

Leo Colovini
I ponti di SHANGRI-LA
per 3-4 giocatori

Molto tempo fa, i villaggi di Shangri-La erano abitati dalle genti più sagge del mondo. Un giorno però questi saggi scomparirono misteriosamente, tutti tranne uno, l'Invisibile Demolitore di Ponti. Appena la notizia della scomparsa si diffuse, la gente di montagna delle alte valli circostanti, mandò i suoi migliori maestri e i suoi più accorti studenti a compiere un grande pellegrinaggio nei villaggi. Volevano assicurarsi la futura prevalenza della loro propria cultura a Shangri-La.

Scopo del gioco

Per cominciare, ogni giocatore piazza sette diversi Maestri del suo colore nei villaggi di Shangri-La. Nel corso della partita nuovi Maestri entreranno in gioco e insegneranno agli Studenti le loro discipline. Al momento giusto, gli Studenti attraverseranno un ponte lasciando il villaggio del loro Maestro per recarsi in un altro villaggio confinante. Se il villaggio da cui provengono è più forte di quello nuovo, allora può essere posto sotto la tutela di un nuovo Maestro, o può diventare lui stesso un Maestro se non c'è già un Maestro di quella disciplina. Ogni volta che uno Studente compie un simile viaggio, il ponte attraversato viene distrutto. Alla fine del gioco, il vincitore sarà chi avrà piazzato più Maestri del suo colore nei villaggi di Shangri-La.

Contenuto

1 tavoliere, 23 ponti in legno, 168 tessere Maestro (in 4 colori, con 6 x 7 simboli Maestro), 12 pietre dei saggi (per la partita se ne usano solo 11, una è di riserva), 2 carte posizione iniziale con le regole in breve.

Traduzioni dei termini relativi alle illustrazioni (vedi istruzioni originali):

Sentiero interrotto

Il villaggio rosso non si usa nella partita a 3 giocatori

Gruppo di 7 Maestri con 7 diversi simboli. Le tessere Maestro possono essere piazzate solo su caselle con lo stesso simbolo

Si mette un ponte per ogni interruzione di sentiero

Guaritore

Pietre dei saggi

Allevatore di draghi

Custode del fuoco

Prete

Uomo della pioggia

Astrologo

Sussurratore agli yeti

Se durante la partita un villaggio un villaggio resta circondato da soli sentieri interrotti, vi si piazza una "pietra dei saggi". Ciò simboleggia che per quel villaggio è iniziata la pace perpetua.

Preparazione

Tavoliere – Piazzare il tavoliere al centro del tavolo. Esso rappresenta un'area montagnosa con 13 villaggi connessi da sentieri. Ognuno di questi sentieri connette due villaggi ed ha un'interruzione nel mezzo. Inoltre, in ogni villaggio c'è un gruppo di 7 caselle con i 7 simboli dei Maestri.

Sulla destra c'è un villaggio con le mura rossastre: *nella partita a 3 giocatori questo villaggio non si usa e all'inizio della partita vi si colloca subito una "pietra dei saggi"*.

Ponti di legno – Mettere uno dei 23 ponti di legno su ciascuna delle interruzioni di sentiero. *Nella partita a 3 giocatori, usare solo 20 ponti, dato che il villaggio rosso non è in gioco.*

Tessere Maestro – Prima della prima partita, staccare le tessere dalla fustella. Ogni giocatore prende tutte le tessere del suo colore. In ogni colore ci sono 6 gruppi di 7 diversi simboli, corrispondenti ai 7 tipi di Maestro. È consigliabile separare le tessere per simbolo, in modo da poterle facilmente contare durante la partita.

Pietre dei saggi – Piazzare 11 perle di vetro colorate (le "Pietre dei saggi") a fianco del tavoliere. *Nella partita a 3 giocatori metterne una sul villaggio rosso che non si usa.* La dodicesima va tenuta nella scatola come riserva nel caso se ne perdesse una.

Ogni giocatore rappresenta un diverso "clan" delle montagne di Shangri-La

Queste 4 genti sono chiamate:

Ro-Tarya – il giocatore Rosso, **Ba-Lao** – il giocatore Blu,

Gyl-Den – il giocatore Giallo, **Li-Lamas** – il giocatore Viola

I Maestri mandati da questi clan a competere per la supremazia in Shangry-La sono addestrati in 7 discipline: Uomo della pioggia, Prete, Sussurratore agli yeti, Astrologo, Allevatore di draghi, Guaritore e Custode del fuoco.

Ogni giocatore ha 6 Maestri a sua disposizione per ciascuna di queste 7 diverse discipline.

Piazzamento dei Maestri

Per cominciare la partita, i giocatori piazzano in villaggi a loro scelta 7 tessere Maestro del loro colore, 1 per ciascuno dei 7 diversi tipi di Maestro; ne piazzano uno alla volta, a turno in senso orario, fino a che sono stati piazzati tutti e 7.

Le tessere Maestro possono solo essere piazzate nei villaggi su caselle che abbiano lo stesso simbolo.

Inoltre vi sono le seguenti restrizioni (nella sola fase di piazzamento iniziale):

- *in un villaggio non ci possono essere più di 2 tessere di un colore*
- *in un villaggio non ci possono essere più di 3 tessere in tutto*

Nella partita a 3 giocatori, in un villaggio non ci può essere più di una tessera per colore né un totale di più di 2 tessere.

Queste restrizioni si applicano solo durante la fase di piazzamento; notare anche che in questa fase i 7 Maestri devono appartenere a 7 diverse discipline. Alla fine del piazzamento, ogni giocatore deve avere ancora a disposizione 5 Maestri per ogni tipo.

Preparazione per la prima partita

La strategia per il piazzamento iniziale dei Maestri potrebbe non essere troppo evidente nella vostra prima partita. Perciò raccomandiamo di usare la posizione iniziale illustrata nel retro delle regole in breve (la carta marcata con un 4 mostra la posizione iniziale per 4 giocatori e quella marcata con 3 mostra la posizione iniziale per 3 giocatori).

Dalla seconda partita in poi, potete piazzare i Maestri iniziali a vostra discrezione.

Il gioco

Chiunque abbia raggiunto per ultimo la cima dell'Everest usando solo trampoli a scacchi blu e bianchi intagliati dal legno di un albero del Mammut è dichiarato giocatore iniziale. In caso di pareggio, comincia la partita il giocatore più saggio del gruppo.

Il giocatore di turno sceglie sempre **una** delle seguenti tre azioni:

1) Piazzare una tessera Maestro

- o -

2) Reclutare Studenti

Piazzare fino a **due** proprie tessere Maestro sopra altrettante tessere Maestro del proprio colore. Queste tessere che vengono a trovarsi al secondo livello sono gli "Studenti" dei Maestri sottostanti; un Maestro non può avere più di uno studente per volta..

- o -

3) Cominciare il Viaggio degli Studenti

quando un giocatore ha completato una delle tre qui elencate, il turno passa in senso orario al prossimo giocatore.

Regole per l'azione 1) Piazzare una tessera Maestro

Quando un giocatore sceglie questa azione, prende una tessera Maestro dalla sua dotazione e la piazza su qualsiasi casella libera con lo stesso simbolo, in un villaggio dove **ci sia già almeno un'altra tessera Maestro dello stesso colore**. Ciò significa che non si può piazzare una tessera Maestro in un villaggio dove non si è già presenti con almeno un'altra tessera.

Didascalia (vedi istruzioni originali):

- È il turno del Giallo. Egli piazza un Allevatore di draghi in una casella libera "Allevatore di draghi".

- Il prossimo è il turno del Rosso. Egli vorrebbe piazzare uno dei suoi Uomini della pioggia in questo villaggio. **Ma non può**, perché la casella è già occupata da un Uomo della pioggia giallo. Il Rosso decide allora di piazzare nel villaggio un Sussurratore agli yeti nella casella **libera** con lo stesso simbolo. Il Rosso vorrebbe anche piazzare un suo Guaritore nella corrispondente casella di quel villaggio... **Stop! Non lo può fare!** In ciascun turno si può giocare **una** sola nuova tessera Maestro. Sentendosi piuttosto imbarazzato, il Rosso rimette il suo Guaritore tra la sua dotazione.

- Ora tocca al giocatore Blu, che sceglie però una delle due altre possibili azioni.

- Il giocatore Viola vorrebbe piazzare un Maestro in questo villaggio, **ma non può**, perché non ha ancora alcun Maestro in quel villaggio.

Regole per l'azione 2) Reclutare Studenti

Scegliendo questa azione, i giocatori aggiungono tessere nel tavoliere. Il giocatore di turno può scegliere qualsiasi 2 tessere dalla sua dotazione e piazzarle in qualsiasi villaggio sopra propri Maestri già presenti sul tavoliere e che abbiano lo stesso simbolo. Queste tessere così piazzate sono chiamate “Studenti”. **Un Maestro non può avere più di uno Studente per volta.** I due Studenti possono essere piazzati nello stesso villaggio o in due villaggi diversi. Se un giocatore ha un solo Maestro che può accogliere uno Studente, può comunque scegliere questa azione, piazzando di conseguenza un solo Studente nel tavoliere.

Didascalia (vedi regole originali):

Una parte importante di Shangri-La consiste proprio nel reclutamento di questi “Studenti”. È determinante capire quand’è il giusto momento e qual è il giusto posto per introdurre nuovi studenti nella partita.

- Il giocatore Giallo piazza due Studenti nel villaggio A; si tratta di un Uomo della pioggia sopra il suo Uomo della pioggia già presente nel villaggio e di un Sussurratore agli yeti sopra il suo Sussurratore agli yeti. Ciò conclude il turno del Giallo.

- Ora è il turno del Blu, che ha scelto anche lui l’azione Reclutare Studenti. Il Blu piazza un Guaritore come Studente nel villaggio A sopra il suo Maestro Guaritore e un Custode del fuoco sopra il suo Custode del fuoco nel villaggio B.

- I giocatori Rosso e Viola in questo esempio optano per altre azioni.

Regole per l’azione 3) Viaggio dello Studente

Il “Viaggio dello Studente” è un elemento cruciale nella competizione di “Shangri-La”.

Importante: Solo con il “Viaggio dello Studente” un giocatore può diffondere il suo clan tra i villaggi dove non ha ancora un Maestro.

Dove può avvenire un Viaggio? – Un “Viaggio” può avvenire attraverso un sentiero ininterrotto tra due villaggi. Il Viaggio può attraversare solo **un** sentiero tra due villaggi direttamente confinanti.

Chi può iniziare un Viaggio? – Un “Viaggio” può essere iniziato solo da un giocatore che abbia almeno uno Studente nel villaggio dove il Viaggio inizia..

Chi partecipa al Viaggio? – Quando un giocatore inizia un Viaggio in un villaggio, fa partire contemporaneamente **tutti** gli Studenti di quel villaggio, inclusi quelli dei suoi **avversari**. **I Maestri di questi Studenti rimangono nelle loro posizioni.** Il giocatore di turno decide quale sentiero **ininterrotto** lo Studente deve prendere, che conduce ad uno dei villaggi confinanti.

Quando si rompe un ponte? – Quando avviene il “Viaggio dello Studente”, il ponte attraversato immediatamente si rompe. Il ponte viene rimosso dal tavoliere e posto fuori del gioco. Non ci potranno essere altri Viaggi lungo questo percorso per il resto della partita.

Quando si piazza una “Pietra dei saggi”? – Una Pietra dei saggi si piazza in un villaggio quando tutti i sentieri che lo collegano sono stati rotti. In un villaggio con la Pietra dei saggi non può avvenire nessun’altra azione.

Quando gli studenti viaggiano da un villaggio, possono accadere due situazioni:

Situazione 1): Il villaggio di partenza è **più forte** di quello di arrivo.

Nota: La “forza” di un villaggio è determinata dal numero totale di tutte le tessere (Maestri e Studenti) di tutti i giocatori (sia il giocatore di turno che i suoi avversari) presenti nel villaggio (all’inizio del viaggio).

Normalmente, ma non necessariamente, un giocatore effettuerà un’azione “Viaggio dello Studente” da un villaggio più forte verso uno più debole. Solo in questo caso gli Studenti possono rimpiazzare i Maestri avversari nei villaggi di destinazione.

Se dopo un viaggio uno Studente arriva in un villaggio con la **casella della sua disciplina vuota** (per esempio uno Studente Uomo della pioggia trova una casella Uomo della pioggia libera), semplicemente si piazza nella casella libera – ora è diventato un Maestro.

Se dopo un viaggio uno Studente arriva in un villaggio con la **casella della sua disciplina occupata da una tessera Maestro del suo stesso colore** (per esempio uno Studente Uomo della pioggia rosso trova nella casella di destinazione un Maestro Uomo della pioggia rosso), si piazza sopra la tessera Maestro e rimane uno Studente. Se invece lo Studente arriva in un villaggio con la **casella della sua disciplina già occupata sia da un Maestro che da un altro Studente del suo stesso colore**, allora la sua tessera viene rimossa dal tavoliere e torna nella dotazione del giocatore.

Se dopo un viaggio uno Studente arriva in un villaggio con la **casella della sua disciplina occupata da una o due tessere di un altro giocatore** (per esempio, uno Studente Uomo della pioggia rosso trova un Uomo della pioggia giallo), allora le tessere avversarie vengono rimosse dal tavoliere e restituite al corrispondente giocatore per la sua dotazione. Notare che le tessere rimosse in questo modo non sono perse per sempre – possono essere rimesse nel tavoliere nei turni seguenti.

Situazione 2): Il villaggio di partenza è **più debole** di quello di arrivo.

Se dopo un viaggio uno Studente arriva in un villaggio con la **casella della sua disciplina vuota** (per esempio uno Studente Uomo della pioggia trova una casella Uomo della pioggia libera), semplicemente si piazza nella casella libera – ora è diventato un Maestro, proprio come nella Situazione 1).

Se dopo un viaggio uno Studente arriva in un villaggio con la **casella della sua disciplina occupata** (per esempio uno Studente Uomo della pioggia trova la sua casella di destinazione occupata da una tessera Uomo della pioggia dello stesso o di un altro colore), allora la sua tessera viene rimossa dal tavoliere e torna nella dotazione del giocatore.

È piuttosto raro che un giocatore scelga un viaggio da un villaggio più debole a uno più forte: ma talvolta può trattarsi di un’ottima mossa che dimostra una tattica raffinata.

Nel caso i villaggi siano di eguale forza, quello col maggior numero di tessere Maestro (con esclusione quindi delle tessere Studente) è considerato il più forte. In caso di ulteriore pareggio, allora è considerato più forte il villaggio di arrivo.

Esempio di “Viaggio dello Studente”

Situazione 1): Il villaggio di partenza è **più forte** di quello di arrivo.

Didascalia (vedi istruzioni originali):

Nel villaggio B ci sono un totale di 5 tessere Maestro e Studente. Nel villaggio A ce ne sono un totale di 8. Il villaggio A è dunque il più forte dei 2. Il giocatore Rosso, che ha 2 Maestri e 2 Studenti nel

villaggio A, sceglie l'azione "Viaggio dello Studente" e ha deciso che il villaggio B è la migliore destinazione per gli Studenti del villaggio A.

- inizia il Rosso: prende la tessera Studente Allevatore di draghi nel villaggio A e la piazza nella corrispondente casella libera nel villaggio B. Ora consideriamo l'Uomo della pioggia. Sfortunatamente per il Maestro e lo Studente gialli nel villaggio B, vengono entrambi rimpiazzati dallo Studente Uomo della pioggia che arriva dal villaggio A. Dato che il villaggio A è più forte, queste tessere avversarie Uomo della pioggia vengono rimosse e rimesse nella dotazione del corrispondente giocatore e la casella rimasta libera riempita con l'Uomo della pioggia rosso, che è diventato un Maestro.
- anche lo Studente Viola viaggia. Il Viola ha uno Studente Guaritore nel villaggio A e il Blu ha un Maestro Guaritore nel villaggio B. Dato che il villaggio A è il più forte, il Guaritore blu viene rimosso e rimpiazzato da quello viola, che perciò diviene Maestro.
- I giocatori Giallo e Blu non muovono nessuna tessera verso il villaggio B, perché nel villaggio A possiedono solo Maestri. **Nota: Solo gli Studenti possono viaggiare, mai i Maestri.**

Per concludere il viaggio: quando gli Studenti sono passati dal villaggio A al villaggio B, il ponte che connetteva i 2 villaggi si rompe immediatamente e viene rimosso dal gioco.

Situazione 2): Il villaggio di partenza è **più debole** di quello di arrivo.

Didascalia:

Nel villaggio B ci sono un totale di 9 tessere Maestro e Studente. Nel villaggio A ce ne sono un totale di 7. Sebbene il villaggio A sia il più debole dei due, il Viola sceglie di compiere un "Viaggio dello Studente" dal villaggio A al B – una manovra veramente saggia! Il Viola deve aver pensato: "Io posso star qui seduto e aspettare che il Villaggio B viaggi verso A e butti fuori due dei miei Maestri – oppure posso agire per primo e impedire che un simile accidente possa mai capitare." E così è fatto – il Viola prende il suo unico Studente dal villaggio A, il Guaritore, e lo sposta nella casella Guaritore libera nel villaggio B, dove diviene Maestro. Questa non è però una bella notizia per lo Studente rosso Uomo della pioggia, perché trova la casella Uomo della pioggia occupata e deve essere rimosso dal tavoliere.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando l'ultima (undicesima) Pietra dei saggi viene piazzata nel tavoliere (due villaggi restano senza pietra), ovvero quando tutti i ponti tranne uno sono rotti. Ora i giocatori contano quante tessere Maestro hanno sul tavoliere, e chi ne ha di più è il vincitore. Nota: vengono contati solo i Maestri, non gli Studenti e si considerano tutti i villaggi, con o senza pietra. I pareggi sono risolti col numero di villaggi in cui i giocatori alla pari sono presenti. Per esempio: i giocatori Rosso e Blu hanno entrambi 17 tessere Maestro sul tavoliere. Il Rosso però ha i suoi Maestri sparpagliati su 7 diversi villaggi, mentre il Blu ne occupa solo 6. In questo caso il Rosso è il vincitore.