

RA

Un affascinante gioco di società ambientato nell'Egitto dei faraoni.
Di Reiner Knizia

Traduzione a cura di Marco Calcaterra.

Il gioco ripercorre 1500 anni di storia egiziana, lungo i quali i giocatori cercheranno di accrescere il loro potere e la loro fama. Potranno raggiungere questo scopo in svariati modi:
Influenzando i Faraoni – Costruendo i Monumenti – Irrigando il Nilo – Rendendo omaggio agli Dei – Avanzando il livello tecnologico e la cultura delle proprie genti.
E tutto questo in nome del Dio del Sole, Ra!

Di cosa si tratta?

Il gioco ripercorre tre epoche, che riflettono la storia dell'antico Egitto:

- il Vecchio Regno (2665 – 2155 A.C.)
- il Regno di Mezzo (2130 – 1650 A.C.)
- il Nuovo Regno (1555 – 1080 A.C.)

Durante queste epoche (che rappresentano i tre turni di cui il gioco è composto), i giocatori acquisiscono tessere che rappresentano differenti aspetti della vita nell'antico Egitto. Queste tessere si ottengono in apposite aste, nelle quali i diversi giocatori scommettono tramite "soli", appositi segnalini elargiti, ovviamente, da Ra stesso. La scelta di tessere presenti in ogni asta è sempre differente, ma i segnalini "sole" sono limitati. I giocatori esperti sapranno scegliere quando e cosa scommettere per ottenere le tessere di cui hanno maggiormente bisogno. Alla fine di un'epoca, i giocatori ricevono delle tavolette che rappresentano la fama che avranno ottenuto lungo il turno appena concluso. Il giocatore con più fama alla fine delle tre epoche, è il vincitore.

Componenti

1 tabellone di Gioco
180 Tessere: 30 Ra, 8 Dei, 25 Faraoni + 2 funerali,
25 Nilo, 12 inondazioni + 2 siccità,
5x5 civiltà + 4 rivolte, 5 oro,
5x8 monumenti + 2 terremoti
48 Tavolette: 10x 1 punto, 8x 2 punti, 20x 5 punti, 10x 10 punti
16 Soli
1 icona di Ra

Preparazione

Disponete con cura il tabellone al centro del tavolo. Quest'ultimo possiede due diverse file di spazi per le tessere: quella superiore con 10 spazi (la fila di Ra) e quella inferiore con 8 (la fila dell'asta). Ci sono tabelle nella parte superiore e inferiore che riassumono il modo in cui vengono assegnati i punti durante il gioco.

Rimuovete attentamente le tessere dai loro alloggiamenti in cartone prima della prima partita. Mescolatele accuratamente e piazzatele a faccia in giù intorno al tabellone. L'area di tavolo davanti a ogni giocatore rappresenta la loro area personale (descritta più avanti). È qui che si piazzano i "soli" e le tessere che vengono acquisite durante il gioco. Rimuovete con attenzione le tavolette dal loro alloggiamento in cartone. I giocatori prendono quindi due tavolette con valore 5 e le piazzano a faccia in giù nella loro area privata. Piazzate le restanti tavolette a faccia in su accanto al tabellone.

Separate i soli in gruppi come mostrato nello schema qui sotto:

	3 giocatori	4 giocatori	5 giocatori
Gruppo 1	13 - 8 - 5 - 2	13 - 6 - 2	16 - 7 - 2
Gruppo 2	12 - 9 - 6 - 3	12 - 7 - 3	15 - 8 - 3
Gruppo 3	11 - 10 - 7 - 4	11 - 8 - 4	14 - 9 - 4
Gruppo 4		10 - 9 - 5	13 - 10 - 5
Gruppo 5			12 - 11 - 6

I giocatori decidono a caso quale giocatore riceve quale gruppo. I giocatori piazzano i loro soli a faccia in su nella loro area personale. Piazzate il sole col numero 1 a faccia in su sullo spazio "sole" al centro del tabellone. Piazzate la figura di Ra accanto al tabellone.

L'Area Personale

(NdT Area personale = di fronte a sé):)

Ogni giocatore piazza i propri soli e tessere in 5 gruppi sulla tabella di fronte a sé come descritto qui sotto; le tessere devono restare sempre a faccia in su:

1. Soli e Dei 2. Faraoni 3. Inondazioni e tessere "Nilo" 4. Civiltà e Oro 5. Monumenti

Svolgimento del gioco

Il giocatore che possiede il sole col numero più alto inizia. Dopo il suo turno, il gioco continua in senso orario. Il giocatore di turno, se possiede almeno un sole a faccia in su, può eseguire una delle seguenti azioni:

- girare una delle tessere capovolte
- giocare tessere Dio
- invocare Ra

Un giocatore senza soli non può effettuare azioni al suo turno. Quando la fila dell'asta è piena, i giocatori possono soltanto giocare tessere Dio o invocare Ra.

Girare una tessera

Il giocatore gira una delle tessere poste a faccia in giù intorno al tabellone. Se un giocatore svela una tessera Ra, la piazza sul primo spazio disponibile della fila di Ra e piazza la figura di Ra nella sua area personale. Ciò fa iniziare un'asta (analizzata in seguito).

Quando un giocatore svelerà una qualsiasi altra tessera dovrà piazzarla nel primo spazio libero della fila dell'asta, cosa che concluderà il suo turno. Quando si gioca in 3, i primi due spazi della fila di Ra non vengono usati; in 4 giocatori è soltanto il primo spazio a non essere utilizzato.

Giocare tessere Dio

Se un giocatore ha una o più tessere Dio nella sua area personale, può giocare per prendere delle tessere dalla fila dell'asta. Un giocatore può giocare una o più tessere Dio in un turno, prendendo una tessera dalla fila d'asta per ogni tessera Dio giocata. Quindi egli ripone le tessere Dio nella scatola a faccia in giù e piazza la tessera presa dalla fila d'asta nella sua area personale. Un giocatore non può prendere una tessera Dio dalla fila d'asta o una tessera Ra dalla fila di Ra. Se si creano dei vuoti in seguito all'acquisizione di tessere, questi verranno riempiti dalle tessere voltate nei turni successivi.

Invocare Ra

Il giocatore dice "Ra", e piazza la figura di Ra nella sua area personale. Ciò dà inizio a un'asta (trattata in dettaglio nel prossimo paragrafo).

Asta

Il giocatore la cui azione ha dato il via all'asta, sia in caso di tessera Ra svelata che in caso di un'invocazione a Ra, è il giocatore che impersona "Ra" in quest'asta. Egli dispone la figura di Ra nella sua area personale per indicarlo. L'asta inizia dal giocatore alla sinistra del giocatore "Ra" e continua in senso orario, finendo col giocatore "Ra". I partecipanti all'asta stanno cercando di accaparrarsi le tessere disposte lungo la fila d'asta. Il vincitore riceverà anche il sole posizionato nella casella "sole" sul tabellone. Se non ci sono tessere nella fila d'asta, il vincitore otterrà soltanto il sole. Ogni giocatore, a turno, può puntare uno dei propri soli scoperti piazzandolo lungo il bordo del tabellone. Le scommesse seguenti alla prima devono essere per forza maggiori delle precedenti. Un giocatore può passare, scegliendo di non scommettere. Nel caso un'asta avvenga perché un giocatore ha invocato Ra, quel giocatore, se tutti gli altri prima di lui hanno passato, sarà costretto a scommettere. Quando un giocatore invoca Ra in maniera involontaria, nel caso in cui la fila d'asta sia piena ed egli non scelga di giocare una tessera Dio, potrà passare anche se tutti gli altri prima di lui hanno già passato. In questo caso tutte le tessere della fila d'asta vengono riposte coperte nella scatola. Quando ha luogo un'asta nel caso in cui venga voltata una tessera Ra, tutti i giocatori possono passare, incluso il giocatore "Ra", e le tessere disposte nella fila d'asta restano al loro posto.

Il giocatore con la puntata più alta prende tutte le tessere sulla fila d'asta (se ce ne sono) e le piazza scoperte nella sua area personale. Egli prende anche il sole posto al centro del tabellone e lo piazza coperto nella sua area personale. I soli coperti non possono essere usati nel resto dell'attuale epoca, ma verranno girati a faccia in su all'inizio di quella successiva. Il giocatore quindi dispone scoperto il sole che vuole puntare sulla casella sole al centro del tabellone. Dopo un'asta il gioco continua dal giocatore alla sinistra del giocatore "Ra" indipendentemente dall'esito dell'asta.

Calamità

Quando una o più tessere calamità fanno parte delle tessere che un giocatore prende dalla fila d'asta dopo aver vinto un'asta, il giocatore colpito potrebbe perdere alcune tessere presenti nella sua area personale. Per prima cosa egli dispone tutte le altre tessere vinte all'asta nella sua area personale, quindi deve "risolvere" la calamità scartando 2 tessere della categoria colpita. Se il giocatore ha solo una tessera di quella categoria dovrà scartare solo questa. Se non ha alcuna tessera della categoria colpita non perderà nulla. Un giocatore dovrà risolvere tutte le calamità che si abbattono sul suo regno. Un giocatore può scegliere quali tessere scartare, all'interno della categoria indicata, tranne che in caso di siccità. In questo caso eccezionale, il giocatore deve prima scartare le tessere "inondazione" (fino a due per ogni tessera di siccità) e quindi quelle "Nilo" per portare il totale a 2 tessere. Le tessere selezionate vengono tolte dal gioco esattamente come le tessere calamità.

Le Epoche

Poiché un giocatore senza soli scoperti nella sua area personale non può più eseguire azioni durante l'epoca in corso, ci saranno sempre meno giocatori a competere per le tessere. Quando l'ultimo giocatore con soli scoperti usa il suo ultimo sole e completa il turno, l'epoca finisce. Tutte le tessere sulla fila di Ra vengono rimesse coperte nella scatola; il sole al centro del tabellone resta lì per la prossima epoca. Inoltre, l'epoca finisce immediatamente se la fila di Ra si riempie completamente. In questo caso non c'è asta (!) e tutte le tessere vengono rimosse sia dalla fila di Ra che da quella dell'asta e riposte coperte nella scatola. Alla fine di queste operazioni sul tabellone resterà un unico sole. I soli scoperti che restano inutilizzati nelle aree personali dei giocatori, restano disponibili anche nell'epoca successiva. Alla fine di un'epoca le tessere presenti nelle aree personali dei giocatori vengono conteggiate (vedi sotto). Dopo l'assegnazione del punteggio, tutti i soli coperti vengono girati a faccia in su. I giocatori inizieranno ogni epoca con lo stesso numero di soli. A questo punto, però, i giocatori avranno sicuramente soli di valori differenti rispetto a quelli di inizio partita. Il giocatore col sole di valore maggiore inizia l'epoca successiva.

Punteggio

Alla fine di ognuna delle tre epoche, i giocatori ricevono fama per i loro sforzi, sotto forma di tavolette. Dopo che la fama totale di un giocatore è stata conteggiata, egli riceve (o perde) tavolette uguali al totale. I giocatori tengono le tavolette coperte nelle loro aree personali.

Dei

Ogni tessera Dio nell'area personale fa guadagnare 2 punti di fama al giocatore e viene riposta coperta nella scatola.

Faraoni

Dopo ogni epoca, il giocatore con più Faraoni riceve 5 punti di fama e il giocatore che ne ha di meno ne perde 2. Se due o più giocatori si trovano in parità, entrambi ricevono i 5 punti o perdono i 2 punti. Se tutti i giocatori hanno lo stesso numero di Faraoni, non si assegnano punti. I Faraoni restano nell'area personale del giocatore anche per le epoche future.

Esempio: I giocatori Anna, Roberto, Caterina e Daniele hanno 3 – 2 – 2 – 3 Faraoni. Anna e Daniele guadagnano 5 punti fama ognuno; Roberto e Caterina perdono entrambi 2 punti.

Nilo e Inondazioni

Dopo ogni epoca, ogni giocatore riceve un punto fama per ogni tessera Inondazione e Nilo presente nella sua area personale. Il giocatore, comunque, per ricevere punti, dovrà possedere almeno una tessera inondazione. I giocatori senza tessere inondazione non fanno punti per le loro tessere Nilo. Dopo l'assegnazione del punteggio, tutte le tessere inondazione vengono riposte coperte nella scatola. Le tessere Nilo, al contrario, restano nell'area personale di ogni giocatore anche nelle epoche future.

Oro

Dopo ogni epoca, ogni giocatore riceve 3 punti fama per ogni tessera Oro presente nella sua area personale. Dopo l'assegnazione del punteggio, le tessere oro vengono rimesse coperte nella scatola.

Civilization

Dopo ogni epoca, i giocatori senza tessere Civiltà nelle loro aree personali perdono 5 punti fama. Se un giocatore ha tre differenti tessere Civiltà guadagna 5 punti fama, per quattro tessere differenti guadagna 10 punti, e in caso abbia tutte e cinque le diverse tessere ottiene 15 punti. Dopo l'assegnazione del punteggio, tutte le tessere Civiltà vengono riposte nella scatola, coperte.

Esempio: Anna ha 3 tessere Astronomia, 2 Agricolture e 2 Scrittura. Riceve quindi 5 punti, poiché ha 3 diversi tipi di tessera Civiltà. Anna avrebbe ricevuto lo stesso punteggio anche se avesse avuto soltanto una tessera di ognuno dei tre tipi. Avere 5 tessere di un tipo, quindi, è equivalente ad averne una sola.

Monumenti

I monumenti vengono conteggiati solo dopo la terza epoca. Restano nelle aree personali dei giocatori per tutta la durata della partita. I giocatori ricevono 1 punto fama per ogni tipo diverso di monumento, fino a 6 monumenti, ricevono 10 punti per avere 7 monumenti, e 15 punti per avere tutti e 8 i monumenti. Inoltre un giocatore riceve un bonus di 5 punti per ogni gruppo di tre monumenti uguali, 10 punti per ogni gruppo di 4 monumenti, e 15 punti per ogni gruppo di 5.

Esempio: Anna ha 4 piramidi, 3 templi, 2 fortezze e 1 sfinge. Dopo la terza epoca riceve 19 punti (4 per avere quattro diversi monumenti, 10 per il gruppo di quattro piramidi e 5 per il gruppo dei tre templi). Quindi riceve punti per tutti i monumenti tranne che per la seconda fortezza.

Soli

Come i monumenti, anche i soli vengono conteggiati solo alla fine della terza epoca. Ogni giocatore somma i numeri su tutti i suoi soli (sia quelli coperti che quelli scoperti). Il giocatore col totale più alto riceve 5 punti fama e il giocatore con quello più basso ne perde 5. Se due o più giocatori sono in parità, ognuno di essi guadagna o perde 5 punti. Se tutti i giocatori hanno lo stesso punteggio, non vengono assegnati punti.

Esempio: I giocatori Anna, Roberto, Caterina e Daniele sommano i loro soli e calcolano la somma: 17 – 25 – 21 – 17. Roberto riceve 5 punti e Anna e Daniele ne perdono entrambi 5. Caterina non guadagna né perde punti.

Fine del gioco

Dopo l'assegnazione del punteggio alla fine della terza epoca, il gioco finisce. Ogni giocatore somma i punti delle sue tavolette. Il giocatore con il più alto punteggio vince. Se due o più giocatori finiscono in parità, quello che possiede il sole di maggior valore è il vincitore.