

MING DYNASTIE

di Robert F. Watson

per 2-4 giocatori da 12 anni in su – durata 90 min. circa
(Traduzione a cura di Giubari e Adams)

INTRODUZIONE

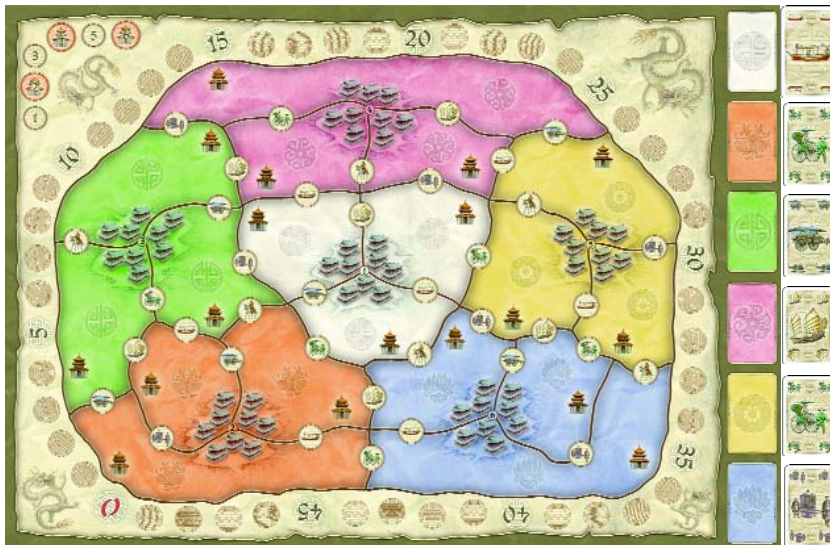
A metà del 14° secolo i cinesi riuscirono a liberarsi della dominazione mongola. Con l'ascesa al trono della dinastia Ming e dell'Imperatore Tai-tsu, emerse una nuova Cina, indipendente. In questo gioco ogni partecipante assume il ruolo di un principe imperiale che, con l'aiuto dei membri della sua famiglia, cerca di acquisire sempre più ricchezza e influenza nella Cina della dinastia Ming.

CONTENUTO

- 1 tabellone di gioco
- 4 pedine principe: 1 per ciascun giocatore (rosso, giallo, verde, blu)
- 124 membri della famiglia (pedine in legno): 31 per ciascun giocatore
- 16 carte ritorno: 4 per ciascun giocatore
- 4 tessere 50/100: 1 per ciascun giocatore
- 54 carte movimento
- 18 carte dragone (jolly)
- 108 tessere provincia: 18 in ciascuno dei 6 colori (bianco, arancione, verde, rosa, giallo, blu)
- 1 indicatore di turno
- 1 segnalino primo giocatore
- 1 regolamento (tedesco)

PREPARAZIONE

Piazzare il tabellone di gioco al centro del tavolo. Il tabellone è diviso in 6 province, differenziate per colore e a loro volta suddivise in tre distretti. Ogni distretto contiene un monastero e 3 palazzi, che uniti con i 3 palazzi degli altri distretti dello stesso colore, formano una città posta al centro della provincia. Sui confini di ogni distretto è disegnato uno dei simboli di attraversamento raffigurati sulle carte movimento. Sul lato destro del tabellone si trovano sei spazi rettangolari colorati, uno per ciascuna provincia.



Mescolare le carte movimento e scoprirne una per ciascuna provincia, piazzandole a fianco degli appositi spazi sul tabellone. Con le carte restanti formare un mazzo da porre, coperto, vicino il tabellone di gioco. Piazzare il mazzo delle carte dragone a faccia scoperta, accanto a quello delle carte movimento. Dividere le tessere provincia per colore e posizzarle vicino al tabellone di gioco come riserva generale. Piazzare l'indicatore di turno sulla casella 1 nell'apposito spazio previsto sul tabellone di gioco.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende le rispettive componenti di gioco così divise:

- 1 principe
- 31 membri della famiglia (pedine in legno)
- 4 carte ritorno
- 1 carta dragone da tenere in mano (jolly)

Ogni giocatore piazza una delle proprie pedine in legno casella 0 della scala del punteggio sul tabellone; le altre 30 comporranno la riserva personale del giocatore da posizionare davanti a sé nella propria area di gioco.

Scegliere con un criterio a piacere il giocatore iniziale, che prenderà il segnalino primo giocatore piazzerà il proprio principe in un distretto di sua scelta, prendendo una tessera provincia del colore corrispondente. In senso orario procederanno alla stessa maniera gli altri giocatori, posizionando il proprio principe su uno qualsiasi distretto ancora libero e prendendo una tessera provincia del colore corrispondente.

TURNI DI GIOCO

Ciascuna partita dura 6 round, ognuno dei quali è composto, nell'ordine, dalle seguenti fasi:

1. Posizionare i membri della famiglia negli spazi provincia.
2. Scegliere le carte movimento.
3. Muovere il principe e spostare i membri della famiglia.
4. Punteggio (solo nei turni 2, 4 e 6).
5. Fine turno.

In ogni fase, i giocatori eseguono l'azione prevista in senso orario partendo dal primo giocatore. Solo quando tutti i giocatori hanno finito avrà inizio la fase seguente. Il giocatore col maggior numero di punti vittoria dopo la fase punteggio alla fine del 6° round vincerà la partita.

LE FASI DI GIOCO IN DETTAGLIO

1. Posizionare i membri della famiglia negli spazi provincia

All'inizio di questa fase ogni giocatore prende, dalla propria riserva, 5 membri della famiglia; durante questa fase è possibile piazzare solo questi 5 membri. Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ciascuno piazza 1 membro per volta, in uno spazio provincia a sua scelta, continuando così finché tutti i giocatori non avranno piazzato tutti i propri 5 membri. Possono essere piazzati più membri, anche dello stesso colore, nello stesso spazio rettangolare.

La scelta degli spazi provincia determina, per ciascun giocatore, quali carte movimento, tra quelle scoperte accanto al tabellone di gioco, potranno essere prese nella fase 2 e in quali province si potranno spostare i membri della propria famiglia nella fase 3.

2. Scegliere le carte movimento

Partendo dal primo giocatore, ognuno nel proprio turno deve eseguire una delle seguenti azioni:

- 2.1. Prendere una carta movimento tra quelle visibili: ciascun giocatore può prendere una carta tra quelle scoperte esclusivamente se ha almeno un membro della famiglia nello spazio provincia accanto alla carta scelta; la carta presa va immediatamente rimpiazzata da una nuova pescata dal mazzo coperto delle altre carte movimento; nel caso in cui il mazzo venga esaurito, mescolare gli scarti e comporre un nuovo mazzo. I membri della famiglia non devono essere spostati in questo caso.
- 2.2. Prendere una carta dragone: invece di una carta movimento, il giocatore di turno può scegliere di prendere una carta dragone dal corrispondente mazzo scoperto; per far questo dovrà però rimuovere dal gioco, a sua scelta, 1 qualsiasi dei membri famiglia precedentemente posizionati negli spazi provincia.

La fase 2 continua così, proseguendo in senso orario, sino a che tutti non avranno esattamente 5 carte (movimento e/o dragone) nella propria mano, comprese quelle eventualmente avanzate dal turno precedente (vedi fase 3.3); non è mai consentito avere più di 5 carte in mano; le carte ritorno consegnate all'inizio della partita non rientrano in questo conteggio.

Le carte movimento e le carte dragone possedute serviranno a muovere il principe nella fase 3.

3. Muovere il principe e spostare i membri della famiglia

Partendo dal primo giocatore, ognuno nel proprio turno deve eseguire una delle seguenti azioni:

- 3.1. Muovere il proprio principe: chi sceglie questa azione deve muovere il proprio principe di uno o più distretti fra loro adiacenti, pagando dalla propria mano, per ogni confine attraversato, una carta movimento col simbolo corrispondente oppure una carta dragone (jolly); durante il suo movimento, il principe del giocatore di turno può anche attraversare un distretto dove già si trova un altro principe, ma non può fermarsi qui. Le carte movimento utilizzate vanno a comporre il mazzo degli scarti, le carte dragone tornano nel loro mazzo. Terminato il movimento, se nello spazio provincia coincidente con il colore del distretto occupato dal proprio principe in quel momento, sono presenti membri della propria famiglia (posizionati lì durante la fase 1), il giocatore di turno può spostarne fino a 3 nel distretto dove si trova il principe stesso. I membri della famiglia vanno in genere posizionati nello spazio aperto di ciascun distretto, ma il giocatore di turno può anche decidere di piazzarne al massimo uno sopra il monastero di quello stesso distretto (per fare in modo che questo sia più visibile, è opportuno che il membro della famiglia sul monastero venga piazzato disteso). Finché un giocatore ha un membro della propria famiglia nel monastero di un distretto non potrà più piazzare altri membri in quel distretto.

Attenzione: un membro della famiglia posizionato su un monastero è vincolato a rimanerci fino a quando un altro giocatore decide di piazzare un membro dei suoi in quello stesso monastero, spostando quello che lo occupava fino a quel momento nello spazio aperto del distretto. Un giocatore, quindi, non può mai togliere volontariamente un membro della propria famiglia da un monastero sul quale lo aveva precedentemente posizionato.

- 3.2. Lasciare il principe dove si trova: in determinate circostanze, il giocatore di turno può non voler muovere il proprio principe, senza però passare (vedi punto 3.3); in tal caso può lasciare il principe dove si trova, ma deve comunque scartare dalla sua mano una carta movimento oppure una carta dragone, piazzando poi, se vuole, altri membri della famiglia nel distretto dove si trova il principe, con le stesse modalità viste al punto 3.1.
- 3.3. Passare: se un giocatore non può o non vuole giocare delle carte movimento o dragone, passa il turno senza piazzare nei distretti alcun membro della propria famiglia; gli altri giocatori continuano allora a svolgere la fase 3 saltando i giocatori che hanno passato. Se il giocatore che passa ha ancora delle carte in mano, le mantiene per i round successivi; anche i membri della famiglia eventualmente rimasti sugli spazi provincia non vanno rimossi, ma devono essere lasciati dove si trovano, in modo da essere utilizzati nei round che seguono.

La fase 3 continua così, proseguendo in senso orario, e termina quando tutti i giocatori hanno passato.

4. Punteggio

La fase punteggio ha luogo al 2°, 4° e 6° turno di gioco, con le seguenti modalità:

- 4.1. Determinare le maggioranze nei distretti: in ogni provincia del tabellone si trova una città, composta da 9 palazzi e divisa nei 3 distretti della provincia stessa, in modo che ogni distretto contenga 3 palazzi; tali palazzi, in fase di punteggio, verranno occupati dai membri delle famiglie dei giocatori che ottengono le maggioranze nei vari distretti; i membri nei monasteri in questo caso non contano e non possono essere mossi nelle città. In ciascun distretto, il giocatore che ha il maggior numero di membri famiglia al suo interno, deve muoverne 2 sui palazzi della città di quel distretto (un membro per ciascun palazzo); il giocatore con il secondo maggior numero di membri invece ne sposta in città uno solo, sul palazzo non occupato dal primo giocatore. Se un giocatore riesce ad ottenere la maggioranza in un distretto con un solo membro al suo interno, allora sposta questa unica pedina su uno dei palazzi della città. Se 2 o 3 giocatori sono in parità per il maggior numero di membri in un distretto, ognuno di essi ne sposterà 1 solo nelle città, mentre il giocatore o i giocatori con la seconda maggioranza non muoveranno nulla (nel caso di parità fra 2 giocatori, inoltre, un palazzo della città resterà vuoto). In caso di parità fra tutti e 4 i giocatori nessuno potrà spostare i propri membri nelle città e i 3 palazzi rimarranno vuoti. Se un solo giocatore ha la maggioranza in un distretto e 2 o più giocatori sono in parità per la seconda maggioranza, solo il primo può spostare 2 membri nelle città, mentre gli altri non muovono niente. Per ogni membro che è riuscito a spostare sui palazzi delle città, il giocatore prende una tessera provincia del colore corrispondente al distretto su cui è stata fatta la valutazione. Le tessere provincia guadagnate devono essere tenute davanti a sé, sempre visibili agli altri giocatori. Appena un giocatore riesce a collezionare un set di 6 tessere provincia in tutti e 6 i colori differenti, restituisce le 6 tessere alla riserva generale e guadagna il seguente numero di punti vittoria:

- 28 punti dopo il 2° round
- 24 punti dopo il 4° round
- 20 punti dopo il 6° round

Dopo il 6° turno, ovvero alla fine del gioco, ciascun giocatore guadagna inoltre 10 punti vittoria per ogni set di 5 province differenti e 1 punto vittoria per ogni singola tessera provincia rimanente.

- 4.2. Rientro dei membri della famiglia: dopo aver piazzato i membri della famiglia nei palazzi di una città, i giocatori possono scegliere di farli ritornare nei rispettivi distretti, nel quantitativo che vogliono; i membri che restano nelle città faranno guadagnare punti vittoria, ma verranno rimossi dal gioco alla fine del round, mentre quelli che rientrano nei distretti resteranno a disposizione per i turni successivi. Per far questo, provincia per provincia (per comodità conviene seguire l'ordine riportato sul tabellone), ogni giocatore che ha piazzato almeno un membro della famiglia nella città in esame, gioca una o più carte ritorno, posandole coperte sul tavolo davanti a sé, girandole contemporaneamente agli altri, quando anche questi hanno deciso. La somma dei numeri mostrati dalle carte ritorno scoperte da ciascun giocatore indica quanti membri della rispettiva famiglia torneranno dai palazzi nel distretto di provenienza. Per ogni segnalino famiglia rimasto nella città ogni giocatore totalizzerà i seguenti punti vittoria:

- 4 punti dopo il 2° round
- 3 punti dopo il 4° round
- 0 punti dopo il 6° round

A questo punto, per ogni città, il giocatore con la maggioranza di membri rimasti nei palazzi della città guadagna 4 punti vittoria; in caso di parità fra 2 o più giocatori, i 4 punti vanno al giocatore che ha il maggior numero di membri della famiglia nel totale dei 3 distretti collegati alla città in esame; in caso di ulteriore parità i 4 punti vengono divisi fra i giocatori coinvolti divisi, eventualmente arrotondati per difetto. Dopo questa fase i membri delle famiglie rimasti nelle città vanno rimossi dal gioco.

- 4.3. Monasteri: per ogni membro della famiglia presente in un monastero ogni giocatore guadagna 4 punti vittoria; i membri nei monasteri rimangono dove sono anche dopo la valutazione.

5. Fine turno

Alla fine di ogni turno di gioco l'indicatore di turno deve essere spostato di una casella in avanti, mentre il segnalino primo giocatore passa a quello alla sinistra dell'ultimo giocatore iniziale.

Eccezione: in una partita con 4 giocatori, alla fine del 4° round, il giocatore col secondo peggior punteggio sceglie il giocatore iniziale per il 5° round (può essere anche lui stesso); alla fine del 5° round, il giocatore col peggior

punteggio in assoluto sceglie il giocatore iniziale per il 6° round (può essere anche lui stesso); in caso di pareggio, sceglie il giocatore (fra quelli coinvolti nel pareggio) col maggior numero di membri nei monasteri.

TERMINE DEL GIOCO

Il gioco termina alla fine del 6° round ovvero dopo la terza fase punteggio. Il giocatore con più punti vittoria sarà il vincitore. In caso di pareggio la vittoria viene condivisa.

Se un giocatore supera 50 o 100 punti vittoria fa ripartire il suo segnalino dallo 0 nella scala del punteggio e riceve l'apposita tesserina, che espone davanti a sé con la faccia visibile sul numero di punti appropriato.

REGOLE SPECIALI PER 2 GIOCATORI

Oltre ai colori dei 2 giocatori, deve essere scelto un terzo colore neutro. Il giocatore neutrale non colleziona tessere provincia e non guadagna punti, ma ostacola gli altri giocatori nei loro tentativi di vittoria.

Prima dell'inizio del gioco piazzare un membro della famiglia del colore neutro in ciascuno dei 18 distretti del tabellone. Ognuno dei 2 giocatori prende altri 3 membri del colore neutro e li piazza a turno (1 per volta a partire dal giocatore iniziale) in un distretto a sua scelta, con la limitazione che un distretto non può contenere più di 3 membri di colore neutro. Il resto della partita si gioca con le normali regole, con le seguenti modifiche:

- Nella fase di punteggio (fase 4), il giocatore neutrale sposta i membri della sua famiglia nelle città con le regole normali; se il giocatore neutrale acquisisce da solo la maggioranza in una città, il giocatore iniziale nella fase 4.2 riporta nei distretti il numero di membri di colore neutro minimo per permettere al giocatore neutrale di mantenere la sua maggioranza (decidendo quali e in quale distretto fra quelli possibili); se invece il giocatore neutrale ha la maggioranza, ma in parità con uno o entrambi i giocatori effettivi, nella fase 4.2 tutti i suoi membri dovranno tornare dalla città ai rispettivi distretti.
- Prima dell'inizio del 3° e del 5° round, entrambi i giocatori prendono nuovamente 3 membri di colore neutro a testa e li posizionano 1 per volta in un distretto a loro scelta, con la solita limitazione che un distretto non può contenere più di 3 membri di colore neutro.