

CAFÉ MELANGE

Autore: Stephan Riedel

Illustrazioni: Christian Opperer

2 – 4 giocatori

+ 10 anni

Siamo nel 1910. Ci sono Cafè in ogni angolo di Vienna. Il Café Central è un popolare punto di incontro per personaggi famosi provenienti dal mondo dell'arte, della letteratura, della politica e della scienza. Questo Cafè, fu fondato nel 1876, ed era situato all'interno dell'ex palazzo della borsa valori nel primo distretto di Vienna e divenne uno dei più importanti luoghi di incontro della città. Tra gli ospiti abituali si ricordano, Sigmund Freud, Stefan Zweig, Gustav Klimt e Gustav Mahler, Carl Schlechter e Arthur Schnitzler, come pure Victor Adler e Adolf Loos. Provate ad immaginare il significato di sedersi al tavolo con questi personaggi e ascoltare le loro conversazioni.

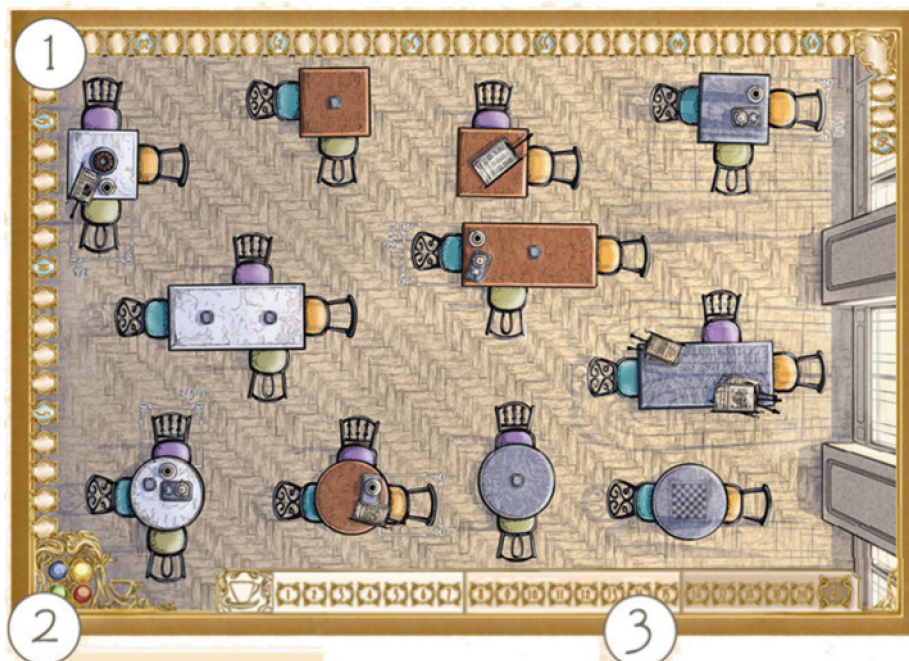
Contenuto:

92 carte prenotazione, 28 carte azione, 124 diversi segnalini di legno in 6 colori, 40 tessere visitatore (24 ospiti e 16 personaggio), un segnalino guida, un tabellone, regolamento.

Scopo del gioco:

I giocatori ricevono punti vittoria piazzando abilmente i diversi visitatori in luoghi specifici all'interno del Cafè. Prima che un visitatore possa sedersi ad un tavolo, deve prima prenotarne il posto. Alcuni vorranno sedersi a un tavolo rotondo, mentre altri preferiranno un tavolo grigio o una sedia verde oliva. Mentre il gioco procede, le scelte possibili di ogni visitatore si ridurranno fino a quando ci sarà un solo luogo che risponderà alle loro esigenze. Con l'aiuto delle carte prenotazione e dei relativi segnalini che verranno piazzati dai giocatori durante il gioco, il numero dei posti disponibili si ridurrà. Ad esempio: se un visitatore vuole sedersi ad un tavolo rotondo su una sedia turchese, il giocatore può tentare di ridurre il numero delle possibili sedie disponibili fino a quando ci sarà solo e solamente un segnalino sulla sedia del visitatore. Anche le carte azione possono essere utilizzate dai giocatori durante la partita per assistere la scelta di un visitatore o per assegnare punti vittoria aggiuntivi. Dopo che i 21 visitatori si sono seduti all'interno del Cafe, il gioco finisce e si calcolerà il punteggio finale. Le combinazioni di ospiti e personaggi seduti allo stesso tavolo può portare a punti vittoria aggiuntivi. Il giocatore con il maggior punteggio vince la partita.

Tabellone di gioco



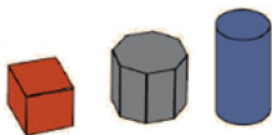
Il tabellone di gioco mostra diversi tipi di tavoli (per forme e colori) e sedie (colori).

Intorno al bordo sinistro e superiore del tabellone scorre il segnapunti per tenere traccia dei punti vittoria (1) con il punto di partenza nell'angolo in basso a sinistra (2).

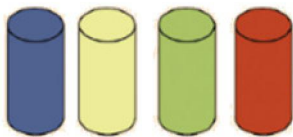
Posto in basso al tabellone c'è la pista visitatori. Il segnalino guida è utilizzato per segnare l'attuale numero dei visitatori seduti in quel momento nel caffè, nonché l'attuale fase di gioco e la fine del gioco (3).

¹ (Informazioni sul titolo: A Wiener Melange (tedesco per "Viennese Blend") è una particolare bevanda di caffè simile ad un cappuccino)

Segnalini



I segnalini gialli, verdi, rossi e blu sono utilizzati per contrassegnare i posti riservati ai clienti, mentre i (segnalini neutri) grigi e bianchi sono usati per contrassegnare posti riservati ai personaggi. Le forme ed i colori dei segnalini utilizzati durante una partita dipendono dal numero di giocatori (vedi preparazione sotto).



4 cilindri (uno per colore) saranno utilizzati dai giocatori per tenere traccia dei punti vittoria sul segnapunti. I cilindri giallo e blu supplementari sono utilizzati solo per il gioco a 2 giocatori (descritto di seguito).

Segnalino guida



Il segnalino guida è utilizzato per tenere traccia del numero di visitatori seduti nel Cafè sulla pista visitatori e indica la fase di gioco in corso.

Tessere visitatore

Le Tessere visitatori sono utilizzate per indicare il posto definitivo di un ospite o di un personaggio.

Ospiti

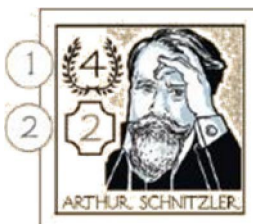


Ci sono 24 tessere ospiti in 4 colori diversi. Ogni giocatore gioca con un set di 6 ospiti di un unico colore.

Punti vittoria (1): piazzare una tessera ospite durante il proprio turno, da al giocatore il numero di punti vittoria indicati in alto a sinistra sulla tessera.

Moltiplicatore VIP (2): Il moltiplicatore VIP viene visualizzato in basso a sinistra della tessera. Alla fine del gioco, il valore di ogni tessera ospite è moltiplicata per ogni punteggio-VIP mostrato sulla tessera personaggio che si è seduto allo stesso tavolo (vedi punteggio finale di seguito).

Personaggi (persone neutri)



Ci sono 16 tessere personaggio (ad es. Sigmund Freud, Gustav Klimt, ecc.) A differenza delle tessere ospiti, le tessere personaggio non appartengono a nessun giocatore in particolare. Ogni giocatore può utilizzare queste tessere durante il gioco.

Punti Vittoria (1): posizionando una tessera personaggio durante il proprio turno, il giocatore riceve il numero di punti vittoria indicati in alto a sinistra della tessera.

Punteggio VIP (2): Il punteggio VIP viene visualizzato in basso a sinistra nella tessera. Alla fine del gioco, ogni giocatore riceve punti vittoria pari al punteggio VIP moltiplicato per ciascuna delle tessere ospiti seduti allo stesso tavolo.

Carte prenotazione

Le carte prenotazione indicano dove gli ospiti e i personaggi preferiscono sedersi. Queste carte permettono il piazzamento o la rimozione dei segnalini e la sistemazione degli ospiti e dei personaggi. Ci sono tre diversi tipi di carte prenotazione: Sedie (viola, arancio, turchese, e verde olivo), forme dei tavoli (rettangolari, quadrati, e tondi) e il colore dei tavoli (grigio, marrone e bianco).



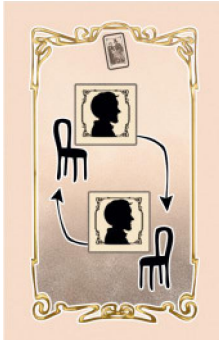
Carte azione

Ci sono 2 diversi tipi di carte azione: carte azione bonus e carte punteggio bonus. Durante il gioco, ad ogni giocatore è permesso di giocare un massimo di tre carte azione (una carta per ogni fase del gioco, come mostrato sulla pista visitatori). Una volta che una carta azione è stata giocata, non sarà più usata nel gioco. Per aiutare a mantenere traccia delle carte azione giocate, ogni giocatore dovrà tenere davanti a se ogni carta azione giocata fino a quando il segnalino guida si sposterà per la fase successiva. Fatto ciò, la carta può essere scartata dal gioco.

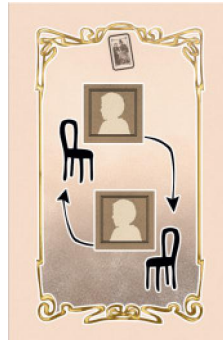
Ci sono quattro tipi di carte azione bonus:

per giocare queste due carte il giocatore deve scartare una carta prenotazione a sua scelta:

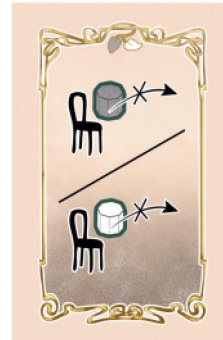
Scambia il posto di due personaggi sul tabellone



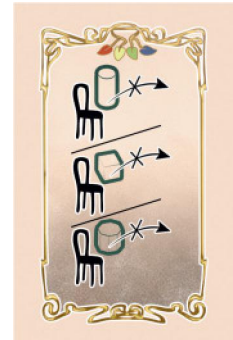
Scambia il posto di due tuoi ospiti sul tabellone



Rimuovi un segnalino personaggio



Rimuovi un tuo segnalino ospite dal tabellone

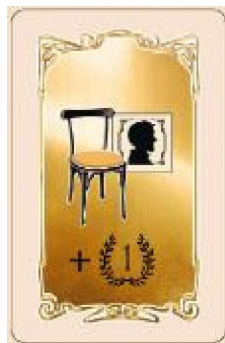


Ci sono 10 tipi di carte punteggio bonus:

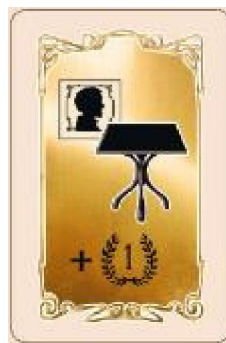
Se vi è almeno un personaggio su una sedia viola, ottieni 1 punto



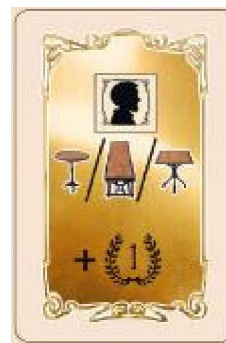
Se vi è almeno un personaggio seduto su una sedia arancione, ottieni un punto



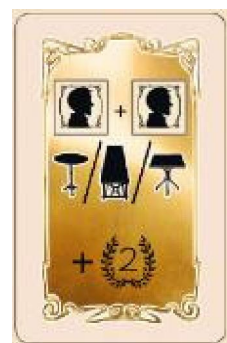
Se vi è almeno un personaggio ad un tavolo quadrato, ottieni un punto



Se vi è almeno un personaggio seduto ad un qualunque tavolo marrone, ottieni un punto



Se ci sono 2 personaggi seduti insieme allo stesso tavolo, ottieni 2 punti



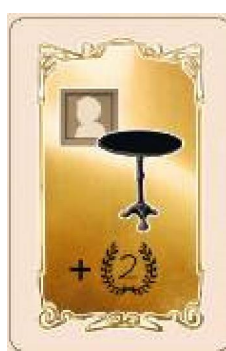
Se almeno uno dei propri ospiti è seduto su una sedia turchese, ottieni 2 punti



Se almeno uno dei propri ospiti è seduto su una sedia verde olivo, ottieni 2 punti



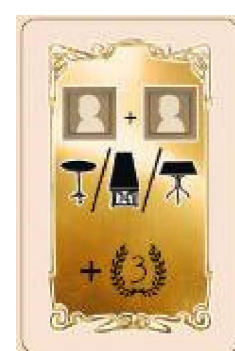
Se almeno uno dei propri ospiti è seduto ad un tavolo tondo, ottieni 2 punti



Se almeno uno dei propri ospiti è seduto ad un qualsiasi tavolo grigio, ottieni 2 punti



Se due dei propri ospiti sono seduti insieme allo stesso tavolo, ottieni 3 punti

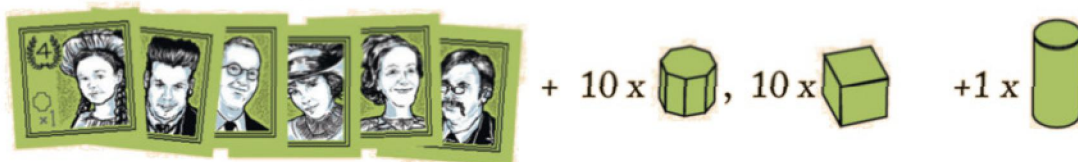
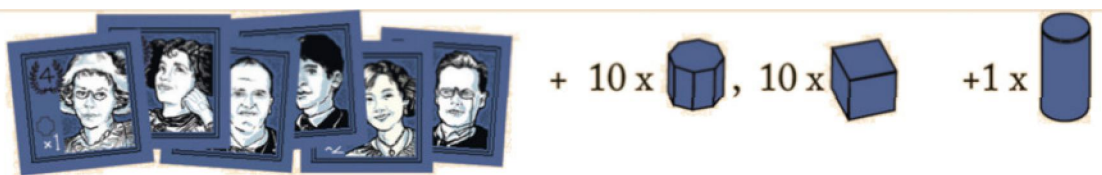


Il giocatore segna i punti vittoria subito dopo aver giocato una carta punteggio aggiuntiva muovendo in avanti il suo segnalino sul segnapunti. Il giocatore può giocare la carta solo se la condizione indicata è soddisfatta. Anche se la condizione è soddisfatta più di una volta, il giocatore segna il punteggio aggiuntivo una volta sola.

Preparazione (gioco per 3 o 4 giocatori)

Ogni giocatore riceve tutti i segnalini e le tessere ospiti di un colore, così come un cilindro del suo colore per segnare i suoi punti vittoria sul tracciato del punteggio (1).

3 giocatori



4 giocatori



- Casualmente selezionare un giocatore iniziale.
- Ponete il segnalino punteggio di ogni giocatore sulla casella di partenza del tabellone (2).
- Mischiare le carte prenotazione e distribuire 4 carte coperte ad ogni giocatore (egli può vederle), senza mostrarle agli altri (3).
- Posizionare il resto del mazzo carte prenotazione coperto vicino al tabellone (4).
- Scoprire 4 carte dal mazzo di prenotazione e posizzarle accanto ad esso (5).
- Mescolare le carte azione e posizzarle coperte vicino al tabellone (6).
- Ogni giocatore pesca una carta azione coperta che egli può vedere, ma senza mostrarla agli altri giocatori (7).
- Mescolare le tessere personaggio e metterli in una pila a faccia in giù (8).
- Alcuni personaggi iniziano il gioco seduti nel Cafè. Il numero dei personaggi seduti dipende dal numero dei giocatori: con 3 giocatori, posizionare una personaggio in modo casuale su ogni sedia con i numeri 2/3 e 2/3/4 (per un totale di 4 personaggi), con 4 giocatori, posizionare un personaggio in modo casuale su ogni sedia con i numeri 2/3/4 (per un totale di 3 personaggi) (10).
- Il primo giocatore pesca 2 tessere personaggio e le sistema accanto al tabellone a faccia in su. Poi pesca una carta prenotazione per ogni tessera personaggio (scartando eventuali dopponi) e piazza un segnalino bianco sulla prima carta prenotazione della prima tessera personaggio e un segnalino grigio sulla seconda carta prenotazione della seconda tessera personaggio (9). Infine, si deve piazzare un segnalino di questo personaggio sulle sedie o tavoli relative alla carta prenotazione assegnata al personaggio (ad esempio per una carta prenotazione con una sedia arancione il giocatore piazza un segnalino su ogni sedia arancione presente sul tabellone; per una carta prenotazione con un tavolo rettangolare il giocatore piazza un segnalino su ognuna delle sedie dei tavoli rettangolari presenti sul tabellone). I segnalini non devono essere piazzati su sedie già occupate dai personaggi
- Mettere il segnalino guida nello spazio pari al numero di personaggi posizionati, sulla pista visitatori (11). La Figura 1 mostra un esempio di gioco impostato per 3 giocatori. Per "Erwin Schrödinger", il giocatore iniziale ha pescato la carta "sedia verde oliva" e ha messo i segnalini bianchi su tutte le sedie verdi. Per "Gustav Klimt" la carta "tavolo bianco" e ha piazzato i segnalini grigi su tutte le sedie intorno ai tavoli bianchi.



Figura 1:gioco per 3 giocatori (esempio)

Il gioco

Il primo giocatore sceglie una delle due azioni seguenti e poi il gioco continua in senso orario.

A). Il giocatore gioca da 1 a 3 carte (max. 1 carta azione), e poi pesca una nuova carta prenotazione o azione alla fine del turno

B). Il giocatore pesca 3 carte prenotazione (o 2 prenotazione e una carta azione)

A.1.) Giocare le carte prenotazione

Al giocatore è consentito di giocare un massimo di 3 carte per ogni turno (una delle quali può essere una carta azione). Per ogni carta prenotazione giocata, il giocatore sceglie se sta giocando la carta per uno dei suoi segnalini colorati o per un segnalino neutro (grigio o bianco).

Se la carta prenotazione viene giocata per il proprio segnalino, sarà piazzata davanti al giocatore come parte di una nuova o esistente fila di carte (vedi in dettaglio più avanti). Il numero massimo di file di carte che un giocatore può avere in qualsiasi momento è due (uno per ogni tipo di marcatore).

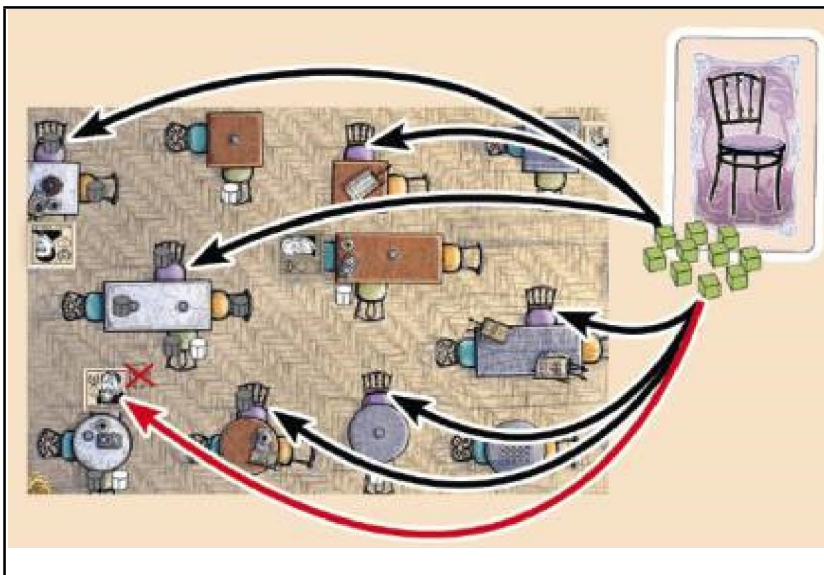
Se la carta prenotazione viene giocata per un segnalino neutrale, si aggiunge alla fila delle carte di una tessera personaggio.

Avvio di una nuova fila di carte -> piazzando segnalini


Se un giocatore ha una o meno file di carte, ne può iniziare una nuova, selezionando uno dei suoi tipi di segnalino non usato e li piazza sulla carta prenotazione appena giocata. Egli piazza uno dei segnalini scelti su ogni sedia (non occupata) che corrisponde alla carta prenotazione giocata.

Regola per piazzare i segnalini

- I segnalini non possono essere piazzati sulle sedie che sono già occupate dai visitatori.
- Non possono essere piazzati più di 4 segnalini (di vari colori e/o forme differenti) su una stessa sedia nel tabellone. Se, a causa di questa regola, nessun segnalino può essere piazzato, la carta prenotazione non può essere giocata.
- Tutti i segnalini non piazzati rimangono sulla carta prenotazione. Deve sempre rimanere un segnalino sulla carta.



Esempio 1:
 Il giocatore VERDE gioca la carta prenotazione "sedia viola" e sceglie un tipo di segnalino (cubi). Egli pone un segnalino cubo verde su ogni sedia viola (ha bisogno di un massimo di 6 segnalini).
 Le sedie già occupate da altri visitatori non vengono segnate.



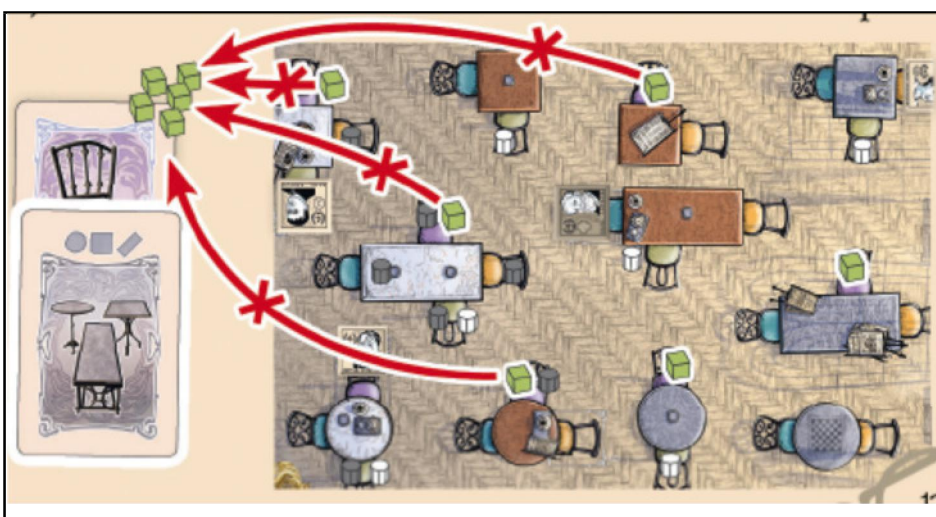
I Segnalini non utilizzati rimangono sulla carta prenotazione.

Estensione di una fila di carte esistente -> rimuovere i segnalini

- Se un giocatore mette una carta prenotazione su una fila esistente di carte (sia la propria che quella di un personaggio) rimuove tutti i segnalini del tipo corrispondente sul tabellone che non soddisfano la condizione della nuova carta prenotazione. Così, i marcatori che rimangono sulla scheda sono quelli che soddisfano tutte le carte prenotazione in quella fila di carte.
- Ogni fila di carte può avere solo una carta prenotazione per ogni tipo (cioè 1 colore di sedia, 1 colore di tavolo, 1 forma di tavolo). Una carta prenotazione non può essere aggiunta ad una fila nella quale lo stesso tipo di carta è già presente.
- Vedere anche Regole speciali più sotto riguardanti le restrizioni sulle carte aggiunte alle file di carte prenotazioni.

Regole per rimuovere i segnalini

- Quando si rimuovono i segnalini piazzati sul tabellone, almeno uno di essi deve essere lasciato sul tabellone stesso (altrimenti la carta non è giocabile).
- Tutti i segnalini che vengono rimossi dal tabellone devono essere rimessi insieme ai segnalini dello stesso tipo sulla fila di carte appropriata. Tutti i segnalini neutri (bianchi o grigi) devono essere piazzati sulla tessera personaggio appropriata.



Esempio2(rimuovere i segnalini): I segnalini verdi erano piazzati sulle sedie viola libere. Il giocatore VERDE gioca la carta prenotazione "tavolo grigio", aggiungendola alla sua fila carte esistente. Egli poi rimuove tutti i segnalini verdi che non sono su sedie ai tavoli grigi e li mette di nuovo su questa fila di carte.

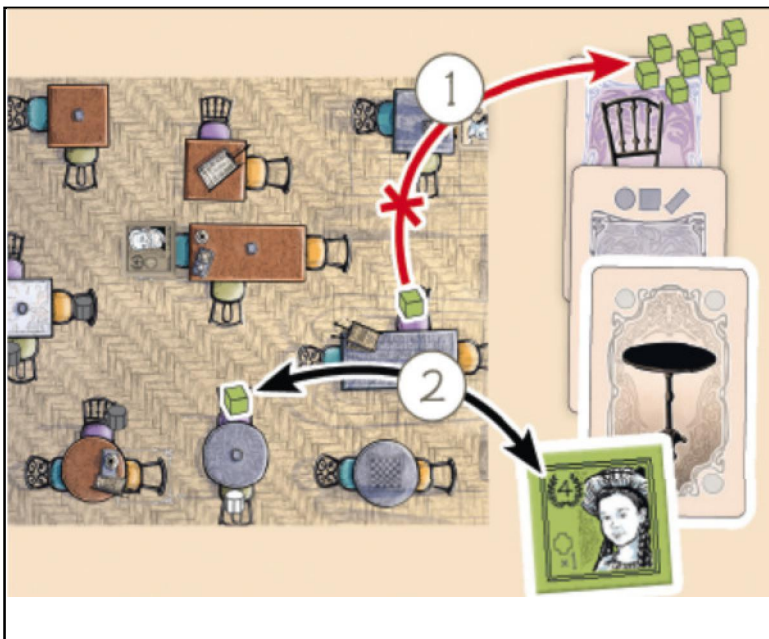
Regola per piazzare una tessera visitatore

Se, in qualsiasi momento, rimane sul tabellone solamente un segnalino di qualsiasi tipo, allora una tessera visitatore (ospite o personaggio) deve essere piazzata su quella sedia. Rimuovere tutti i segnalini presenti sulla sedia (di qualsiasi tipo) e rimetterli sulla loro fila di carte (o propria) a seconda dei casi.

Ogni volta che una tessera visitatore è piazzata sul tabellone, il segnalino guida deve essere spostato di uno spazio più avanti sulla pista visitatore. Una volta che il segnalino guida raggiunge lo spazio segnato con il 21, inizia l'ultimo turno di gioco (vedi fine del gioco sotto).

Piazzamento di una tessera ospite

Quando un solo segnalino di un giocatore rimane sul tabellone, quel giocatore deve piazzare una tessera ospite sulla sedia in cui si trova il segnalino. Il giocatore può scegliere quale delle sue (non ancora piazzate) tessere ospiti vuole piazzare. Il giocatore scarta tutte le carte di prenotazione della fila carta associata a quel tipo di segnalino sulla pila degli scarti e piazza i segnalini accanto a lui.

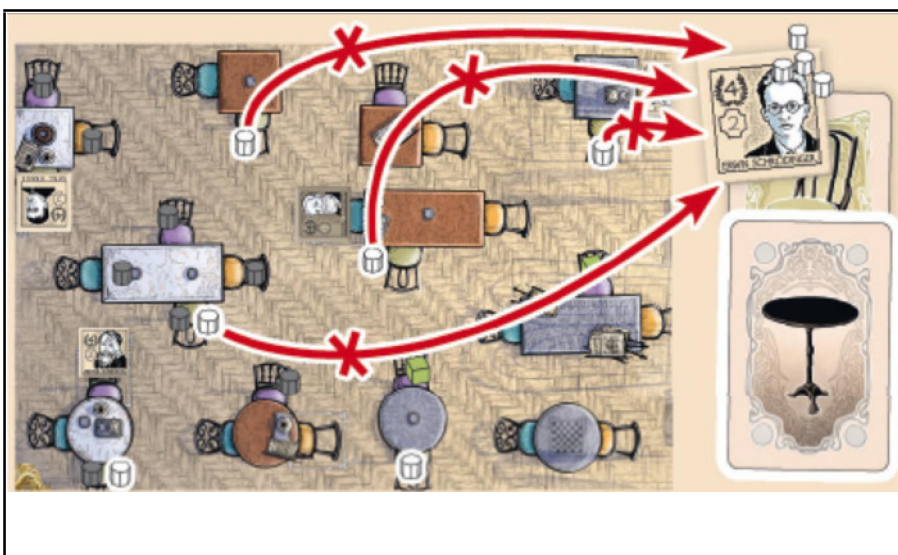


Esempio3(piazzare tessere ospiti):Il giocatore verde gioca la carta prenotazione "tavola rotonda" e mette questa carta sulla sua fila di carte con "sedia viola" e "tavolo grigio". Ci sono due segnalini sulle sedie viola ai tavoli grigi. Ora rimuove il segnalino al tavolo rettangolare (1) e lascia solo un segnalino di questo tipo sul tabellone (l'unico segnalino che soddisfa le condizioni di tutte le carte prenotazione in questa fila). Il giocatore rimuove anche quest'ultimo segnalino e piazza una tessera ospite di sua scelta su questa sedia (2). Poi mette le tre carte prenotazione sulla pila degli scarti e i 10 segnalini verdi possono essere utilizzati per una nuova fila di carte.

Piazzamento di una tessera personaggio

Quando un solo tipo di segnalino neutrale (bianco o grigio) rimane sul tabellone, la tessera personaggio correlata deve essere piazzata nella posizione del segnalino rimanente. Tutte le carte prenotazione di questo personaggio devono essere messe nella pila degli scarti e i segnalini saranno utilizzati per prenotare sedie ad un'altro personaggio (vedi fine del turno in basso).

Dopo aver piazzato le tessere dei visitatori sul tabellone, i giocatori devono controllare il tabellone per vedere se vi è un solo segnalino a sinistra per qualsiasi altro tipo di segnalino. Se è così, un'altra tessera visitatore deve essere piazzata secondo le regole di cui sopra.



Esempio 4(rimuovere i segnalini): Il giocatore BLU gioca la carta prenotazione "tavola rotonda" per il personaggio "Erwin Schröder". I posti riservati sono contrassegnati con i segnalini bianchi. Il giocatore rimuove tutti i segnalini bianchi dal tavolo che non sono su sedia ai tavoli tondi. I segnalini rimossi sono posizionati sulla tessera personaggio di "Erwin Schröder".

Esempio 5 (piazze tessere personaggio): Il giocatore GIALLO gioca la carta "tavolo bianco" per Erwin Schröder e rimuove il segnalino al tavolo grigio (1). Poiché resta solo quel segnalino, la tessera personaggio "Erwin Schröder" verrà piazzata nella posizione di quest'ultimo (2). Il giocatore rimuove il segnalino grigio e lo ripone insieme agli altri accanto al tabellone. Poi scarta tutte e tre le carte prenotazione che sono state

giocate per Erwin Schröder sulla pila degli scarti. Alla fine del suo turno pesca una nuova tessera personaggio e una carta prenotazione e inserisce i segnalini bianchi sulle sedie appropriate.

Punti Vittoria per il piazzamento delle tessere visitatore

Quando il giocatore di turno piazza uno qualsiasi dei suoi ospiti e/o un qualsiasi personaggio, guadagna i "punti piazzamento" mostrati sulla tessera/e muovendo il suo segnalino punteggio avanti di tante caselle quanto sono i punti segnati.

Solo il giocatore di turno ottiene "i punti piazzamento" per i propri ospiti e tutti i personaggi piazzati. Se uno o più ospiti di altri giocatori sono piazzati durante il turno del giocatore attivo, il proprietario di quelle tessere ospite può scegliere quali tessere ospite piazzare, ma senza riceverne i punti (alla fine del gioco, ogni giocatore potrà beneficiare del moltiplicatore VIP per ogni proprio ospite sul tabellone).

Regole speciali

Per far sì che due visitatori non possano essere piazzati sulla stessa sedia, nel gioco non ci possono essere più di due file (in qualsiasi momento), che abbiano due carte prenotazione uguali (vedi esempio 6)).

Esempio 6 (regole speciali): Il giocatore ROSSO e il BLU hanno entrambi giocato le carte prenotazione "sedia viola" e "tavola rotonda". E quindi attualmente non consentito per qualsiasi altra fila di carte avere le carte "tavola rotonda" e "sedia viola", dal momento che sarebbe la terza fila di carta con la stessa combinazione.

Jolly

Un giocatore può giocare due carte di prenotazione uguali come jolly, cioè come una carta prenotazione di qualsiasi altro tipo. Le due carte uguali devono essere sostituite dalla carta che il giocatore vuole rimpiazzare e per la loro sostituzione, scarta le due carte nella pila degli scarti e prende la carta prenotazione desiderata. Se quest'ultima non è nella pila degli scarti, la si può prendere dal mazzo, che poi deve essere rimescolato. Anche se queste due carte vengono sostituite da una sola carta, contano come due carte giocate quindi al giocatore attivo è permesso giocare al massimo solo una carta in questo turno.

A.2.) Giocare le carte azione

Un giocatore nel suo turno può giocare una carta azione. Il gioco è diviso in tre fasi, come indicato dalla traccia visitatore del tabellone. La posizione del segnalino guida in pista indica in quale fase

il gioco attualmente si trova. In ogni fase di gioco, ad ogni giocatore è consentito giocare un massimo di una carta azione (per un massimo di 3 carte azione a partita per giocatore).



E' dai notare che alcune carte azione richiedono un ulteriore (arbitraria) carta prenotazione da scartare, per poter essere giocata. Tale carta deve essere considerata come una delle tre carte che il giocatore può giocare nel suo turno.

Il giocatore piazza la carta azione giocata di fronte a se. Alla fine della fase di gioco scarterà questa carta.

A.3.) Fine del turno

Alla fine del turno, il giocatore attivo si assicura che vi sia una tessera personaggio scoperta affianco a ciascuno dei segnalini neutrali. Come all'inizio del gioco, se necessario, pesca una nuova tessera personaggio e una nuova carta prenotazione per ciascuna segnalino che non ha più una tessera personaggio, quindi inserisce i segnalini (bianchi o grigi) sulle sedie corrispondenti.

Poi pesca una nuova carta prenotazione (dalla fila di carte scoperte o dal mazzo coperto) o pesca una carta azione e la aggiunge alla sua mano. Si noti che non vi è alcun limite alle carte che un giocatore può avere nella sua mano. Il giocatore successivo in senso orario inizia il suo turno.

Mazzi di carte prenotazione/azione per la pesca

Al termine del suo turno, il giocatore attivo pesca le carte prenotazione dal mazzo coperto e le aggiunge a quelle scoperte finché non ci sono nuovamente quattro carte a faccia in su.

Se ci sono 4 carte scoperte (per la pesca) tutte uguali (ad es forma di tavolo), queste devono essere tutte scartate e sostituite da nuove carte prenotazione.

Quando il mazzo carte prenotazione si esaurisce, la pila degli scarti viene mischiata e riutilizzata per formare un nuovo mazzo.

Se il mazzo di carte azione si esaurisce, allora nessuna carta azione può essere più pescata per la restante parte del gioco.

B.1.) Pesca di tre carte

Il giocatore di turno può pescare tre carte prenotazione sia tra quelle scoperte che dal mazzo delle carte coperte, oppure pescare due carte prenotazione e una carta azione. Se necessario rimpingua la fila di carte prenotazione scoperte, come sopra indicato. Non vi è alcun limite alle carte che un giocatore può avere nella sua mano.

Il giocatore successivo in senso orario inizia il suo turno.

Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore piazza la 21esima tessera visitatore sul tabellone (e quindi, muove il segnalino guida sulla casella 21 della pista visitatore). Termina il turno corrente in modo che ogni giocatore ha avuto lo stesso numero di turni di gioco.

Si procede al calcolo del punteggio finale (come descritto sotto).

Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore. Se due o più giocatori hanno gli stessi punti, il giocatore che ha il maggior numero di ospiti sul tabellone vince. Se c'è ancora un pareggio, i giocatori condividono la vittoria.

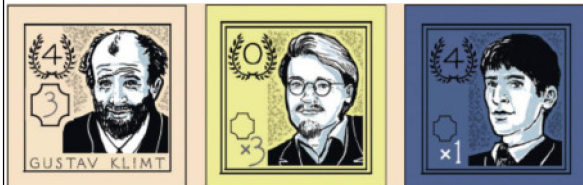
Punteggio finale

Al termine della partita ai giocatori vengono assegnati punti per ogni personaggio che si è seduto allo stesso tavolo, con ciascuno dei loro ospiti.

Il punteggio-VIP del personaggio viene moltiplicato per il VIP-moltiplicatore di ogni ospite che un giocatore ha allo stesso tavolo.

Si noti che "Karl Lueger" ha punti VIP negativi, quindi i giocatori cercheranno di evitare che i propri ospiti siano seduti al tavolo con lui.

Questi visitatori sono seduti allo stesso tavolo



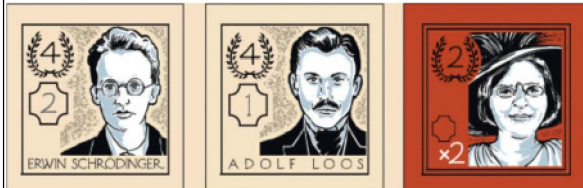
Esempio 7 (punteggio finale):

$$3 \times 3 = 9$$

9 punti al giocatore GIALLO

$$3 \times 1 = 3$$

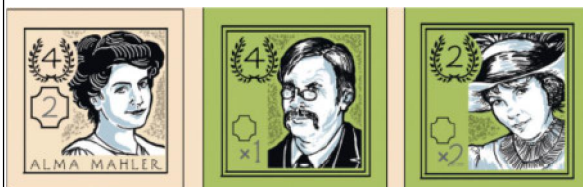
3 punti al giocatore BLU



$$2 \times 2 = 4$$

$$1 \times 2 = 2$$

6 punti al giocatore ROSSO



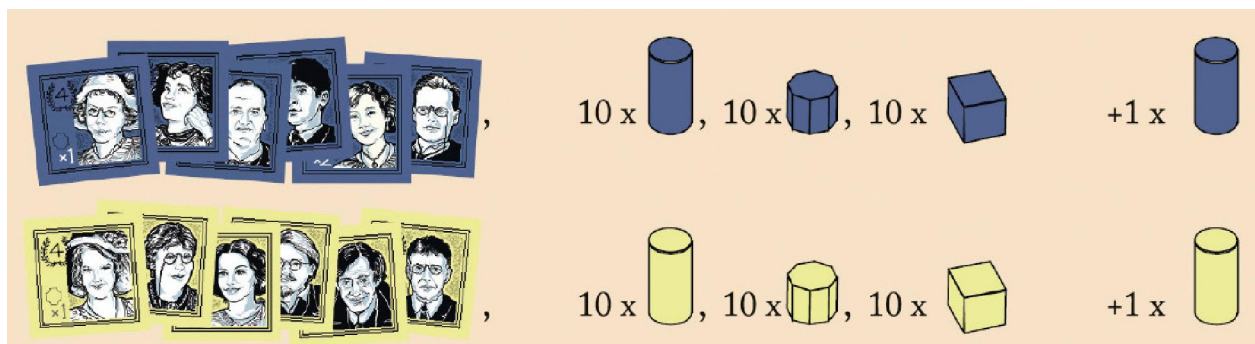
$$2 \times 1 = 2$$

$$2 \times 2 = 4$$

6 punti al giocatore VERDE

Gioco per 2 giocatori

Il gioco per 2 giocatori è quasi identico a quello per 3 o 4 giocatori ma presenta le seguenti modifiche. I giocatori giocano con i colori blu e giallo e ottengono 3 diversi tipi di segnalini e un cilindro in più per segnare i punti vittoria sul segnapunti.



All'inizio del gioco, si scelgono cinque personaggi a caso collocandoli sul tabellone in tutte le sedie contrassegnate con il numero 2.

Il segnalino guida parte dalla casella n. 5 della pista visitatori.

A.1.) Giocare le carte prenotazione

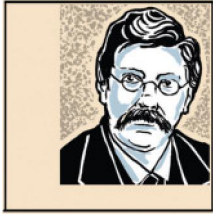
I giocatori sono autorizzati ad avere fino a 3 diverse file di carte per le proprie tessere ospiti (una per ogni tipo di segnalino).

Fine del gioco

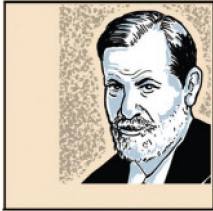
Il gioco termina quando un giocatore piazza la 21esima tessera (e quindi, muove il segnalino guida sulla casella 21 della pista visitatore) o quando un giocatore ha tutti e 6 i suoi ospiti piazzati sul tabellone. Si termina il turno corrente in modo che ogni giocatore ha avuto lo stesso numero di turni giocati.

Appendice storica

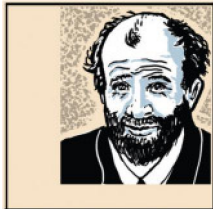
I personaggi che prendono parte al gioco (Fonte: Wikipedia)



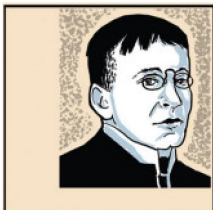
Victor Adler (Praga, 24 giugno 1852 – Vienna, 11 novembre 1918) è stato un politico austriaco. Figlio di un agiato commerciante ebreo, divenne uno dei leader più in vista del Partito Socialdemocratico Austriaco. Nel 1902 divenne deputato della dieta della Bassa Austria e nel 1905 al Reichsrat. Dopo la Prima guerra mondiale fu anche ministro degli esteri della nuova Repubblica dell'Austria tedesca, anche se per breve tempo.



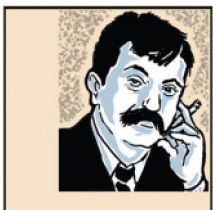
Sigmund Freud (Příbor, 6 maggio 1856 – Londra, 23 settembre 1939) è stato un neurologo e psicoanalista austriaco, fondatore della psicoanalisi, una delle principali branche della psicologia. Ha elaborato una teoria scientifica e filosofica, secondo la quale i processi psichici inconsci esercitano influenze determinanti sul comportamento e sul pensiero umano e sulle interazioni tra individui. Di formazione medica, tentò di stabilire correlazioni tra la visione dell'inconscio, rappresentazione simbolica di processi reali, e delle sue componenti con le strutture fisiche del cervello e del corpo umano[1]: queste speculazioni hanno trovato parziale conferma nella moderna neurologia e psichiatria



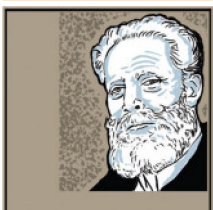
Gustav Klimt è il pittore più rappresentativo dell'art nouveau. Partito da una formazione artistica ancora tradizionale, diviene uno dei massimi esponenti della secessione viennese. In lui prevalgono il simbolo, l'evocazione della realtà, piuttosto che la sua rappresentazione; la linea elegante, morbida e sinuosa, la bidimensionalità delle forme, l'accostamento sapiente dei colori, il preziosismo, in una fusione e in un assorbimento delle più svariate componenti, che vanno dalla conoscenza dei mosaici di Ravenna fino alle più recenti acquisizioni artistiche e psicoanalitiche



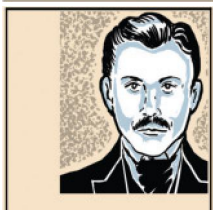
Karl Kraus (Jičín, 28 aprile 1874 – Vienna, 12 giugno 1936) è stato uno scrittore, giornalista, aforista, saggista, commediografo, poeta e autore satirico austriaco. Viene generalmente considerato uno dei principali autori satirici di lingua tedesca del XX secolo, ed è noto specialmente per le sue critiche altamente ironiche e taglienti alla cultura, alla società, ai politici tedeschi e ai mass media.



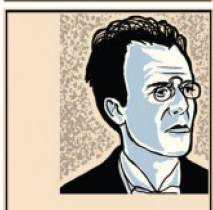
Emanuel Lasker, (Barlinek, 24 dicembre 1868 – New York, 11 gennaio 1941) è stato uno scacchista e matematico tedesco. Fu campione del mondo di scacchi dal 1894 al 1921. Fu inoltre un filosofo ed un buon amico di Albert Einstein con il quale discusse vari aspetti della teoria della relatività. Negli ultimi anni della sua vita divenne un filantropo ardente e scrisse appassionatamente circa l'esigenza di ispirare e strutturare la formazione e l'educazione per la stabilità e la sicurezza dell'umanità.



Karl Lueger (Vienna, 24 ottobre 1844 – Vienna, 10 marzo 1910) è stato un politico austriaco e sindaco di Vienna, conosciuto per le sue politiche antisemite e razziste. Leader del partito cristiano sociale, deputato al consiglio municipale di Vienna e al parlamento austriaco. Divenne poi borgomastro di Vienna, influenzando molto la politica nazionale della città e di tutta la nazione austriaca. Conosciuto per il suo antisemitismo; Adolf Hitler definì Lueger il sindaco più forte che sia mai esistito. Hitler apprezzò molto la figura di Lueger nella Vienna dei primi anni del Novecento e ne trasse sicuramente ispirazione.



Adolf Franz Karl Viktor Maria Loos (Brno, 10 dicembre 1870 – Vienna, 23 agosto 1933) è stato un architetto austriaco, considerato uno dei pionieri dell'architettura moderna. Loos dichiara esplicitamente il suo amore per l'architettura e la cultura angloamericana fondando una rivista (di cui uscirono due soli numeri) dal titolo "Das Andere" (L'altro), fautrice dell'introduzione di quella cultura in Austria. In materia di definizioni, Loos è perentorio: l'architettura è diretta espressione della cultura dei popoli. Di qui, il bisogno morale di eliminare ogni ornamento di stile, che rappresenta la mancanza del passato.



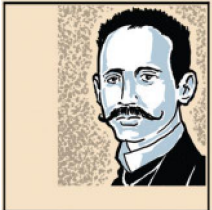
Gustav Mahler (Kalscht, 7 luglio 1860 – Vienna, 18 maggio 1911) è stato un compositore e direttore d'orchestra austriaco. Nei dieci anni di direzione all'Opera di Vienna, Mahler rinnovò profondamente il repertorio di quell'istituzione musicale e ne migliorò la qualità artistica, riuscendo a piegare sia gli esecutori sia gli ascoltatori alla sua visione della musica e dell'arte. Agli inizi del Novecento Vienna era una delle città più grandi ed importanti del mondo, capitale di una grande impero multinazionale nell'Europa Centrale e centro molto vivace dal punto di vista artistico e culturale; Mahler conosceva molti fra gli intellettuali ed artisti che a quel tempo vivevano a Vienna, fra gli altri i pittori Gustav Klimt ed Egon Schiele.



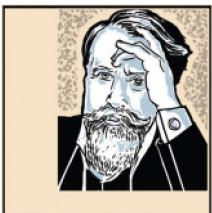
Alma Maria Mahler Gropius Werfel (Vienna, 31/08/1879 – New York, 11/12/1964) è stata una compositrice e pittrice austriaca. È stata una delle donne più importanti, attive e vitali del XX secolo, moglie di Gustav Mahler, di Walter Gropius e di Franz Werfel, e amante di Oskar Kokoschka. Alma e i suoi numerosi matrimoni sono protagonisti della canzone "Alma" del compositore e comico americano Tom Lehrer



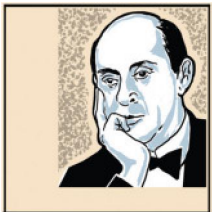
Egon Schiele (Tulln, 12 giugno 1890 – Vienna, 31 ottobre 1918), è stato un pittore e incisore austriaco. Pupillo di Gustav Klimt, Schiele è stato uno dei maggiori artisti figurativi del primo '900, nonché esponente assoluto del primo espressionismo viennese assieme ad Oskar Kokoschka. La vita di Egon Schiele è circondata da un'aura mistica: talento precoce, muore alla giovane età di 28 anni. Nonostante la breve vita, il suo corpus di opere è impressionante: circa trecentoquaranta dipinti e duemilaottocento tra acquerelli e disegni..



Carl Schlechter (Vienna, 2 marzo 1874 – Berlino, 27 dicembre 1918) è stato uno scacchista austriaco. Schlechter fu uno dei più forti giocatori di scacchi della Mitteleuropa al volgere del XIX secolo. È noto nella storia degli scacchi per avere pattato un match mondiale contro l'allora campione del mondo di scacchi, Emanuel Lasker.



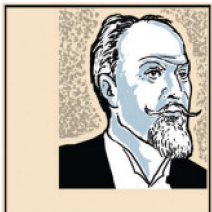
Arthur Schnitzler (Vienna, 15 maggio 1862 – Vienna, 21 ottobre 1931) è stato uno scrittore, drammaturgo e medico austriaco. È conosciuto soprattutto per aver messo a punto un artificio narrativo conosciuto come monologo interiore al quale fece spesso ricorso nelle sue opere per descrivere lo svolgersi dei pensieri dei suoi personaggi. La grande notorietà e il successo che lo accompagnarono in vita provocarono un interesse per lui e la sua opera da parte del padre della psicoanalisi, Sigmund Freud, il quale lo considerava un po' una specie di suo "doppio". Questo fatto gli provocava un misto di attrazione e timore..



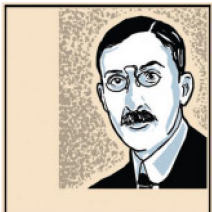
Arnold Schoenberg (Vienna, 13 settembre 1874 – Los Angeles, 13 luglio 1951) è stato un compositore austriaco naturalizzato statunitense. È stato uno degli iniziatori del XX secolo, ma non proprio il primo per eccellenza, a scrivere musica completamente al di fuori dalle regole del sistema tonale e uno degli applicatori del metodo dodecafonico, basato su una sequenza (detta serie, da cui il termine musica seriale) comprendente tutte le dodici note della scala musicale cromatica temperata.



Erwin Rudolf Josef Alexander Schrödinger (Vienna, 12 agosto 1887 – Vienna, 4 gennaio 1961) è stato un fisico e matematico austriaco. È famoso per il suo contributo alla meccanica quantistica, in particolar modo per l'equazione d'onda, poi chiamata equazione di Schrödinger in suo onore, per la quale vinse il Premio Nobel per la fisica nel 1933,[1] e per il fondamentale esperimento mentale del gatto di Schrödinger.



Otto Koloman Wagner (Vienna, 13 luglio 1841 – Vienna, 11 aprile 1918) è stato un architetto austriaco. Aderisce alla Secessione viennese, ovvero al movimento antiaccademico sorto in contrapposizione ai tradizionalisti del Künstlerhaus, esperienza che modifica molto la sua visione artistica e contamina le sue architetture negli anni a cavallo tra i due secoli.



Stefan Zweig (Vienna, 28 novembre 1881 – Petrópolis, 23 febbraio 1942) è stato uno scrittore, giornalista, drammaturgo e poeta austriaco naturalizzato britannico. All'apice della sua carriera letteraria, tra gli anni venti e gli anni trenta, è stato uno degli scrittori più famosi del mondo. Mediatore fra le nazioni, animato da sentimenti pacifisti e umanisti, è noto come autore di parecchie novelle e biografie.