



Associazione Ludica "Dadi in BiliKo!" O.d.V.

# *Architetti del Regno Occidentale*



- 📅 **Anno di pubblicazione: 2018**
- 🕒 **Durata: 60-80 minuti**
- 👥 **Numero di giocatori: da 1 a 5**
- 📖 **Complessità: Media**
- ⚙️ **Meccaniche: Piazzamento Lavoratori.**



Associazione Ludica "Dadi in BiliKo!" O.d.V.  
Sede legale : Via Marconi, 15 – 37011 Bardolino (VR)  
Codice Fiscale : 93271550233 – email : dadiinbiliko@gmail.com



Associazione Ludica "Dadi in **BiliKo!**" O.d.V.

**Regno Unito, 850 d.C. Il Regno Carolingio è in declino e noi, esperti Architetti, dobbiamo cercare di ottenere il favore del Re costruendo edifici e partecipando ai lavori della cattedrale, mantenendo in questo modo lo status di nobili ed i benefici ad esso connessi.**

**Riusciremo nell'obiettivo?**

**Questo gioco è il primo di una trilogia ambientata nel Regno Occidentale. Gli altri due: Paladini del Regno Occidentale e Visconti del Regno Occidentale.**

**Un classico gioco di piazzamento lavoratori dove il tabellone di gioco raffigura il nuovo regno designato e dove noi andremo a reperire le materie prime, assoldare Apprendisti, migliorare o peggiorare la nostra reputazione e costruire edifici.**

**Al vostro turno posizionerete quindi un vostro lavoratore in un'area del tabellone e svolgerete l'azione prevista. (esempio: lo posizionate nella foresta per ottenere legno). I lavoratori posizionati non si riprendono se non attraverso un'azione specifica e pertanto rimangono sempre sul tabellone. Se il turno successivo posizionate un secondo lavoratore, seguendo l'esempio di prima, sempre sulla foresta otterrete due legni perché avete due lavoratori. Ci sono poi delle carte Apprendista che possono dare ulteriori risorse e/o benefici e sono necessarie per la costruzione degli edifici. Potrete anche intraprendere una strada moralmente discutibile: attenti però a non esagerare perché il Re è sensibile a queste cose. Inoltre state attenti agli altri architetti che possono assoldare abitanti del posto per catturare dei vostri lavoratori o mandarli in prigione.**

**Il gioco termina al raggiungimento di un determinato numero di costruzioni (varia in base al numero dei giocatori) e vince chi ha più punti dati dagli edifici costruiti, dal lavoro fatto per la costruzione della cattedrale, dalla reputazione, dalle monete e da alcune risorse preziose (oro e marmo). Fanno perdere punti i lavoratori rimasti in prigione e i debiti non pagati. L'interazione tra i giocatori è duplice: sia indiretta perché si può anticipare l'azione dell'avversario, che diretta perché si possono catturare e mandare in prigione i lavoratori avversari.**