow

**'A Few Acres of Snow' è un gioco per due giocatori sullo scontro per il controllo del Nord America combattuto fra Inghilterra e Francia durante il diciottesimo secolo.**

Le azioni che i giocatori possono effettuare nel gioco dipendono dalle carte che hanno in mano e nel mazzo. Ogni nazione ha il suo mazzo di carte luogo e carte impero. Ogni giocatore aumenta le azioni a sua disposizione aggiungendo carte al proprio mazzo degli scarti, che successivamente diventerà il mazzo da cui pescare. Ci sono due tipi di carte, carte luogo e carte impero. Le carte luogo vengono aggiunte al mazzo del giocatore quando questi si insedia o cattura al nemico nuovi luoghi. Le carte impero vengono invece scelte direttamente, e qualcuna deve essere acquistata con denaro.

Ogni giocatore inizia controllando un certo numero di siti e ha nel suo mazzo iniziale le corrispondenti carte luogo. Le carte luogo possono essere utilizzate per colonizzare nuovi siti, sviluppare luoghi colonizzati, costruire fortificazioni e far partire attacchi. I luoghi forniscono anche mezzi di trasporto, rendite, coloni e soldati.

Le carte impero comprendono vari tipi di carte. Molte di queste hanno funzioni militari, come le carte regular infantry e siege artillery. Altre carte aumentano l'assortimento di azione disponibili, come nel caso della

carta governor, che permette di eliminare carte dalla propria mano. Ogni giocatore deve modificare il mazzo in modo da adattarlo ai suoi obiettivi. Se si desidera sviluppare velocemente le proprie città, allora è utile avere molte carte colono nel proprio mazzo. Se si vuole vincere attraverso la brutta forza delle armi, serviranno carte militari.

Ci sono anche delle carte impero neutrali, che possono essere utilizzate da entrambi i giocatori. Le più interessanti sono le carte Native Americans. I Native Americans permettono di organizzare imboscate e razzie nei confronti dell'avversario. Le razzie possono essere particolarmente dannose per l'avversario, specialmente se è Inglese.

Il gioco può finire se un giocatore conquista una luogo ben preciso, ad esempio se gli Inglesi prendono Quebec. Il gioco può anche finire se un giocatore cattura un certo numero di cubi e dischi dell'avversario, o se riesce a piazzare tutti i suoi dischi o i suoi cubi sul tabellone. In questi due ultimi casi i giocatori sommano tutti i loro punti vittoria per determinare il vincitore.

## Componenti

Oltre al regolamento e al tabellone di gioco, la scatola contiene i seguenti componenti:



12 dischi città Inglese



9 dischi città Francese



12 dischi fortificazione



18 cubi villaggio Inglese



18 cubi villaggio Francese



2 Segnalini forza di assedio



2 Riassunti di gioco



1 segnalino locazione assedio Inglese



1 segnalino locazione assedio Francese



110 carte



Denaro  
15 monete di argento, di valore uno  
15 monete d'oro, di valore cinque

### Edizione limitata

Se possedete l'edizione limitata di questo gioco, troverete componenti differenti nella scatola. I cubi villaggio sono sostituiti da piccole casette, i dischi città da case grandi, i dischi fortificazione da fortini, e le monete di plastica da monete di legno. Tenete a mente queste differenze quando leggerete le regole, in quanto alcuni termini usati non corrisponderanno ai componenti che trovate nella scatola.

# Il Tabellone

Le posizioni di partenza dei francesi sono colorate di blu. I cubi blu vanno posti nelle posizioni quadrate, e i dischi blu in quelle circolari.

**Luogo neutrale**

**Simbolo colono**  
Indica che per poter colonizzare questo luogo si deve giocare una carta con un simbolo colono.

I **punti vittoria** sono calcolati alla fine del gioco. I punti di un giocatore sono raddoppiati se ha un disco in questo luogo.

Tutti i luoghi che hanno un simbolo nave sono connessi con ogni altro luogo avente un simbolo nave. Tale simbolo indica anche che le carte con simboli nave possono essere utilizzate se un assedio ha luogo qui.

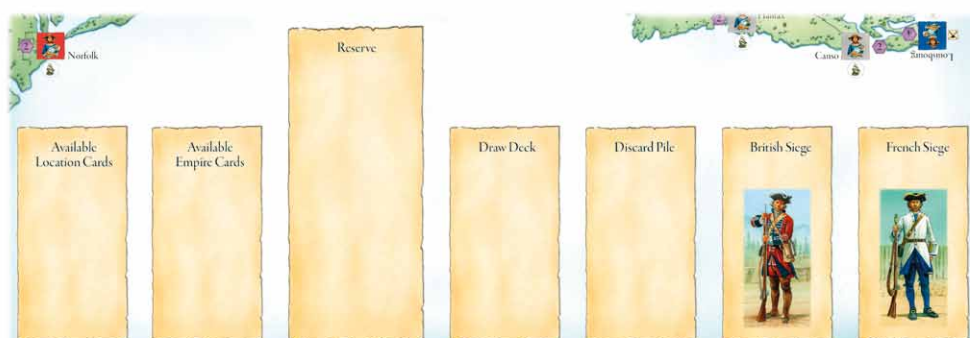
**Bonus di difesa**  
con cui modificare il valore iniziale del segnalino forza di assedio sulla Traccia dell'Assedio.

**Connessione fluviale**, richiede una barca per percorrerla.

**Connessione stradale**, richiede un carro per percorrerla.

**Sentiero indiano**  
Può essere utilizzato per fare razzie, non per colonizzare o attaccare.

Le posizioni di partenza degli Inglesi sono colorate di rosso. I cubi rossi vanno posti nelle posizioni quadrate e i dischi rossi in quelle circolari.



Ogni giocatore ha, sul suo lato del tabellone, un gruppo di spazi con un nome, che vengono utilizzati per tenere delle carte. All'inizio del gioco ogni giocatore mescolerà il suo mazzo iniziale e lo porrà a faccia coperta sullo spazio Draw Deck. Le sue carte luogo verranno messe nello spazio Available Locations cards. Queste non dovranno essere mescolate, in quanto ogni giocatore sceglierà carte da questo spazio per effetto di una colonizzazione e della vittoria di un assedio. Si raccomanda di tenere queste carte in ordine alfabetico per rendere più facile la ricerca della carta richiesta. Le carte impero

verranno messe nello spazio Available Empire cards. Anche queste non hanno bisogno di essere mescolate, in quanto ogni giocatore sceglierà liberamente quali carte usare senza pescarle a caso. Durante la partita, le carte giocate verranno piazzate nel mazzo degli scarti (Discard Pile). Quando un giocatore esaurisce il proprio mazzo, rimescola il mazzo degli scarti per formare il suo nuovo mazzo. Gli spazi British Siege e French Siege sono utilizzati per mettervi quelle carte che vengono utilizzate durante un assedio.

# Le Carte

Ci sono due tipi di carte, carte luogo e carte impero. Le carte luogo sono contraddistinte dal nome di un luogo. Tutte le carte che non hanno il nome di un luogo sono carte impero. Le carte hanno bordi di cinque colori diversi. Quelle con un bordo di colore rosso (chiaro o scuro) possono essere utilizzate solo dal giocatore Inglese. Quelle con un bordo blu (chiaro o scuro) possono essere utilizzate solo dal giocatore Francese. Le carte col bordo verde sono neutrali e possono essere utilizzate da entrambi i giocatori. Le carte a bordo scuro (rosso o blu) sono quelle che compongono il mazzo iniziale dei giocatori (Inglese o Francese).

## Esempio di carta luogo



## Esempio di carta impero



**Pergamena** – testo e simboli in questo riquadro spiegano le abilità o l'utilizzo della carta. Alcune azioni richiedono di giocare carte contenenti un determinato simbolo. Quel simbolo deve apparire in questo riquadro perché la carta sia utilizzabile.

## Simboli sulle carte

Molte carte hanno alla base un'area con una pergamena che contiene testo e/o simboli. Il testo spiega gli usi possibili della carta. I simboli variano nel loro utilizzo come è spiegato qui di seguito:



**Barca** – una carta con questo simbolo può essere utilizzata per viaggiare lungo un fiume o attraverso un lago.



**Pelliccia** – una carta con questo simbolo può essere utilizzata insieme ad una carta trader per ottenere denaro (due denari per ogni carta pelliccia giocata).



**Denaro** – una carta con questo simbolo può essere utilizzata per ottenere la quantità di denaro indicata nella moneta.



**Carro** – una carta con questo simbolo può essere utilizzata per viaggiare lungo una strada.



**Colono** – una carta con questo simbolo può essere utilizzata per colonizzare un luogo che ha anch'esso questo simbolo. Può essere usata anche per sviluppare un villaggio in una città.



**Forza militare** – una carta con questo simbolo può essere utilizzata per aumentare la propria forza durante un assedio. Ogni simbolo sulla carta vale un punto di forza.



**Nave** – una carta con questo simbolo può essere utilizzata per viaggiare via mare. Può essere usata anche per aumentare la forza di un assedio, se il luogo assediato ha un simbolo nave.



**Imboscata** – una carta con questo simbolo può divenire oggetto di una imboscata.

**NOTA IMPORTANTE:** I giocatori Inglese e Francese non hanno lo stesso insieme di carte luogo. Molti dei luoghi Inglese non compaiono fra le carte luogo a disposizione dei Francesi. Anche se alcune carte luogo appaiono in entrambi i mazzi, possono avere le stesse connessioni o anche diverse, e simboli differenti.

# Inizio della partita

Ogni giocatore sceglie una delle due fazioni e prende i relativi pezzi e carte. Ogni giocatore riceve:

Un **mazzo iniziale** (bordo rosso/blu scuro).

Un **mazzo di luoghi disponibili** (bordo rosso/blu chiaro).

Un **mazzo di carte impero disponibili** (bordo rosso/blu chiaro).

I giocatori mescolano il loro mazzo iniziale e lo pongono a faccia coperta nello spazio draw deck. Le carte luogo e impero vengono piazzate a faccia scoperta nei rispettivi spazi. Non è necessario mescolare queste carte.

Le **carte impero neutrali** (bordo verde) vengono piazzate scoperte a lato del tabellone, in modo da poter essere viste facilmente (carte dello stesso tipo possono essere raggruppate in una sola pila per ragioni di spazio).

Il denaro viene posto a lato del tabellone, a formare la banca.

Il giocatore Francese inizia con cinque denari e il giocatore Inglese con dodici.

Ogni giocatore inizia con un determinato numero di cubi e dischi sul tabellone, che rappresentano i propri insediamenti. I cubi rappresentano villaggi, mentre i dischi rappresentano città. Alcuni luoghi sono già colorati di rosso e blu, per indicare quale fazione li controlla all'inizio del gioco. Il giocatore Inglese piazza un cubo in ogni luogo quadrato rosso e un disco in ogni luogo circolare rosso. Il giocatore Francese fa lo stesso con i luoghi blu. La presenza di un cubo o di un disco in un luogo indica il controllo dal parte del giocatore.

Ogni giocatore pesca cinque carte dalla cima del suo mazzo per formare la sua mano iniziale.

# Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge a turni alterni, finché un giocatore non raggiunge le condizioni di vittoria oppure si ha la fine del gioco per esaurimento della scorta di cubi o di dischi di uno dei due giocatori. Il giocatore Inglese inizia per primo.

Il turno di un giocatore inizia controllando se ha vinto un assedio. Quindi il giocatore esegue due azioni. L'unica eccezione si ha durante il primo turno, in cui entrambi i giocatori eseguono una sola azione.

Completate le azioni, il giocatore pesca carte dal proprio mazzo fino ad averne cinque in mano. Non appena esaurisce il proprio mazzo, rimescola il mazzo degli scarti e lo posiziona a faccia coperta a formare il suo nuovo mazzo. Se un giocatore finisce il turno con più di cinque carte in mano non deve scartare carte.

Le regole qui di seguito non seguono l'ordine in cui avvengono le fasi. Le regole che riguardano la vittoria di un assedio si trovano dopo quelle che descrivono come si può iniziare uno.

## Azioni dei giocatori

In ogni turno, dopo aver controllato se ha vinto un assedio, un giocatore esegue due azioni (oltre ad ogni 'azione gratuita' che desidera compiere). Durante il suo primo turno di gioco ne esegue soltanto una.

Ogni azione è un evento indipendente, e deve essere risolta completamente prima che venga eseguita la seconda azione. Un giocatore può eseguire la stessa azione due volte. Alcune azioni sono gratuite. Esse non contano rispetto al limite di due azioni, e possono essere eseguite in qualsiasi momento del proprio turno, indipendentemente da quali altre azioni vengono svolte.

Il giocatore pone le carte che ha giocato nel proprio mazzo degli scarti. L'unica eccezione sono le carte giocate in un assedio. Queste carte vengono poste nell'apposito spazio per le carte assedio, in base a chi è l'attaccante e chi il difensore.

## Azioni di espansione

Ogni giocatore dovrebbe cercare di espandere il suo 'impero' in Nord America. Le seguenti azioni consentono di farlo in qualche modo:

- **Colonizzare un luogo**
- **Sviluppare un luogo**
- **Fortificare un luogo**

## Azioni di aggressione

Queste azioni coinvolgono i giocatori in una qualche forma di conflitto.

- **Assediare un luogo**
- **Rinforzare un assedio**
- **Razzia**
- **Imboscata**
- **Prete/Leader indiano**

## Azioni di finanziamento

Queste azioni consentono di ottenere denaro.

- **Prendere denaro**
- **Mercante**
- **Commerciante**
- **Pirateria (solo per il giocatore Francese)**

## Azioni di gestione delle carte

Queste azioni permettono di gestire in qualche modo le proprie carte.

- **Acquisire una carta impero**
- **Scartare una o più carte**
- **Mettere una carta nella riserva**
- **Recuperare la propria riserva (azione gratuita)**
- **Governatore**
- **Intendente**
- **Supporto della Patria (azione gratuita)**

## Altre azioni

- **Ritirarsi da un assedio (azione gratuita)**
- **Passare**

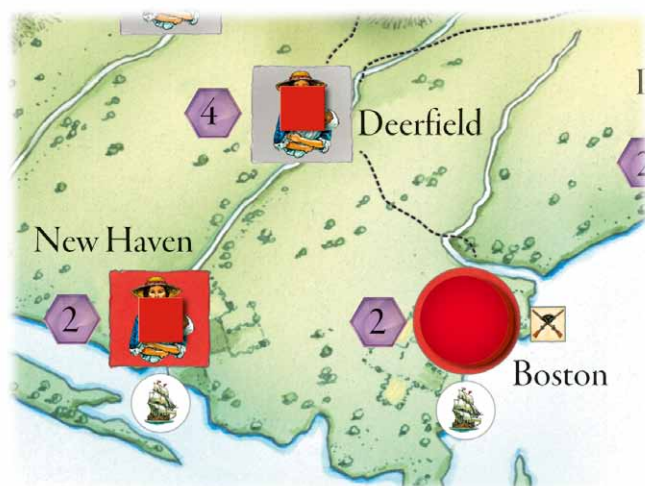
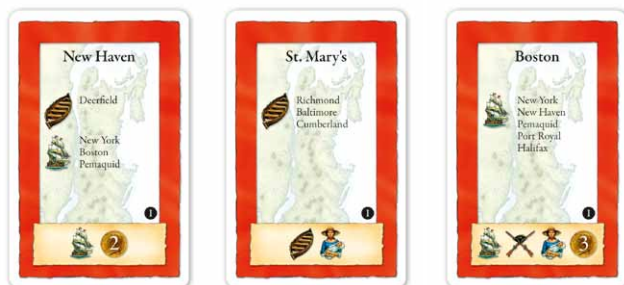
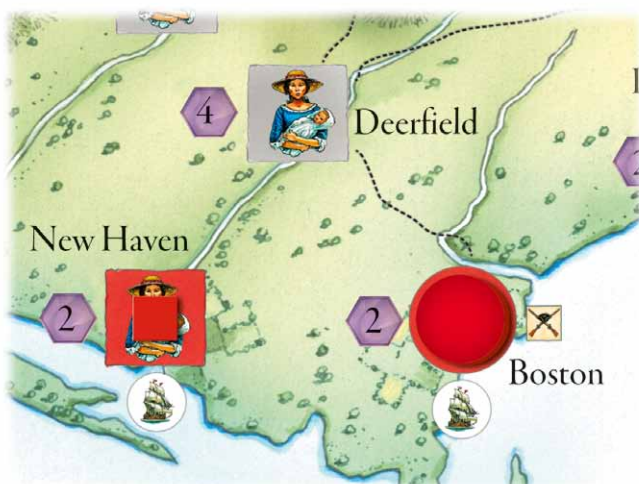
## Azioni di espansione

### Colonizzare un luogo

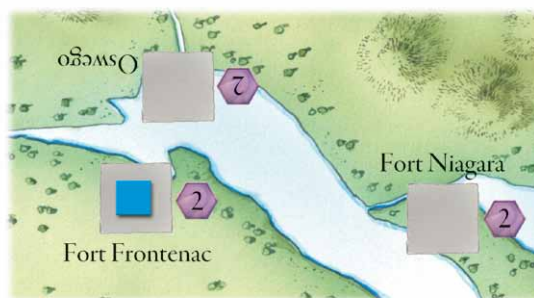
Questa azione permette ad un giocatore di piazzare un proprio cubo in un luogo neutrale (uno che non contiene ancora né cubi né dischi). Il giocatore deve giocare una carta luogo connessa al sito che intende colonizzare. Su ogni carta luogo è presente una lista di siti a cui il luogo è connesso. La carta mostra anche il tipo di mezzo di trasporto necessario per raggiungere tali luoghi, che possono essere barca, nave oppure carro. Il giocatore deve quindi giocare un'altra carta che riporta il corrispondente simbolo trasporto. Se il luogo che si intende colonizzare contiene un simbolo colono, allora il giocatore deve giocare una terza carta con tale simbolo. Ricordate che gli unici simboli delle carte che sono utilizzabili sono quelli che appaiono nell'area pergamena della carta.

Una volta che sono state giocate tutte le carte necessarie il giocatore piazza un cubo nel luogo appena colonizzato. Il giocatore prende la corrispondente carta luogo dal suo mazzo di luoghi disponibili e la mette in cima al suo mazzo degli scarti. Ricordatevi di fare questa azione, altrimenti non otterrete vantaggio dall'aver colonizzato il sito. Il numero di cubi posseduti è un limite al numero di luoghi che possono essere colonizzati.

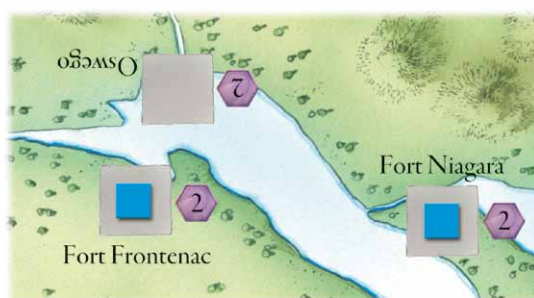
**ESEMPIO:** Il giocatore Inglese vuole colonizzare Deerfield. Per fare ciò deve giocare la carta New Haven. Quindi deve giocare una carta con un simbolo barca (gioca St. Mary's). Poiché Deerfield ha un simbolo colono, egli deve giocare anche una carta con un simbolo colono (gioca Boston). Mette un cubo su Deerfield, e prende la carta Deerfield dalle sue carte luogo disponibili e la mette in cima al suo mazzo degli scarti.



**ESEMPIO:**



Il giocatore Francese vuole colonizzare Fort Niagara. Per fare ciò deve giocare la carta Fort Frontenac. Quindi deve giocare una carta con il simbolo barca (gioca una carta bateaux). Non deve giocare una carta con il simbolo colono. Mette un cubo sul luogo e aggiunge la carta Fort Niagara al suo mazzo degli scarti.



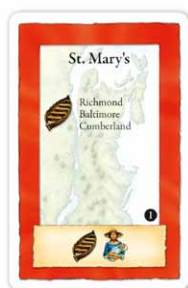
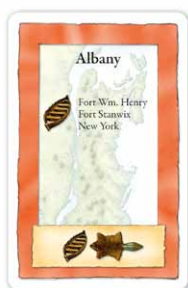
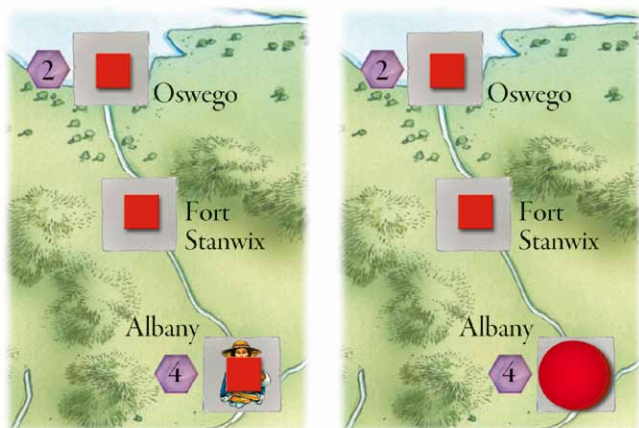
## Sviluppare un luogo

Un cubo in un luogo rappresenta un villaggio. Un giocatore può sostituire un cubo con un disco, che rappresenta una città. Per fare questo deve innanzitutto giocare la carta luogo corrispondente al sito che intende sviluppare. Deve quindi giocare una seconda carta che abbia il simbolo colono. Poi sostituisce il suo cubo con un suo disco. Il cubo torna nella scorta. Il maggior incentivo allo sviluppo dei luoghi consiste nel fatto che i punti vittoria per quel sito vengono raddoppiati alla fine del gioco.

Si possono sviluppare solo quei luoghi che hanno un valore in punti vittoria, cosa che è indicata sul tabellone, vicino al sito stesso. Il numero di dischi posseduti è un limite al numero di luoghi che possono essere sviluppati.

**ESEMPIO:** Il giocatore Inglese vuole sviluppare Albany. Deve giocare la carta Albany e poi un'altra carta che ha il simbolo colono. Decide di giocare la carta St. Mary's. Sostituisce sulla plancia il suo cubo su Albany con un disco.

Notare che il giocatore Inglese potrebbe sviluppare Oswego, in quanto ha un valore in punti vittoria. Invece non potrebbe sviluppare Fort Stanwix, in quanto non vale alcun punto vittoria.



## Fortificare un luogo

Per fortificare un luogo un giocatore deve giocare una carta fortification e la carta luogo del sito che intende fortificare. Inoltre, deve pagare tre denari alla banca. Quindi mette un disco fortificazione sotto il cubo o il disco presente nel luogo. Ogni sito può avere al più un disco fortificazione. Un luogo fortificato inizia un assedio con una forza di assedio aggiuntiva pari a due, ed è immune alle razzie. Il numero di dischi fortificazione è un limite al numero di volte che questa azione può essere scelta.



### Limiti sull'uso delle carte luogo

Non è possibile utilizzare carte luogo se non si controlla quel luogo, né se il luogo non è connesso a Boston (per il giocatore Inglese) o a Quebec (per il giocatore Francese), né se il sito è sotto assedio. Un giocatore controlla un luogo se ha un cubetto o un disco sul sito. Un luogo è connesso a Boston/Quebec se è possibile raggiungerlo attraverso una serie di percorsi che attraversano luoghi controllati. Queste connessioni possono essere fiumi, laghi, strade o il mare, ma non sentieri Indiani. Al fine di verificare una connessione verso Boston/Quebec, luoghi che hanno un simbolo nave risultano connessi ad ogni altro luogo che abbia un simbolo nave. Luoghi sulle sponde dello stesso lago sono trattati come se fossero connessi fra loro. Tali carte possono essere scartate, oppure venire rimosse dalla propria mano utilizzando l'azione governatore.

## Azioni di aggressione

### Assediare un luogo

Un giocatore può attaccare il proprio avversario, con lo scopo di prendere il controllo di uno dei suoi siti, o almeno di riportarlo ad una condizione di neutralità.

Il giocatore deve giocare una carta luogo connessa al sito che intende porre sotto assedio. Quindi deve giocare una carta con l'appropriato simbolo di trasporto (esattamente come farebbe per colonizzare quel luogo). Inoltre, deve giocare una carta che abbia almeno un simbolo militare. Le prime due carte vengono piazzate nel proprio mazzo degli scarti. La terza carta, quella con la forza militare, deve essere piazzata nel proprio spazio Siege Card sul tabellone. Se il giocatore è Inglese, la piazzerà nel proprio spazio British Siege Card, se è Francese la metterà nel proprio spazio French Siege Card.

Il giocatore prende il proprio segnalino locazione assedio e lo mette vicino al sito che sta assediando. Questo serve a ricordare quale luogo è posto sotto assedio.

Il segnalino forza di assedio viene ora sistemato a seconda della forza iniziale delle due fazioni. Il giocatore deve usare la traccia assedio giusta, ad esempio se il giocatore è Inglese userà la British Siege Track. Il segnalino forza di assedio viene messo sullo spazio '1', a favore del difensore (ogni sito ha una forza di difesa intrinseca pari a uno). Se il luogo ha un disco fortificazione viene mosso di due spazi in favore del difensore. Ancora, viene spostato a favore del difensore di un numero di spazi uguale al modificatore di difesa segnato sul tabellone vicino al sito. Questa è la forza iniziale del difensore. Adesso il segnalino viene spostato in favore

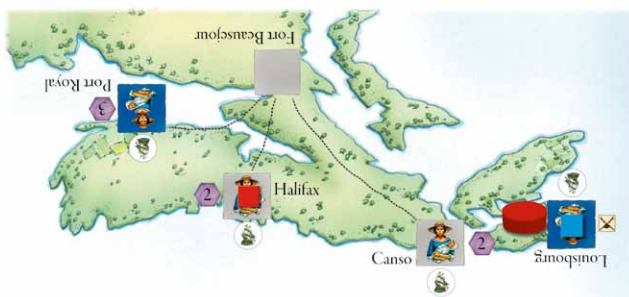
dell'attaccante di un numero di spazi pari alla forza militare della terza carta giocata.

A questo punto l'assedio è iniziato. Durerà finché uno dei giocatori vince l'assedio oppure si ritira. Un luogo può restare sotto assedio per un tempo indefinito. Ogni giocatore può attaccare un solo sito alla volta, benché possa essere coinvolto in un altro assedio come difensore.

### Uso delle carte luogo durante gli assedi

Se una carta luogo viene utilizzata per utilizzare la sua forza militare, allora è possibile utilizzare solo uno fra i simboli forza militare e nave, ma non entrambi. Ad esempio, giocando la carta New York su un assedio che si svolge in un luogo con un simbolo nave, un giocatore aggiungerebbe solo uno alla propria forza di assedio, utilizzando o il simbolo militare o il simbolo nave.

**ESEMPIO:** Il giocatore Inglese decide di assediare Louisbourg. Gioca la carta Halifax, una carta con un simbolo nave, e una carta siege artillery (per la quale deve anche pagare tre denari). Piazza il suo segnalino locazione assedio su Louisbourg. Le prime due carte giocate vanno nel mazzo degli scarti, mentre la carta siege artillery viene messa nello spazio British Siege Card.



Oltre ad avere una forza di difesa intrinseca pari a uno, Louisbourg ha anche un modificatore di uno. Il segnalino assedio viene posto inizialmente nello spazio '2' a favore della Francia.



Poi il giocatore Inglese sposta il segnalino in suo favore in modo da computare i tre punti di forza dati dalla carta siege artillery appena giocata.

Come seconda azione il giocatore Inglese gioca una carta regular infantry. Gioca anche una carta military leader, che è una azione gratuita. Sposta il segnalino assedio di altri tre spazi in suo favore. Mette entrambe le carte nel suo spazio assedio.



Segue il turno del giocatore Francese. Egli deve decidere se lasciare cadere Louisbourg o no. Decide di combattere. Come prima azione gioca una carta regular infantry, e come seconda gioca la carta Port Royal, che ha un simbolo nave. Poiché Louisbourg ha un simbolo nave sul tabellone, allora il simbolo nave sulla carta giocata ha forza militare pari a uno. Il giocatore Francese sposta il segnalino forza di assedio tre spazi in suo favore. Piazza entrambe le carte nello spazio British siege card sul suo lato del tabellone. Queste azioni garantiscono la salvezza di Louisbourg, almeno per il momento. Notate che il giocatore Francese non avrebbe potuto utilizzare la carta luogo Louisbourg in quanto il sito è sotto assedio.



## Vincere un assedio

All'inizio del suo turno, ogni giocatore controlla entrambe le tracce assedio per vedere se ha vinto un assedio.

Se il giocatore è l'attaccante in un assedio e il corrispondente segnalino forza di assedio indica un vantaggio di forza di due o più, allora vince immediatamente l'assedio. Rimuove il cubo/disco dell'avversario dal luogo attaccato e lo conserva (alla fine del gioco si ottengono punti vittoria per la cattura di cubi e dischi dell'avversario). Inoltre, se nel sito è presente un disco fortificazione, viene rimosso e messo nella riserva. Se il sito sotto attacco ha un simbolo colono, il vincitore deve giocare dalla propria mano una carta con tale simbolo, se vuole piazzare uno dei suoi cubi sul sito conquistato. Se il luogo non ha un simbolo colono, allora il vincitore piazza uno dei suoi cubi sul sito. Se il giocatore ha piazzato uno dei suoi cubi sul sito prende la corrispondente carta luogo dal mazzo delle carte disponibili e la mette in cima al suo mazzo degli scarti. Questo non conta come azione. Se il giocatore non piazza un suo

cubo, allora il sito diventa neutrale. Notare che il giocatore sconfitto mantiene la carta luogo del sito appena perso, benché ora sia per lui inutile.

Se il difensore in un assedio ha un vantaggio in forza militare di uno o più, allora vince immediatamente il combattimento, mantenendo il controllo del sito.

Quando un assedio si conclude entrambi i giocatori riprendono le loro carte dai corrispondenti spazi siege card; ad esempio, se il giocatore Inglese fosse stato l'assediate, entrambi i giocatori riprenderebbero le loro carte dagli spazi British Siege. Il vincitore mette tutte le sue carte nel suo mazzo degli scarti. Il giocatore sconfitto deve scegliere una delle sue carte impero dallo spazio siege card e rimetterla nel suo mazzo impero o nel display delle carte impero neutrali prima di piazzare le rimanenti carte nel suo mazzo degli scarti. Non può scegliere di perdere una carta luogo. Il giocatore Francese potrebbe scegliere anche la carta infantry che fa parte del suo mazzo iniziale. Se il perdente non ha carte da rimuovere, non rimuove niente. Il segnalino locazione assedio dell'attaccante viene rimosso dal tabellone.

**ESEMPIO:** Nell'assedio condotto dagli Inglesi a Luoisbourg il giocatore Inglese è riuscito a prendere il sopravvento. All'inizio del suo turno il segnalino locazione assedio indica che egli ha un vantaggio di tre punti forza, il che significa che ha vinto l'assedio. Il cubo blu viene rimosso dalla plancia e preso dal giocatore Inglese. Poiché Luoisbourg ha un simbolo colono, il giocatore Inglese deve giocare una carta con tale simbolo per poter piazzare un suo cubo sul sito. Decide di farlo, e gioca la carta New York. Quindi piazza uno dei suoi cubi sul sito. Inoltre prende la carta luogo Luoisbourg dal suo mazzo di carte luogo.



Il giocatore Francese deve scegliere una sua carta impero dalle carte nel suo spazio assedio e restituirla. Quindi mette le carte rimanenti nel suo mazzo degli scarti. Il giocatore Inglese sposta tutte le carte dal suo spazio assedio nel suo mazzo degli scarti.

Notare che il giocatore Francese non rimuove la carta Luoisbourg da quelle del suo mazzo attivo. Questa carta è al momento completamente inutile.

## Rinforzare un assedio

Per aumentare la propria forza in un assedio, sia come attaccante che come difensore, un giocatore può giocare una carta che ha uno o più simboli militari. Il giocatore muove il segnalino forza di assedio di un numero di spazi a suo favore pari al numero di simboli militari presenti sulla carta. Se sono in corso due assedi, il giocatore sceglie per quale dei due utilizzare la carta.



La carta utilizzata deve essere messa nel corrispondente siege card space. Ad esempio, se l'Inglese è l'assediate, il giocatore Francese mette la carta nello spazio British Siege sul lato della plancia. Questo vale anche per le carte luogo che vengono utilizzate per la loro forza militare.

Gli unici luoghi che possono ricevere rinforzi sono quelli per cui è possibile realizzare un percorso fatto di connessioni attraverso siti controllati fino a Quebec (per il giocatore Francese) o fino a Boston/ New York (per il giocatore Inglese). Queste connessioni possono avvenire via fiume, lago, strada o mare. I sentieri indiani non contano come connessioni a questo scopo. Non occorre giocare carte per spostarsi lungo le connessioni.

**Carta fortification** Una carta fortification può essere giocata in un assedio MA solo dal giocatore in difesa. Quando viene giocata in questo modo ha una forza pari ad uno. Notare che non è possibile aggiungere un disco fortificazione ad un sito che è sotto assedio.

**Simboli nave** Una carta con un simbolo nave ha una forza militare pari ad uno se viene utilizzata in un assedio che si svolge in un sito che ha un simbolo nave. Se una carta luogo ha un simbolo nave e un simbolo militare, è possibile utilizzare solo uno dei due simboli, e quindi la carta non consente di aggiungere due punti alla forza del giocatore, ma solo uno.



**Military leader** Giocare una carta military leader è una azione gratuita e aggiunge uno alla propria forza di assedio.

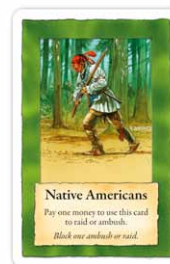


## Razzia

Per dare inizio ad una razzia un giocatore gioca una o più carte che specificano il loro possibile utilizzo in una razzia. Una sola carta permette al giocatore di effettuare una razzia verso un sito direttamente connesso con uno da lui controllato. L'uso di due carte permette di assaltare un luogo distante due connessioni, con tre carte se ne possono coprire tre e così via. Le carte Priest o Indian Leader possono venire giocate per incrementare il raggio d'azione della razzia, come se fossero una carta aggiuntiva che permette una razzia. Tuttavia, queste carte da sole non possono essere utilizzate per lanciare una razzia.

Il giocatore che lancia una razzia deve pagare un denaro per ogni carta Native American che gioca, non solo per la prima.

Una razzia può avvenire lungo connessioni fatte da fiumi, strade, laghi o sentieri indiani. Un giocatore può utilizzare qualsiasi combinazione di queste connessioni. I luoghi che si trovano sulle

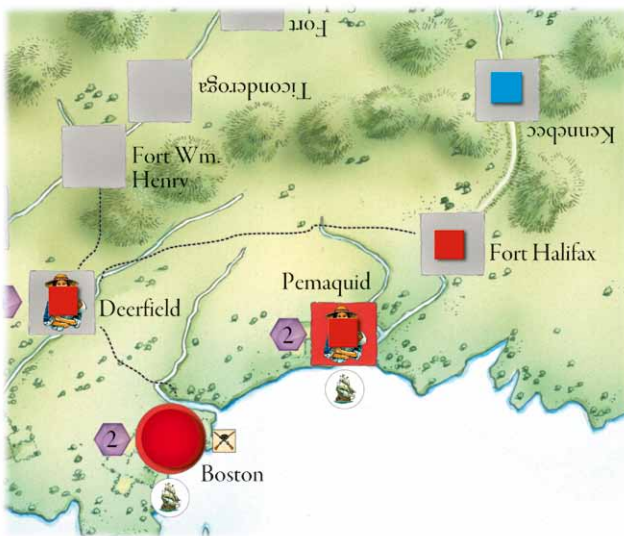


rive dello stesso lago sono considerati tutti connessi gli uni agli altri. Per dare inizio ad una razzia non si devono giocare né carte luogo né simboli di trasporto.

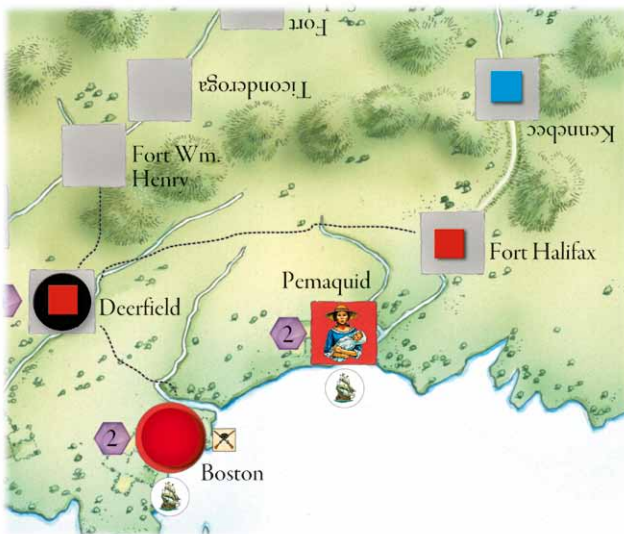
Si può effettuare una razzia superando un luogo che contiene un cubo o un disco dell'avversario. Non si può sottoporre a razzia un sito che ha un disco fortificazione, né oltrepassare quel sito.

L'avversario ha l'opportunità di bloccare la razzia. Può fare ciò giocando una carta dalla sua mano che ha come possibile utilizzo quello di bloccare una razzia. L'avversario può inoltre bloccare la razzia giocando la carta luogo del sito sottoposto a razzia. Deve mettere la carta giocata per bloccare la razzia nel suo mazzo degli scarti. L'avversario non deve pagare denaro quando gioca una carta Native American per bloccare la razzia.

Se la razzia non viene bloccata allora il giocatore che la effettua prende il cubo o il disco dal luogo attaccato. Se viene preso un disco, l'avversario lo sostituisce con un suo cubo, ovvero una città diventa un villaggio. Il cubo/disco preso viene conservato fino alla fine del gioco.



**ESEMPIO:** Da Kennebec il giocatore Francese potrebbe lanciare una razzia contro Fort Halifax, Deerfield, Pemaquid e Boston. Una razzia verso Boston richiederebbe di giocare tre carte idonee.



In questo esempio Deerfield è stata fortificata. Il giocatore Francese ora potrebbe effettuare una razzia solo su Fort Halifax o Pemaquid. Notare che non sarebbe possibile raziare Boston passando da Pemaquid.

Un giocatore può riprendere il controllo di un sito di cui possiede una carta luogo eseguendo l'azione 'colonizzare un luogo'.

## Imboscata

Il giocatore gioca una carta con l'abilità di imboscata. L'avversario può bloccare tale imboscata con una carta che ha come possibile utilizzo quello di bloccare un'imboscata. Questa carta deve essere giocata dalla mano, non dalla riserva. La carta utilizzata per bloccare un'imboscata viene messa nel mazzo degli scarti del giocatore.

L'avversario non deve pagare denaro quando gioca una carta Native American per bloccare l'imboscata.



Se l'imboscata non viene bloccata, allora chi la subisce deve scegliere una carta che ha il simbolo imboscata (come quello qui mostrato) dalla propria mano o dalla propria riserva e rimetterla nel mazzo impero. Se il giocatore non ha carte di questo tipo in mano deve provarlo mostrando la propria mano di carte all'avversario. Non perde nessuna carta.

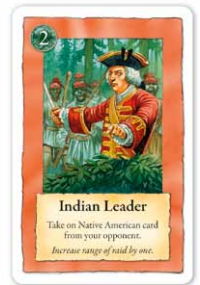
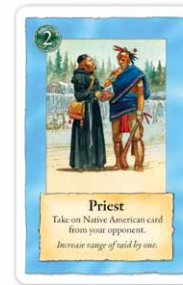


## Prete/Leader Indiano

Se un giocatore gioca una di queste carte (Priest/Indian Leader), l'avversario deve dargli una carta neutrale Native American o

dalla sua riserva. Chi la riceve la mette nel proprio mazzo degli scarti.

Se l'avversario non ha carte di questo tipo in mano deve provarlo mostrando la propria mano di carte.



## Azioni finanziarie

### Prendere denaro

Il giocatore gioca una carta luogo e riceve denaro dalla banca pari al valore indicato nel cerchio dorato.



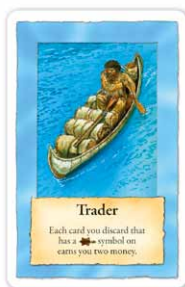
### Mercante

Se un giocatore gioca una carta con il simbolo nave, può giocare una o due carte che abbiano un simbolo denaro e prendere una quantità di denaro dalla banca pari alla somma dei valori sulle carte.



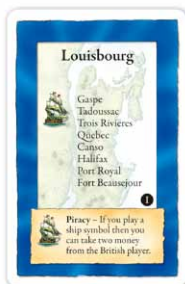
### Commerciante

Il giocatore gioca la carta trader, poi gioca una o più carte luogo che hanno il simbolo pelliccia. Per ciascuna di tali carte riceve due denari dalla banca.



### Pirateria

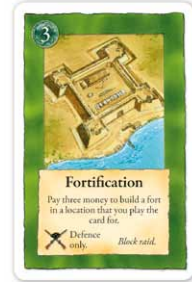
Questa azione può essere usata solo dal giocatore Francese. Gioca la carta Louisbourg e un'altra carta con un simbolo nave. Prende due monete dal giocatore Inglese. Se il giocatore Inglese non ha denaro sufficiente, prende dalla banca il denaro mancante.



## Azioni di gestione delle carte

### Acquisire una carta impero

Il giocatore sceglie una carta impero o dal proprio mazzo di carte impero disponibili o dalle carte impero neutrali e la mette nel suo mazzo degli scarti. Controllare sulla carta se l'acquisizione comporta un pagamento in denaro alla banca. Un giocatore non può prendere una carta del colore dell'avversario, né può acquisire una carta luogo.



Ad esempio, se un giocatore prende una carta neutrale fortification, allora deve pagare alla banca tre denari.

### Scartare una o più carte

Un giocatore può scartare uno o più carte dalla propria mano, mettendole nel suo mazzo degli scarti. Una carta può essere scartata senza alcun costo. Ogni carta aggiuntiva che viene scartata costa un denaro, ad esempio per scartare tre carte si devono pagare due denari.

### Mettere una carta nella propria riserva

La riserva consente di piazzare alcune carte da parte in modo da poterle utilizzare più avanti nel gioco, quando potrebbero risultare più utili. Il giocatore sceglie una carta della sua mano e la mette a faccia scoperta dello spazio chiamato 'Reserve'. Ogni giocatore può avere fino a 5 carte nella propria riserva. Se tale limite viene erroneamente superato, l'avversario sceglie quali carte togliere dalla riserva in modo da riportarla a 5 carte. Le carte così scelte vengono rimesse fra le carte disponibili.



### Recuperare la propria riserva

Come azione gratuita un giocatore può riprendere le carte nella sua riserva e riaggiungerle alla propria mano. Il giocatore deve prendere tutte le carte della sua riserva, e pagare una moneta per ogni carta recuperata.

*Notare che è possibile tenere più di cinque carte in mano.*

### Governatore

Giocando la carta governor il giocatore sceglie una o due carte della sua mano e le rimette fra le carte disponibili. Si tratta di un modo per ridurre le carte presenti nel proprio mazzo. Se la carta rimossa è un luogo, questa viene posta nel proprio mazzo dei luoghi disponibili. Se la carta scelta è una propria carta impero, allora viene messa nel proprio mazzo delle carte impero. Se si tratta di una carta neutrale, essa ritornerà nel display delle carte neutrali. Un giocatore può riacquisire più avanti nel gioco una carta precedentemente rimossa dal suo mazzo. Per riottenere una carta luogo il giocatore dovrebbe ricolonizzare il sito, compreso l'utilizzo di una carta col simbolo colono, se necessario.



## Intendente

Il giocatore che gioca la carta intendante deve pagare due denari alla banca (gli intendenti francesi erano famosi per la loro corruzione) e poi prende una carta a sua scelta dal mazzo degli scarti e la aggiunge alla sua mano.



## Supporto della patria

Giocare la propria carta home support è una azione gratuita. Il giocatore che la gioca pesca tre carte dal proprio mazzo. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo allora mescola il proprio mazzo degli scarti per creare un nuovo mazzo. La carta viene scartata solo dopo aver pescato le tre carte, quindi non è possibile giocare la carta e ripescarla subito per aver rimescolato il mazzo degli scarti. Comunque è possibile giocare questa carta, giocare la carta Intendant per riprenderla in mano e quindi giocarla una seconda volta nello stesso turno.



## Altre azioni

### Ritirarsi da un assedio

Un giocatore può decidere di ritirarsi da un assedio. Si considera che egli abbia perso l'assedio, quindi perde una carta impero fra quelle presenti nel corrispondente spazio assedio sul tabellone. Le carte rimanenti vengono messe nel suo mazzo degli scarti. Anche l'avversario sposta tutte le carte dallo spazio assedio al suo mazzo degli scarti. Il segnalino locazione assedio viene rimosso dal sito. Questa è una azione gratuita.

### Passare

Un giocatore può decidere di non far niente. Questo non gli impedisce di fare azioni nei turni successivi.

## Fine del gioco

Il giocatore Inglese vince automaticamente se vince l'assedio di Quebec. Il giocatore Francese vince automaticamente se vince l'assedio di Boston o quello di New York. Non è necessario che un cubo venga messo nel sito per attivare la condizione di vittoria.

Altrimenti il gioco dura finché una delle condizioni di fine gioco viene raggiunta, ovvero:

- All'inizio del turno di un giocatore quel giocatore ha piazzato sulla plancia tutti i suoi dischi OPPURE tutti i suoi cubi,
- All'inizio del turno di un giocatore che ha catturato cubi e/o dischi dell'avversario per un valore totale di dodici punti (un cubo vale due punti e un disco 4), non ci sono assedi in corso.

Ciascun giocatore somma i propri punti. Ciascun sito controllato, ovvero in cui il giocatore ha un cubo o un disco, fornisce il punteggio indicato. Se un luogo è controllato con un disco, il punteggio indicato viene raddoppiato.

Inoltre ogni giocatore riceve due punti per ogni cubo dell'avversario che ha catturato, e quattro punti per ogni disco.

Il giocatore che ha totalizzato più punti è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore Francese.

## Credits

Ideazione di Martin Wallace

Disegni di Peter Dennis

Grafica di Solid Colour

Traduzione in Tedesco a cura di Ferdi Köther

Traduzione in francese a cura di Christophe Muller

Traduzione in italiano a cura di Mauro "MdM" Di Marco e Andrea "Liga" Ligabue

Testato da Andy Ogden, Mike Young, Alan Paull, Richard Spilsbury, Richard Dewsbery, Jerry Elsmore, Alan McClenahan, Simon Bracegirdle, Nigel Drury, Michael Young, Peter Johnston, Coleman Charlton, Kurt Fischer, Dave Platnick e Al Roireau.

Commento storico di John Ellis.

Grazie a Julia Wallace, James Hamilton, Richard Dewsbery, Andy Callan e David Gatheral.

Se avete domande potete contattarmi all'indirizzo [martin@treefroggames.com](mailto:martin@treefroggames.com), o visitare il sito web della Treefrog, [www.treefroggames.com](http://www.treefroggames.com) per le faq. Se avete problemi riguardanti pezzi danneggiati o mancanti contattate Julia all'indirizzo [julia@treefroggames.com](mailto:julia@treefroggames.com).

Il regolamento di 'A Few Acres of Snow' è © Martin Wallace 2011.

Tutti i disegni e la grafica sono © Treefrog Limited.



## Note dell'autore e suggerimenti di gioco

I giocatori più smaliziati avranno già intuito che la meccanica su cui è incentrato "A Few Acres of Snow" è fortemente influenzata dal famoso gioco di carte Dominion. Sono ben felice di rielaborare idee da altri giochi, purché mi diano la sensazione di adattarsi al tema. La componente di costruzione del mazzo nel gioco simula il ritardo esistente fra la richiesta di qualcosa e il suo arrivo, aspetto che fu fondamentale per entrambe le fazioni. Questa guerra fu combattuta al termine di una lunghissima catena di approvvigionamento.

Il tema del gioco mi è stato suggerito da un mio amico, John Ellis, che è uno storico militare. Aveva appena terminato di fare delle ricerche su quel periodo per un libro, ed era rimasto colpito da come la maggior parte degli spostamenti fossero fatti via fiume. .

Ho giocato "A few Acres of Snow" più di ogni altro giocatore (almeno fin'ora) e ho soltanto una vaga idea delle possibili strategie che possono essere adottate. Non posso dare nessun consiglio preciso su quale possa essere una buona condotta di gioco. Ciò che so è che durante le prime partite sarete confusi dalla quantità di azioni disponibili, e impiegherete molto tempo per terminare una partita. Un primo aspetto è dovuto all'esperienza; dopo qualche partita vi renderete conto che solo un numero limitato di azioni è utilizzato con regolarità, e che molte di queste richiedono la carta giusta in mano. Così, se uno non ha la carta, non c'è assolutamente il bisogno di considerare quell'azione. Il secondo aspetto dipende dalla pressione reciproca che i giocatori eserciteranno. Il modo più probabile in cui può terminare la partita è il caso in cui un giocatore piazzati tutti i suoi dischi città. Se entrambi i giocatori non riescono a sviluppare i loro villaggi, allora la partita sarà lunga. Se un giocatore si rende conto di essere in vantaggio in termini di punti vittoria, allora dovrebbe cercare di sviluppare i suoi villaggi prima che l'avversario possa reagire.

Il titolo del gioco è ispirato da una ipotetica citazione di Voltaire (che aveva sempre pronta una frase pungente). Si dice che il suo commento alla notizia della caduta di Quebec fu: "Ah, tanto sono solo pochi acri di neve.

**Martin Wallace**

# Lista delle carte

Se non diversamente specificato, ogni carta compare in copia unica.

## Carte Inglesi

Mazzo Iniziale  
Boston  
New Haven  
New York  
Norfolk  
Pemaquid  
Philadelphia  
St. Mary's

### Carte Luogo Disponibili

Albany  
Baltimore  
Canso  
Cumberland  
Deerfield  
Detroit  
Fort Beausejour  
Fort Duquesne  
Fort Frontenac  
Fort Halifax  
Fort Niagara  
Fort Presqu' Isle  
Fort St. John  
Fort Stanwix  
Fort Venango  
Fort William Henry  
Gaspé  
Halifax  
Kennebec  
Louisbourg  
Oswego  
Port Royal  
Richmond  
Tadoussac  
Ticonderoga  
Trois Rivières

### Carte Impero Disponibili

Bateaux  
Fortification  
Governor  
Home Support  
Indian Leader  
Military Leader  
Militia x 3  
Rangers  
Regular Infantry x 6  
Settlers  
Ships x 2  
Siege Artillery  
Trader

## Carte Francesi

Mazzo Iniziale  
Gaspé  
Louisbourg  
Montreal  
Quebec  
Port Royal  
Tadoussac  
Trois Rivières  
Bateaux  
Regular Infantry  
Trader

### Carte Luogo Disponibili

Albany  
Canso  
Detroit  
Fort Beausejour  
Fort Duquesne  
Fort Frontenac  
Fort Halifax  
Fort Niagara  
Fort Presqu' Isle  
Fort St. John  
Fort Stanwix  
Fort Venango  
Fort William Henry  
Halifax  
Kennebec  
Michillimackinac  
Oswego  
Pemaquid  
Ticonderoga

### Carte Impero Disponibili

Coueurs de Bois  
Fortification  
Governor  
Home Support  
Intendant  
Military leader  
Militia x 3  
Native Americans  
Priest x 2  
Regular Infantry x 3  
Ships  
Siege Artillery  
Trader

## Carte Neutrali

Fortification x 2  
Native Americans x 5  
Settlers x 2

## Sequenza del Turno

1. Controllare le condizioni di vittoria per gli assedi.
2. Eseguire due azioni (nel primo turno della partita una sola).
3. Ripescare fino ad avere cinque carte in mano (rimiscolare gli scarti per formare un nuovo mazzo tutte le volte che questo si esaurisce).

### Azioni di espansione

**Colonizzare un luogo** – carta connessa al luogo + carta simbolo mezzo di trasporto (+ carta simbolo colono se necessario). Piazzare un cubo sul sito e mettere negli scarti la corrispondente carta luogo.

**Sviluppare un luogo** – carta del luogo da sviluppare + carta simbolo colono. Sostituire in cubo nel sito con un disco.

**Fortificare un luogo** – carta del luogo da sviluppare + carta fortification + tre denari. Piazzare un disco fortificazione sul sito.

### Azioni di aggressione

**Assediare un luogo** – carta connessa al luogo + carta simbolo mezzo di trasporto + carta simbolo militare (può essere una nave se il sito ha un simbolo nave). Consultare il regolamento per i dettagli.

**Rinforzare un assedio** – una carta che ha forza militare. Un simbolo nave conta come un punto di forza se il sito ha un simbolo nave. La carta siege artillery richiede un costo aggiuntivo di tre denari. Le carte giocate devono essere messe nel proprio spazio assedio. Giocare una carta military leader è un'azione gratuita.

**Razzia** – Giocare una carta che permette di effettuare una razzia per attaccare un sito connesso ad un luogo controllato (barca, carro, Sentiero indiano o lago). Per ogni altra carta giocata è possibile spostare l'attacco in avanti di un sito (per questo è possibile utilizzare carte Priest/Indian Leader). L'avversario può bloccare l'assalto giocando una carta che lo permette, oppure la carta luogo che è oggetto di razzia. Non è possibile effettuare razzia contro o oltre un sito che ha un disco fortificazione. Se la razzia ha successo prendere il cubo/disco dal sito. Nel secondo caso il controllore del sito sostituisce il disco con un cubo.

**Imboscata** – Giocare una carta che permette di effettuare un'imboscata. L'avversario può bloccare l'assalto giocando una carta che lo permette. Se l'avversario non blocca l'imboscata, allora egli deve prendere una carta con un simbolo imboscata, dalla propria mano o dalla riserva, e rimetterla nel mazzo delle carte impero disponibili. Se non ha carta che soddisfano la richiesta, deve mostrare la mano.

**Prete/Leader indiano** – L'avversario deve consegnare al giocatore una carta Native American neutrale presa dalla propria mano o dalla riserva. Se non ne ha, deve provarlo mostrando la mano. La carta Native American viene messa nel mazzo degli scarti.



### Azioni di Finanziamento

**Prendere denaro** – giocare una carta luogo e prendere la quantità di denaro indicata su di essa.

**Mercante** – giocare una carta che abbia il simbolo nave per poter giocare una o due carte col simbolo denaro e prendere una somma di denaro equivalente dalla banca.

**Carta Trader** – prendere due denari per ogni carta giocata che abbia un simbolo pelliccia.

**Pirateria** – solo per il giocatore Francese. Giocare la carta Luoisbourg e una carta col simbolo nave. Prendere due monete dal giocatore Inglese. Se non ha abbastanza denaro prendere la quantità mancante dalla banca.

### Azioni di Gestione delle Carte

**Acquisire una carta impero** – prendere una carta impero o una carta neutrale fra quelle disponibili. Pagare il denaro indicato. Aggiungere la carta al mazzo degli scarti.

**Scartare una o più carte** – mettere una o più carte della propria mano nel mazzo degli scarti. La prima carta scartata non costa niente, le altre un denaro.

**Mettere una carta nella riserva** – mettere una carta della mano nella riserva. Si possono avere al massimo cinque carte nella propria riserva

**Recuperare la propria riserva** – prendere tutte le carte presenti nella propria riserva e aggiungerle alla propria mano. Pagare un denaro per ogni carta presa. Se non si abbastanza denaro non si può eseguire questa azione. Questa è una azione gratuita.

**Carta Intendant** – solo per il giocatore Francese. Pagare due monete per prendere una carta dal proprio mazzo degli scarti e aggiungerla alla propria mano.

**Carta Governor** – scegliere due carte dalla propria mano e rimetterle nei mazzi delle carte luogo/impero disponibili.

**Carta Home Support** – pescare tre carte dal proprio mazzo.

### Altre Azioni

Questa è un'azione gratuita.

**Ritirarsi da un assedio** – rimuovere il proprio segnalino locazione assedio da un sito assediato. Spostare le carte assedio dallo spazio siege al proprio mazzo degli scarti (una carta impero deve essere rimessa fra le carte disponibili, se è possibile).

**Passare** – non fare niente.