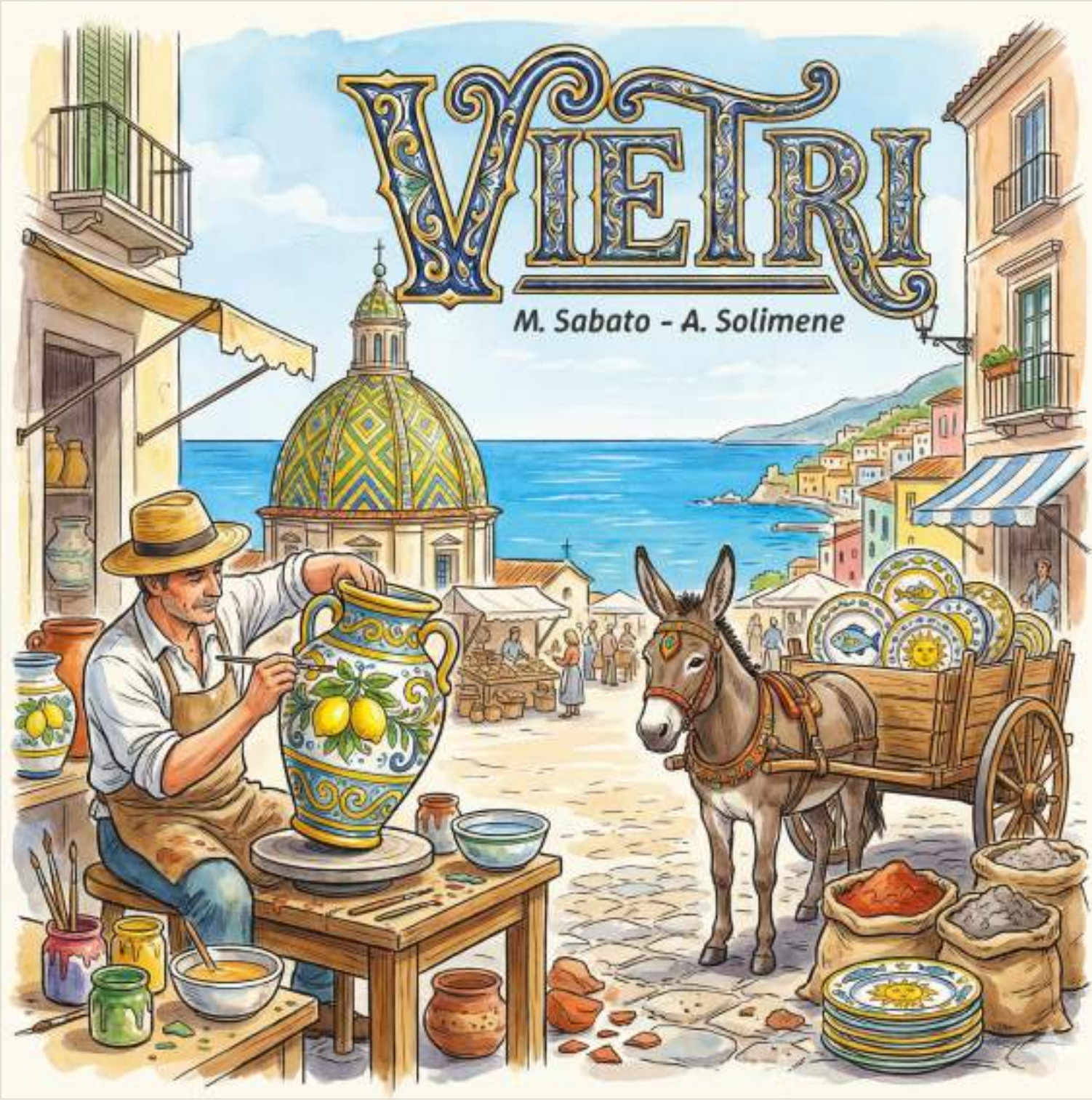


VITRI

M. Sabato - A. Solimene



❏ Obiettivo del Gioco

I giocatori sono maestri ceramisti della Costiera Amalfitana. Competeranno per il prestigio accumulando **Punti Prestigio (★)** attraverso la lavorazione e la cottura di opere.

LA CORSA AL PRESTIGIO

La partita termina alla fine del **7° Giorno** OPPURE quando un Maestro cuoce la sua **7ª Opera**.

📦 Componenti

- **1 Tabellone** (Fiume, Mercato, Bottega, Piazza, Forno)
- **4 Plance Giocatore** (Tornio)
- **12 Meeple Assistenti** e **4 Asinelli**
- **Risorse:** Argilla, Pigmenti, Monete
- **48 Carte Opera** e **Carte Obiettivo**



🔧 Preparazione (Setup)

1. IL TABELLONE

- **Argilla** al Fiume, **Pigmenti** nel Sacchetto.
- **Mercato** vuoto. **Piazza** con 4 Carte Opera scoperte.
- **Sole** ☀️ sul "Giorno 1". Rivela 1 **Obiettivo Comune**.

2. I GIOCATORI

Ogni giocatore prende **1 Plancia**, **3 Assistenti**, 1 Asinello ("0" punti). Pesca **2 Carte Opera** (verdi) e ne tiene 1.

🕒 Risorse Iniziali (Ordine di turno)

- **1°:** 3 Monete, 1 Argilla, 2 Pigmenti.
- **2°:** 4 Monete, 1 Argilla, 2 Pigmenti.
- **3°:** 4 Monete, 2 Argilla, 2 Pigmenti.
- **4°:** 5 Monete, 2 Argilla, 2 Pigmenti.



Leggere la Mappa

 **Singolo (Gratis):** Esclusivo. Solo 1 Assistente.

 **Singolo (Costo):** Esclusivo, ma pagando il costo.

 **Area Illimitata:** Spazio comune aperto a tutti.

Flusso di Gioco

La partita si divide in un massimo di **7 Giorni** (Round).

FASE A: AL LAVORO

A partire dal Primo Giocatore, ogni giocatore **piazza 1 Assistente** ed esegue l'azione. Si continua a giro finché tutti hanno piazzato i propri 3 Assistenti.

FASE B: TRAMONTO (FINE ROUND)

1. Riprendete tutti gli Assistenti.
2. Avanzate il Sole  al giorno successivo.
3. Passate il Gallo  al giocatore a sinistra.
4. **Rifornimento:** Riempite la Piazza (fino a 4 carte).

Le Azioni (Parte 1)

1. IL FIUME (ARGILLA)

Noleggio (1 Moneta, Singolo): Prendi 3 Argilla.

Riva (Gratis, Singolo): Prendi 2 Argilla.

2. IL MERCATO (PIGMENTI)

1a Scelta (1 Moneta, Singolo): Prendi 1 Visibile
OPPURE pesca 2.

Grossista (2 Monete, Singolo): Prendi 2 Visibili
OPPURE pesca 3.

Baratto (Gratis, Illimitata): Scarta 2 risorse per prendere 1 Pigmento Visibile.



Le Azioni (Parte 2)

3. LA BOTTEGA (IL TORNIO)

La Bottega è un'Area Illimitata.

- **Caricare:** Sposta cubetti sulla tua Plancia (Tornio).
- **Ruotare:** Gira i dischi del Tornio (max 2 scatti).
- **Aiutare:** Regala 1 tua risorsa a un avversario per ottenere subito 1 Moneta.

Azione Gratuita Tornio: Durante il turno, puoi pagare **1 Moneta** in qualsiasi momento per spostare un cubetto *già* sul Tornio.

4. LA PIAZZA (PROGETTI)

Rinnovo (1 Moneta, Singolo): Scarta quante carte vuoi, ripesca, poi prendine 1.

Vetrina (Gratis, Illim.): Prendi 1 Carta. (Non rimpiazzata fino al Tramonto).



5. IL FORNO (COTTURA)

Bocca del Forno (Gratis, Singolo): Cuoci 1 Opera.

Paga 2 Monete per cuocerle **TUTTE**.

Coda (Illimitata): Esegui la Bocca del Forno con un sovrapprezzo di **+1 Moneta**.

Fine Partita

La partita finisce al 7° giorno o alla 7ª Opera cotta.

1. Punti stampati sulle Opere cotte.
2. Punti dalla Carta Obiettivo Comune.
3. **1 PV** ogni 2 Monete avanzate.
4. **+3 PV** a chi cuoce la 7ª Opera (Maestro Fretta).

Vince chi ha più Punti Prestigio!

