

Reiner Knizia

TAJ MAHAL

POTENTI MARAGIA' E SPLENDIDI PALAZZI

E' in gioco il controllo dell'India all'inizio del 18° secolo. Il regime dei Gran Mogol, che durava da 200 anni, sta crollando, anche se essi conservano ancora una parte del loro potere. Adesso è giunto il momento per i Maragià e i principi di prendere il controllo del subcontinente indiano. I giocatori devono adoperare strategia e furbizia per conquistare influenza sull'India nord-occidentale, provincia per provincia e città per città. Il vincitore sarà colui che alla fine del gioco avrà costruito i palazzi più importanti e avrà conquistato più potere.

PANORAMICA DEL GIOCO

Il gioco si svolge in dodici tappe. Ad ogni tappa i giocatori "visitano" una nuova provincia e competono utilizzando le carte per accaparrarsi le rendite economiche o per costruire i palazzi e aumentare così la propria sfera di influenza sul territorio.

I giocatori al loro turno possono giocare 1 o 2 carte oppure ritirarsi dalla competizione in quella visita.

Chi si ritira confronta le carte che ha giocato con quelle degli avversari. Si verifica quindi chi risulta avere più simboli di un tipo rispetto ad ogni altro giocatore. Due importanti obiettivi sono qui in gioco:

- Chi otterrà il governo della provincia – simbolizzato dall'elefante – e quindi incrementerà il suo potere grazie alla rendita economica?
- Chi eserciterà la maggior influenza sui personaggi importanti delle singole città – come il Visir o il Monaco – aumentando la propria sfera di influenza anche oltre i confini della provincia stessa?

In entrambi i modi, i giocatori ottengono punti influenza.

Dopo che tutte e 12 le province sono state visitate, il giocatore con più punti influenza è il vincitore.

MATERIALE

1 tabellone di gioco	2 anelli dorati
100 palazzi e 5 segnapunti	12 tessere provincia ottagonali
2 indicatori neri	24 tessere influenza ovali
96 carte + 4 carte speciali	16 tessere bonus (15 quadrate + 1 Taj Mahal)

Nota: alla vostra prima partita, separate con cautela le tessere dalla loro fustella. Mettete da parte le 4 carte speciali (aventi il retro diverso dalle altre 96). Solo un anello dorato viene usato durante il gioco, il secondo serve solo come riserva.

PANORAMICA DEL GIOCO

Il gioco si svolge in dodici tappe.

In ogni tappa i giocatori fanno visita ad una nuova provincia, e competono.

Chi otterrà il maggior potere nella provincia?

Chi otterrà la maggior influenza nelle singole città della provincia?

Di provincia in provincia vengono assegnati i punti influenza.

PREPARAZIONE

Aprirete il **piano di gioco**.
Esso raffigura la parte nord-occidentale del subcontinente indiano, divisa in 12 province. Ogni provincia contiene 4 città eccetto la provincia con la città Agra, che ne contiene 5.

Le città sono collegate tra loro da una rete di strade. 16 delle 49 città sono color porpora, per indicare che sono fortezze.

Un percorso segnapunti corre lungo la cornice del tabellone per permettere ai giocatori di tener traccia dei punti influenza.



Mescolate coperte **le 12 tessere-provincia**. Piazzatele poi *scoperte*, una per ogni provincia, senza coprire strade o città. Mettetele a caso tranne quella con il numero 12, che deve *sempre* essere messa nella provincia di Agra. Le province verranno visitate nell'ordine indicato sulle tessere, iniziando dalla numero 1 e finendo *sempre* con la numero 12, la provincia di Agra.



Piazzate la **tessera Taj Mahal** a faccia in su sulla città fortezza di Agra.



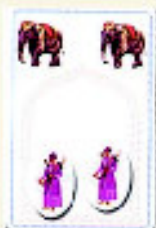
Mescolate coperte **le altre 15 tessere bonus**. Quindi piazzatene una, a caso e scoperta, su ogni città fortezza.

Dividete **le 24 tessere influenza** per tipo e mettetele a faccia in su in quattro pile separate accanto all'angolo superiore destro del tabellone (= "la corte del Gran Mogol"). Piazzatene una per tipo sullo spazio corrispondente nella corte del Gran Mogol.



Mettete anche **l'anello dorato** (= "la corona") nella corte del Gran Mogol.

Mettete **le 4 carte speciali** scoperte accanto al tabellone.



PREPARAZIONE

Aprirete il tabellone al centro del tavolo.

Mettete una tessera provincia in ogni provincia.

La tessera con il numero 12 va nella provincia di Agra!

Piazzate la tessera del Taj Mahal su Agra e le tessere bonus sulle città fortezza.

Mettete le tessere influenza e l'anello dorato nella Corte del Gran Mogol.

Posizionate le carte speciali.

Mescolate *bene* le **96 carte rimanenti**. I giocatori useranno queste carte per competere durante il gioco per i punti influenza. Ci sono **21 carte colorate** per ognuno dei colori rosso, giallo, verde e viola, e **12 carte bianche**. Le carte contengono delle combinazioni di 6 simboli differenti:

	Visir	(come simbolo dell'influenza sulle forze politiche)
	Generale	(" sulle forze militari)
	Monaco	(" sulle forze religiose)
	Principessa	(“ sulle forze sociali)
	Gran Mogol	(come simbolo dell'influenza sul Gran Mogol)
	Elefante	(come simbolo del controllo sulla provincia e della sua rendita economica)

Distribuite **6 carte coperte** ad ogni giocatore. Queste costituiscono la mano iniziale dei giocatori e non devono essere mostrate agli avversari.

Preparate **la disposizione delle carte** per la prima tappa. Il numero di giocatori determina quante ne vanno pescate e disposte a faccia scoperta nella riserva alla sinistra del tabellone:

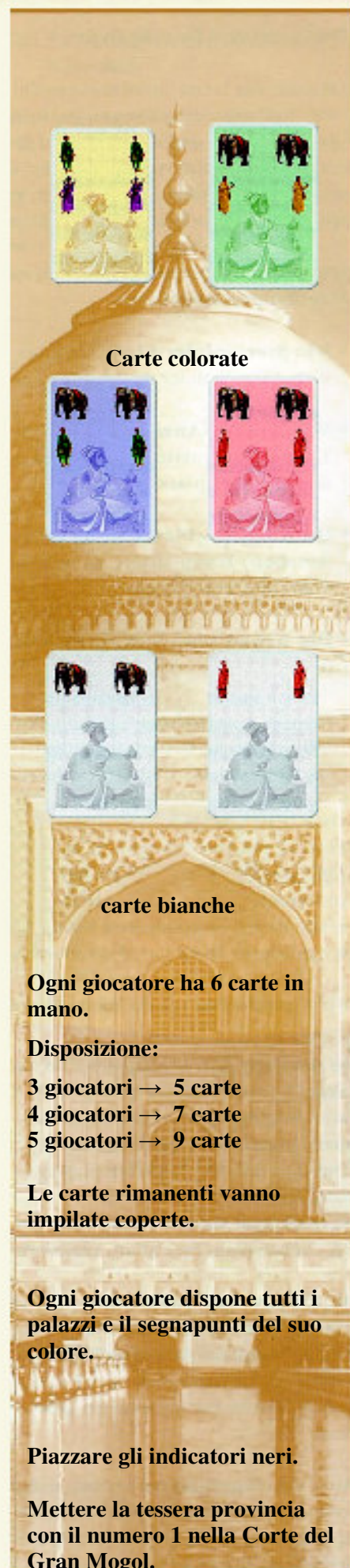
- ◆ 3 giocatori → 5 carte
- ◆ 4 giocatori → 7 carte
- ◆ 5 giocatori → 9 carte

Disponete le carte rimanenti coperte in una pila accanto al lato sinistro del tabellone: serviranno successivamente. Le carte utilizzate verranno scartate scoperte in una pila degli scarti accanto al mazzo.

Dividete **i palazzi e i 5 segnapunti** per colore. Ogni giocatore sceglie un colore, mette tutti i palazzi di quel colore davanti a sé sul tavolo, e il suo segnapunti sulla casella 0 del percorso segnapunti.

Nota: il numero di palazzi a disposizione dei giocatori è da considerarsi illimitato; nel raro caso che un giocatore finisca tutti i suoi palazzi, potrà utilizzare quelli di un colore non in gioco.

Piazzate uno dei **due indicatori neri** (indicatore della provincia corrente) nella prima provincia (quella con la tessera provincia numero 1). Spostate la tessera provincia numero 1 nello spazio predisposto nella corte del Gran Mogol. Scegliete un giocatore iniziale con il metodo che preferite; il giocatore iniziale mette l'altro indicatore nero (indicatore del giocatore iniziale) davanti a sé sul tavolo.



Ogni giocatore ha 6 carte in mano.

Disposizione:

- 3 giocatori → 5 carte**
- 4 giocatori → 7 carte**
- 5 giocatori → 9 carte**

Le carte rimanenti vanno impilate coperte.

Ogni giocatore dispone tutti i palazzi e il segnapunti del suo colore.

Piazzare gli indicatori neri.

Mettere la tessera provincia con il numero 1 nella Corte del Gran Mogol.

COME SI GIOCA

Il giocatore iniziale comincia la prima visita. Il gioco continua poi in senso orario. Quand'è il proprio turno, un giocatore *deve*:

- **giocare le carte** (una o due) per aumentare la propria influenza su certe forze nella provincia corrente,
- **oppure ritirarsi** e reclamare i benefici dell'influenza raggiunta fino a quel punto.

Quando un giocatore si ritira, la tappa è finita solo per lui e non può più partecipare alla competizione nella provincia corrente, riprenderà a giocare nella successiva tappa. Quando tutti i giocatori si sono ritirati, la visita nella provincia termina e ha inizio la tappa successiva.

• **Giocare le carte**

Quando un giocatore sceglie di giocare le carte, *deve* mettere **una sola** carta colorata dalla propria mano scoperta sul tavolo. Nel suo primo turno di gioco di una visita, ogni giocatore può giocare una carta di qualsiasi colore (rosso, giallo, verde o viola). Nei turni successivi, le carte colorate giocate dal giocatore devono essere **dello stesso colore** della prima carta giocata da tale giocatore in quella visita (eccezione: carta speciale cambia-colore, vedere più avanti). *Nota*: nella visita successiva, i giocatori possono di nuovo scegliere un qualsiasi colore nel loro primo turno di gioco e devono poi usare quel colore per il resto della visita.

In aggiunta alla carta colorata, un giocatore *può* anche giocare **una sola** carta bianca *oppure* **una sola** carta speciale. Le carte bianche e le carte speciali non possono mai essere giocate senza una carta colorata. Quindi si può giocare una carta colorata e una sola carta bianca oppure speciale.



oppure



oppure



(a)

(b)

(c)

I giocatori devono giocare le proprie carte in modo che si sovrappongano parzialmente, ma avendo cura che i simboli sulle carte giocate siano ben visibili a tutti. Questo è importante per far sì che i giocatori possano vedere facilmente l'influenza di cui gli avversari dispongono.



Una volta che una carta è stata giocata, non può essere ripresa in mano. I giocatori possono tentare di influenzare gli altri nelle loro giocate, ma non possono *mai* mostrare agli altri quali carte hanno in mano.

COME SI GIOCA

Chi è di turno deve:

- **giocare le carte**
- **oppure ritirarsi**

Giocare le carte:

- **una sola carta colorata per turno di gioco**
- **nella visita, carte dello stesso colore**

Ogni giocatore deve giocare un solo colore durante la tappa.

- **+ 1 carta bianca**

oppure

- **+ 1 carta speciale**

Ogni giocatore può quindi giocare nel suo turno una sola fra le seguenti combinazioni:

- 1 carta colorata*
- 1 carta colorata + 1 carta bianca*
- 1 carta colorata + 1 carta speciale*

• Ritirarsi

Chi si ritira non può **più** giocare altre carte ma confronta le proprie carte messe già in gioco con quelle giocate dagli avversari.



Visir, Generale, Monaco o Principessa: quando un giocatore che si ritira ha **più** simboli di uno di queste 4 forze rispetto a tutti gli altri giocatori, prende la tessera influenza corrispondente dalla corte del Gran Mogol, e la mette **scoperta** davanti a sé sul tavolo. Quindi piazza uno dei propri palazzi in una città vuota a sua scelta nella provincia corrente e non in un'altra provincia.

Quando un giocatore piazza un palazzo in una città fortezza, prende la tessera bonus presente su di essa e ne acquisisce immediatamente i benefici (vedere più avanti i punti influenza).

Se un giocatore ha la maggioranza dei simboli in più di una di queste 4 forze, prende tutte le relative tessere influenza dalla corte, piazza un palazzo in una città libera, e per ognuna di esse prende e valuta ogni tessera bonus che guadagna.



Gran Mogol: quando un giocatore che si ritira ha più simboli del Gran Mogol rispetto ad ogni altro giocatore, prende la corona dalla corte dei Gran Mogol, la mette su uno dei propri palazzi, e piazza questo “**palazzo della corona**” in una qualsiasi città nella provincia corrente. A differenza dei simboli precedenti, lo può piazzare in una città già **occupata** da un palazzo. In questo caso, mette il palazzo della corona accanto a quell'altro. Se il palazzo della corona è piazzato in una città vuota, un palazzo normale può essere piazzato successivamente nella stessa città da un altro giocatore.



Attenzione! Il palazzo della corona può essere piazzato in una città fortezza, ma il giocatore **non** prende la tessera bonus eventualmente ancora presente; in questo caso, la tessera rimane al suo posto finché un altro giocatore piazza un palazzo normale nella città.



Elefante: quando un giocatore che si ritira ha più simboli dell'Elefante rispetto ad ogni altro giocatore, ottiene il controllo della provincia e della sua rendita economica (simboleggiata dalle quattro merci principali prodotte dall'India: riso, tè, spezie e gioielli). Il giocatore prende la tessera provincia dalla corte dei Gran Mogol, e la mette a faccia in su davanti a sé sul tavolo.

Nota: una volta che una tessera o la corona sono state vinte e prese dalla corte dei Gran Mogol, nessun altro giocatore può vincere la stessa tessera o la corona durante quella tappa.

Dopo che il giocatore che si è ritirato ha finito di piazzare le tessere, la corona e ha finito di calcolare i propri punti, **scarta le carte** che ha giocato durante la visita nella provincia.

RITIRARSI

maggioranza di Visir, Generale, Monaco o Principessa:

- la corrispondente tessera influenza dalla Corte
- uno dei palazzi su una città libera

Se il numero di simboli è minore o uguale non si ottiene nulla!

Palazzo su fortezza:

- prendi la tessera bonus

Maggioranza di Gran Mogol:

- corona dalla Corte
- un “palazzo della corona” su una qualunque città della provincia

Se il palazzo della corona è messo in una città libera, successivamente un altro giocatore potrà mettere un palazzo a fianco di questo.

Il palazzo della corona non fa prendere la tessera bonus!

Maggioranza di elefanti:

- tessera provincia dalla Corte

Un giocatore durante una visita può vincere qualunque combinazione possibile di simboli, ad es. Monaco, Corona ed Elefante. Teoricamente è perfino possibile che un giocatore vinca su tutti e 6 i simboli!



Chiara

E' il turno di Chiara. Decide di ritirarsi perchè ha 3 elefanti, più degli altri giocatori. Quindi prende la tessera provincia dalla Corte e ottiene dei punti influenza (vedasi più sotto). Infine scarta le carte giocate ponendole nella pila degli scarti. (Da qui in poi le sue carte non sono più in gioco e non verranno considerate nel proseguo)



Andrea

E' il turno di Andrea. Decide di ritirarsi anche lui perchè vuole vincere con i Vizir. Quindi prende la tessera Vizir dalla Corte, posiziona un palazzo in una città della provincia e ottiene i corrispondenti punti influenza. Infine scarta le carte giocate ponendole nella pila degli scarti.



Matteo

Tocca a Matteo. Gioca ancora una carta (nel nostro esempio non ha importanza quale sia) nella speranza che Michele si ritiri e rimanga quindi con la Principessa e con il Generale.

Tocca di nuovo a Matteo, si ritira anche lui e prende le tessere Principessa e Generale, e calcola i relativi punti influenza...



Michele

E' il turno di Michele. Si ritira perchè è contento di vincere con il Monaco e con il Gran Mogol. Quindi prende la tessera monaco e la Corona dalla Corte, piazza due palazzi e calcola i punti influenza. Anche lui infine scarta le carte giocate ponendole nella pila degli scarti.

I punti influenza

Dopo che si è ritirato e ha confrontato le proprie carte con quelle degli avversari, il giocatore determina quanti punti influenza ha guadagnato e fa avanzare il proprio segnapunti lungo il percorso del numero di caselle corrispondente. Il punteggio viene calcolato secondo l'ordine indicato qui sotto.

1) Tessere bonus

Quando un giocatore prende una tessera bonus, riceve un premio a seconda del tipo di tessera:



Il giocatore segna 2 punti influenza e fa avanzare il proprio segnapunti; la tessera è rimossa dal gioco.



Il giocatore prende la prima carta dal mazzo coperto e la aggiunge alla propria mano; la tessera è rimossa dal gioco.



Il giocatore guadagna 1 punto influenza per la merce sulla tessera e 1 punto influenza per ogni altra merce dello stesso tipo presente sulle tessere bonus e le tessere provincia che già possiede; egli mette la tessera bonus a faccia in su davanti a sé sul tavolo, e quella tessera gli può far guadagnare altri punti più avanti nel gioco. Se il giocatore vince più tessere bonus nella stessa visita, calcola i punti individualmente e in sequenza per ciascuna di esse.

Esempio:



merci appena vinte



tessere vinte nelle precedenti tappe

$$\begin{array}{rclclcl}
 1 & + & 1 & + & 1 & = & 3 \text{ punti} \\
 1 + 1 & + & 1 & + & 1 & = & 4 \text{ punti} \\
 & & & & \text{totale} & = & 7 \text{ punti}
 \end{array}$$

Punti influenza

1) Punti per le tessere bonus

+ 2 punti

+ 1 carta extra

+ X punti

Esempio: Chiara è riuscita a vincere 2 tessere bonus del tè in una tappa. Di conseguenza guadagna punti per ciascuna delle due tessere.

La prima tessera, unitamente a quelle già possedute, le fa guadagnare altri 3 punti. La seconda tessera, unitamente alla prima e alle altre le fa guadagnare altri 4 punti.



Il giocatore guadagna 4 punti influenza. La tessera è rimossa dal gioco.

+ 4 punti

Le tessere bonus della provincia non assegnate, vengono eliminate dal gioco.

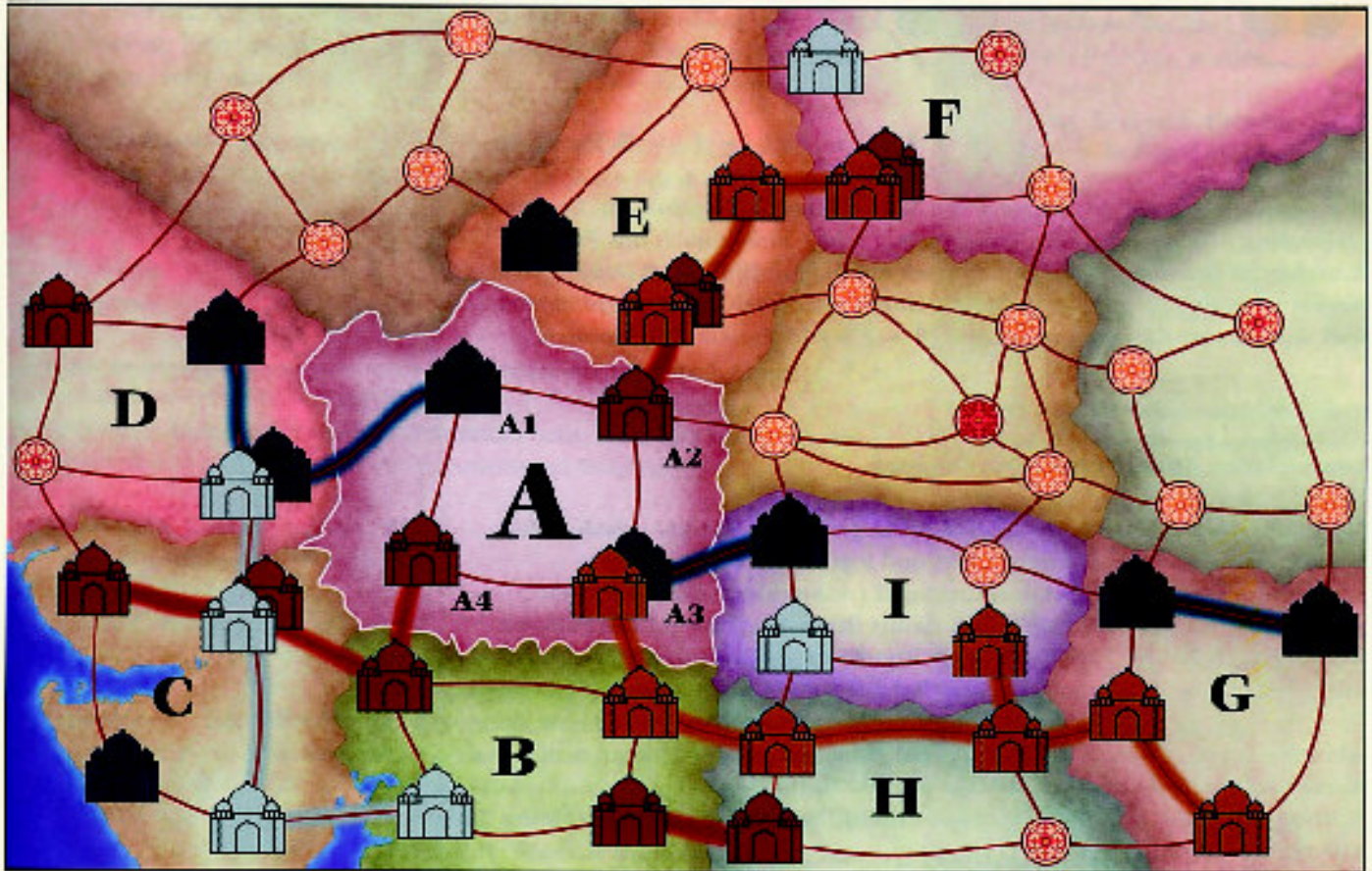
2) Palazzi

Quando un giocatore piazza almeno un palazzo nella provincia corrente, riceve 1 punto influenza (anche se piazza più di un palazzo, il giocatore riceve 1 solo punto influenza per la provincia corrente). In più, egli segna 1 punto influenza per ogni altra provincia (non città!) dove ha almeno un palazzo che è collegato ai suoi palazzi nella provincia corrente da una sequenza ininterrotta di propri palazzi. Ogni città senza palazzi o con un palazzo dell'avversario è considerata un'interruzione; unica eccezione, una città con due palazzi conta come collegamento per entrambi i giocatori.

2) punti per i palazzi

Condizione: almeno un palazzo nella provincia corrente.

- 1 punto per la provincia corrente
- 1 punto per ogni provincia collegata



"A" è la provincia corrente

Il rosso: 1 punto (perchè ha almeno 1 palazzo nella provincia A)
2 punti (perchè A4 è collegato a due altri palazzi in B e C)
1 punto (perchè A2 è collegato alla provincia E)

Il secondo palazzo in A non fa guadagnare altri punti.

I palazzi in D, F e H non sono collegati.

Il blu: 1 punto (per i palazzi in A)
1 punto (per il palazzo in D collegato ad A1)
1 punto (per il palazzo in I collegato ad A3)

I palazzi in C, G, E non sono collegati.

Il marrone: 1 punto (per il palazzo in A)
4 punti (per i palazzi in B, H, I, G collegati ad A3)

I palazzi in E ed F non sono collegati con A3

Il grigio: nessun punto perchè non è presente nella provincia

Se il grigio avesse messo un palazzo in A1 avrebbe guadagnato 4 punti (per i palazzi in A, D, C, B)!

3) Tessere-provincia

Quando un giocatore vince la tessera della provincia corrente, la mette a faccia in su davanti a sé sul tavolo e riceve 1 punto influenza per ogni merce su di essa (la tessera provincia numero 1 ha una merce e vale quindi 1 punto, tutte le altre tessere provincia valgono 2 punti); in più, egli guadagna 1 punto influenza per ogni altra merce dello stesso tipo che ha davanti a sé sul tavolo sulle tessere bonus e le tessere provincia che già possiede.

Esempio:

appena vinta:

già conteggiati:

dalle precedenti visite:



$$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 8 \text{ punti}$$

Ritornando all'esempio di pag. 6, Chiara era riuscita a vincere entrambe le tessere bonus del tè, oltre alla tessera della provincia. Facendo il calcolo lei ottiene 8 punti. Chiara ha vinto quindi con la sola tessera provincia e le due tessere del tè ben 15 punti (7 + 8) nella nona tappa!

Prosecuzione della tappa

Dopo che il giocatore che si è ritirato ha calcolato tutti i suoi punti, scarta tutte le carte giocate a eccezione delle carte speciali, mettendole scoperte sulla pila degli scarti. Gli scarti non hanno alcuna influenza sulla provincia e quindi eventuali situazioni di parità vengono risolte sempre in favore dei giocatori rimanenti.

Come propria *ultima* azione della tappa, il giocatore che si è ritirato prende due carte a propria scelta tra quelle poste scoperte sul tavolo come riserva e le aggiunge alla sua mano. Nota: l'ultimo giocatore che si ritira potrà pescare dalla riserva solo una carta. Questo è lo svantaggio di finire per ultimi.

La tappa continua in senso orario fino a che un giocatore si ritira, conteggia i propri punti, etc.. Quando rimane un solo giocatore, può giocare tutti i turni che vuole (naturalmente seguendo le regole di gioco) e infine si ritira e calcola il punteggio.

Nota: è altresì permesso e occasionalmente anche consigliato, che il giocatore non giochi alcuna carta e si ritiri al suo primo turno di gioco. Naturalmente il giocatore non piazzerà alcun palazzo né aumenterà i suoi punti influenza, ma gode di una possibilità speciale: potrà **pescare una carta** dal mazzo coperto e poi potrà ancora pescare due carte dalla riserva.

Punti per le Tessere provincia:

condizione: vincita della tessera provincia corrente.

- 1 punto per ognuna delle merci sulla tessera
- 1 punto per ogni merce uguale presente sulle tessere già in suo possesso.

Scartare tutte le carte utilizzate nella pila degli scarti.

Prendere nuove carte dalla riserva.

Consiglio: osserva quali carte prendono i tuoi avversari.

Se un giocatore si ritira subito al suo primo turno di gioco della visita, può pescare una carta extra dal mazzo.

La tappa successiva

Quando l'ultimo giocatore della tappa si è ritirato, ha segnato i propri punti influenza, ha scartato le carte giocate e ha preso l'ultima carta rimasta dalla riserva comune, la visita è terminata. Ogni giocatore che possiede due identiche tessere influenza, le rimette al loro posto vicino all'angolo superiore destro del tabellone e prende la carta speciale corrispondente (vedere più avanti le carte speciali).

Inizia quindi la tappa successiva e vengono eseguite le seguenti operazioni:

- Date **l'indicatore del giocatore iniziale** al giocatore seguente in senso orario; egli sarà il giocatore iniziale nella nuova visita.
- Muovete **l'indicatore della provincia corrente** nella provincia successiva in ordine numerico da 1 a 12.
- Spostate **la tessera provincia** della nuova provincia nello spazio predisposto nella corte dei Gran Mogol.
- Rimpiazzate **le tessere influenza** che sono state prese dalla corte dei Gran Mogol, prendendole dalla riserva accanto al tabellone.
- Rimettete **la corona** nella corte dei Gran Mogol se non vi si trova già.
- Pescate dal mazzo lo stesso numero di carte usate per la preparazione e formate **una nuova riserva** comune (anche per la tappa 12); quando il mazzo finisce, mescolate bene la pila degli scarti per formare il nuovo mazzo da cui pescare.

Le carte speciali

All'inizio del gioco, le 4 carte speciali sono disposte a faccia in su accanto al tabellone. I giocatori possono ottenere il controllo di una carta speciale vincendo due tessere influenza con il simbolo del Visir, del Generale, del Monaco o della Principessa. Alla *fine* di una visita, quando *tutti* i giocatori si sono ritirati, i giocatori che hanno due tessere influenza *identiche devono* rimetterle sulla corrispondente pila nella Corte e ricevono in cambio la carta speciale influenza corrispondente. Il giocatore prende la carta influenza dal tavolo, se si trova ancora lì, oppure dal giocatore che la controllava; quindi aggiunge la carta alla propria mano.

Le carte speciali vengono giocate esattamente come le carte bianche; quindi, devono essere giocate con una carta colorata. Un giocatore può giocare una sola carta speciale per turno. Queste carte hanno il vantaggio che ritornano in mano ai giocatori invece di essere scartate quando ci si ritira. Ovviamente, quando un altro giocatore ha le due tessere influenza corrispondenti alla carta speciale, quel giocatore ottiene il controllo della carta al termine della visita.

Se la tessera provincia non è stata vinta da nessuno, deve essere posta fuori dal gioco. Le tessere influenza e la corona rimangono nella Corte per la successiva tappa.

Prima di una nuova tappa

- spostare **l'indicatore del giocatore iniziale** al giocatore successivo
- spostare **l'indicatore della provincia corrente**.
- Spostare **la tessera provincia** nella corte
- **rimpiazzare le tessere influenza** prese dalla corte
- **rimettere la corona** nella corte
- **preparare una nuova riserva di carte**

Se alla fine della tappa un giocatore ha due tessere influenza uguali, può sostituirle con la corrispondente carta speciale

Nota: se un giocatore dovesse vincere la sua seconda tessera influenza di un tipo e ha già la corrispondente carta speciale, dovrà comunque restituire le due tessere (senza altri effetti).

Le carte speciali sono giocate nello stesso modo delle carte bianche:

- solo in combinazione con una carta colorata
- solo una carta speciale può essere giocata nel proprio turno di gioco.

Le carte speciali portano al giocatore, quando giocate (non hanno alcun effetto se tenute in mano), i seguenti vantaggi:



+ 1 elefante

Come una carta bianca con l'Elefante



+ 1 Gran Mogol

Come una carta bianca con il Gran Mogol



+ 2 punti

il giocatore riceve immediatamente 2 punti influenza quando gioca questa carta speciale



Carta cambia colore

La carta colorata giocata insieme a questa carta speciale può essere di un colore diverso da quello richiesto al giocatore in questa visita (l'effetto vale solo per il turno in cui è giocata)

Nota: l'effetto di questa carta vale solo per il turno in cui è giocata. Successivamente il giocatore dovrà giocare solo carte del colore deciso all'inizio.

FINE DEL GIOCO

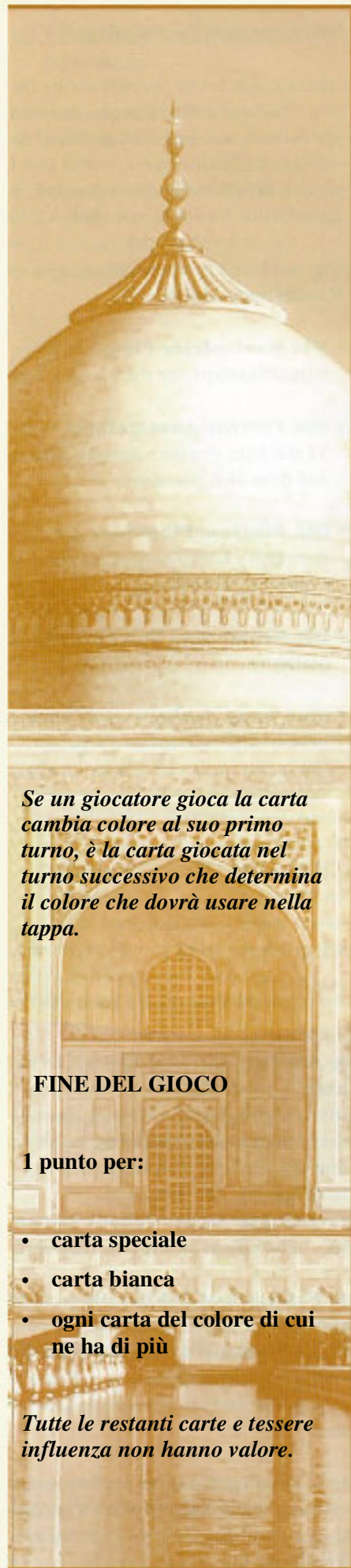
Il gioco termina quando la dodicesima visita è stata completata. Ogni giocatore riceve punti influenza aggiuntivi per le carte che ha in mano, incluse le carte prese dalla riserva comune dopo essersi ritirato nell'ultima visita. Ad ogni giocatore viene attribuito:

1 punto per ogni carta speciale;

1 punto per ogni carta bianca;

1 punto per ogni carta colorata del colore in cui ne ha di più (se c'è parità per il maggior numero di carte tra due o più colori, il giocatore prende i punti per un colore solo).

Il giocatore che ha totalizzato il punteggio più alto è il vincitore.



Se un giocatore gioca la carta cambia colore al suo primo turno, è la carta giocata nel turno successivo che determina il colore che dovrà usare nella tappa.




FINE DEL GIOCO

1 punto per:

- carta speciale
- carta bianca
- ogni carta del colore di cui ne ha di più

Tutte le restanti carte e tessere influenza non hanno valore.

Esempio:

			
Carte speciali	+ 1	Carte speciali	+ 1
Carte bianche	+ 2	Carte bianche	+ 0
Colore	+ 3	Colore	+ 5
	= 6		= 6
			
Carte speciali	+ 1		
Carte bianche	+ 1		
Colore	+ 2		
	= 4		

Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore

STRATEGIE DI GIOCO

- La forza di un giocatore risiede nelle sue carte e le carte sono limitate. Non è tanto importante vincere molti punti influenza in una visita specifica, quanto vincerne alcuni in un gran numero di visite.
- I giocatori migliori solitamente si ritirano presto in modo da conservare le carte in loro possesso per usarle poi dove davvero serve di più.
- Considerate attentamente quando è il caso di giocare altre carte e quando è il caso di ritirarvi. Cercate di evitare i lunghi conflitti dato che richiedono un gran numero di carte. Inoltre, un giocatore con molte carte in mano può, solo per questo fatto, indurre gli altri giocatori a ritirarsi velocemente e fare così punti giocando poche carte.
- Scegliendo le carte dalla riserva, pescare più carte possibile di uno o due colori, senza disperdere le risorse su troppi colori.
- Pianificate le vostre mosse. Decidete dove e che cosa volete conquistare nelle prossime province con le carte che avete in mano. Scegliete con cura dalla riserva comune le carte di cui avete bisogno per raggiungere i vostri obiettivi.
- Se la provincia non interessa particolarmente può essere conveniente ritirarsi al primo turno, guadagnando così una carta extra.
- Si fanno punti:
 1. **costruendo una catena di palazzi** con quelli nelle province già visitate. Verificate subito se ci sono abbastanza province confinanti che verranno visitate in sequenza: allora puntare a costruire palazzi collegati in quelle province può risultare vincente (1 punto per il primo, 2 per il secondo, 3 per il terzo e così via);
 2. **conquistando le tessere provincia** e quindi sommando i punti delle merci dello stesso tipo di quelle già possedute; le tessere provincia si conquistano con gli elefanti che sono il simbolo più diffuso nelle carte: le battaglie saranno più lunghe e consumeranno molte carte, ma può valerne la pena.
 3. conquistando due **tessere influenza principessa** e quindi la carta speciale con le principesse (regala +2 punti ogni volta che viene giocata).



Ma non dimenticare:

è assolutamente vietato mostrare le proprie carte agli altri giocatori

VARIANTE PER DUE GIOCATORI

Preparare tutto per 3 giocatori. Tutte le regole sono quelle normali per 3 giocatori, eccetto come qui descritto. Il terzo giocatore è fittizio e lo chiamiamo **Carletto**, per convenzione. Non verranno distribuite carte in mano a Carletto, ma verranno pescate dal mazzo e subito messe in gioco. A Carletto diamo inizialmente **2 carte speciali scelte a caso** e le mettiamo scoperte sul tavolo. Le altre due carte speciali restano al solito posto scoperte, sul tavolo.

Si scoprirà che chi gioca dopo Carletto avrà un certo vantaggio. Per ovviare questo problema, **si cambia giro ad ogni visita**. Nelle province numerate dispari il gioco passa a chi sta a sinistra, in quelle pari a chi sta a destra.

Il primo turno di gioco di Carletto in ogni tappa deve determinare il colore che userà durante la visita: quindi pesca dal mazzo fino ad ottenere una combinazione di carte valida. Se pesca una carta colorata il suo turno finisce, se viene pescata una carta bianca si deve continuare a pescare e scartare fino ad ottenere anche una carta colorata. Le carte pescate sono automaticamente messe in gioco. Le carte che non vengono messe in gioco vengono scartate subito.

Dal secondo turno in poi, Carletto pesca una carta e se è una carta colorata del colore giusto, la mette in gioco, ci abbina l'eventuale carta speciale in suo possesso (vedi più avanti "*carte speciali*") e passa il turno, altrimenti la scarta e **pesca una seconda volta**. Se la seconda carta pescata è del colore giusto, la mette in gioco, ci abbina l'eventuale carta speciale e passa il turno. Se anche la seconda carta pescata non è del colore giusto, la scarta e **si ritira**, a meno che non possieda la **carta speciale cambia colore**, nel qual caso può giocare questa seconda carta insieme alla cambia colore.

Eccezione: se viene pescata come prima o seconda carta un **carta bianca**, Carletto deve comunque pescare una ulteriore carta (una sola) nella speranza di trovare una carta colorata giusta: se non gli riesce, scarta le carte appena pescate e si ritira, se gli riesce di trovarla le gioca insieme (carta bianca + carta colorata) e passa il turno.

Ritirata di Carletto: Carletto non si può mai ritirare prima di aver provato a giocare le carte. Carletto si ritira solo se non riesce a trovare carte utili da giocare (vedi paragrafo precedente) oppure **si ritira se all'inizio del suo turno risulta aver già conquistato 2 dei 6 simboli in gioco**. E' quindi possibile forzare il ritiro di Carletto lasciandogli vincere due simboli.

Le 5 carte della riserva: Carletto non pesca le carte dalla riserva. Se Carletto è il primo a ritirarsi, gli altri due giocatori scelgono una carta ciascuno della riserva e la scartano. Se Carletto è il secondo a ritirarsi, il giocatore che si è già ritirato sceglie 2 carte della riserva e le scarta.

Costruzione dei palazzi: i due giocatori devono scegliere il miglior piazzamento per Carletto, in modo da massimizzare il numero di punti. Eventualmente può anche essere presa in considerazione la possibilità di piazzare il palazzo per interrompere una catena di palazzi dell'avversario che subirebbe così il maggior danno. Infine, solo a parità di "danno"inferto, Carletto sceglierà di danneggiare chi ha più punti in quel momento.

Carte speciali: non appena ne ha la possibilità Carletto prende la carta speciale. Se ha due tessere influenza dello stesso simbolo ma anche se ha **3 tessere diverse**. Nella scelta della carta speciale, Carletto seguirà *nell'ordine* le seguenti regole: **1** – non sceglierà la carta speciale tra quelle possedute dagli altri giocatori se c'è almeno una carta speciale disponibile sul tavolo; **2** – non sceglierà una carta che ha già; **3** – sceglierà sempre per prima la carta con **+2 punti (principessa)** e la giocherà sempre quando possibile; **4** – come seconda scelta avrà la carta **cambia colore**, che userà sempre per cercare di rimanere in gioco più a lungo, secondo le regole sopra descritte. Quando avrà vinto due simboli dovrà comunque ritirarsi. **5** – la carta **elefante** sarà la sua terza scelta e la carta **corona** per ultima. Tra queste due giocherà quella di cui ha più simboli in gioco, a parità di simboli giocherà la carta elefante.

Punteggi finali: gli viene aggiudicato un punto influenza in più per ogni carta speciale che possiede alla fine del gioco. Non potrà usufruire dei punti dovuti per le carte ancora in mano perchè non ne ha.

VARIANTI: **1** – gioca in solitario contro due "Carletti"; **2** – giocate in **due contro due Carletti**, senza dover cambiare il giro ogni volta (un giocatore, un Carletto, un giocatore, un Carletto); **3** – giocate in tre o in quattro aggiungendo anche Carletto. In questo caso Carletto ad ogni tappa gioca comunque sempre per secondo (subito dopo il giocatore che inizia la visita per primo). Inoltre la riserva di carte scoperte è calcolata sul numero dei soli giocatori veri e quando Carletto si ritira non si scartano le carte dalla riserva come nella variante per due giocatori.

VARIANTE CON 9 PROVINCE: eliminare le 3 province a sinistra dal gioco (coprirle con una sagoma di carta); rimuovere le tessere 10,11,12; rimuovere una tessera bonus "+1carta" e una tessera bonus "+2 punti"; collegare con un pezzetto di cartoncino la città a nord-ovest nella provincia color porpora con la città fortezza a sudovest nella provincia marrone; la città a sudovest della provincia verde è ora una fortezza; distribuite casualmente 11 delle 13 tessere bonus sulle fortezze e le restanti due sono fuori dal gioco; piazzate la tessera 9 su Agra.