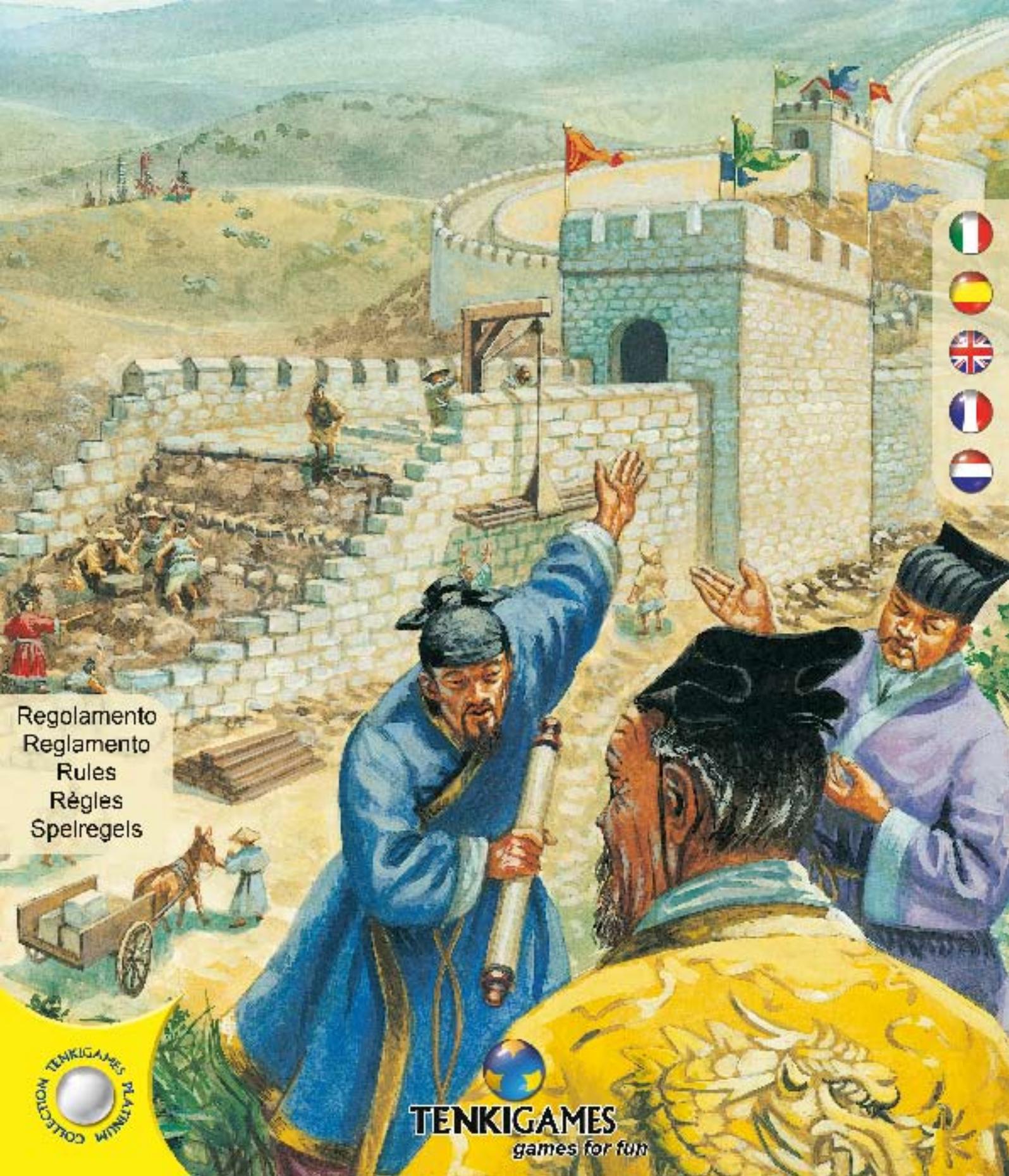


Walter Obert

CHANG CHENG



Regolamento
Reglamento
Rules
Règles
Spelregels



TENKIGAMES
games for fun

CHANG CHENG

La Grande Muraglia Cinese

Più di 2500 anni fa l'imperatore della dinastia Qin decise di proteggere le sue rigogliose province del nord della Cina dalle frequenti invasioni barbariche collegando e presidiando numerose fortezze. Così realizzò un'impressionante serie di muri difensivi che si estendevano per oltre 6000 chilometri. Eserciti di schiavi e soldati lavorarono per secoli sfruttando le caratteristiche del terreno. Più tardi, la Grande Muraglia, come fu chiamata, fu estesa e fortificata fino ad occupare un esercito di un milione di uomini per difenderla e mantenerla. Il suo declino coincise con l'avvento dei Mongoli che più tardi governarono il più grande impero della storia. Loro sfondarono il muro e lo aggirarono conquistando l'intero impero cinese. Oggi queste rovine rappresentano una delle più significative e magnifiche opere realizzate dall'Uomo: **Chang Cheng™**, la Grande Muraglia Cinese.

COMPONENTI

- 4 Mappe di gioco, bifronti
- 1 Tabellone Segnapunti
- 24 Carte Azione in 4 colori (rosso, verde, blu e viola)
- 15 Segnalini Prestigio (cinesi)
- 15 Segnalini Minaccia (mongoli)
- 56 Muri Singoli in 4 colori (rosso, verde, blu e viola)
- 4 Muri Doppi in 4 colori (rosso, verde, blu e viola)
- 4 Torri in 4 colori (rosso, verde, blu e viola)
- 1 Carta Cina
- 3 Carte Imperatore
- 4 Segnapunti in 4 colori (rosso, verde, blu e viola)
- 4 Carte Evento
- 1 regolamento

PREPARAZIONE



- Scegliete 2 mappe fra le 4 disponibili e posizionatele, dal lato che preferite, al centro del tavolo, unendole dai lati corti [Esempio A];
- Posizionate la Carta Cina, esterna alle mappe, dal lato delle Province Cinesi;
- Coprite i Segnalini Minaccia e sceglietene casualmente 6. Posizionate uno per ogni Territorio Mongolo. Manteneteli **coperti**;
- Coprite i Segnalini Prestigio e sceglietene casualmente 6. Posizionate uno per ogni Provincia Cinese, quindi **scopriteli**;
- Posizionate il tabellone segnapunti sul tavolo in modo che sia visibile a tutti i giocatori;
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende le 6 Carte Azione, i 14 Muri Singoli, il Muro Doppio e la Torre del colore scelto. Posiziona il suo Segnapunti sul valore "0" del tabellone segnapunti;

- Il giocatore più anziano sarà il Primo Giocatore quindi l'ordine di gioco procederà in senso orario.

Nota: La partita inizia sempre con 2 sole mappe poi, a seconda del numero di giocatori, durante il gioco verranno utilizzate più mappe.

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore deve costruire parti della Grande Muraglia per proteggere le Province Cinesi gareggiando con gli altri giocatori per aggiudicarsi le province più importanti, prima che si scateni l'offensiva dei Mongoli.

Per ogni provincia che si aggiudica ogni giocatore guadagnerà dei Punti Prestigio. Nel contempo i giocatori dovranno tenere conto della minaccia proveniente dai Territori Mongoli, che potrà causare la perdita di punti guadagnati.

Quando la Grande Muraglia sarà terminata e l'attacco mongolo fronteggiato, il giocatore col punteggio più alto sarà il vincitore.

PROVINCE COMPLETE E INCOMPLETE

Una Provincia Cinese si considera **completa** quando tutti gli spazi della muraglia che vi sono in essa sono stati occupati da muri.

Una Provincia Cinese si considera **incompleta** quando vi sono ancora uno o più spazi della muraglia non occupati.

TURNO DI GIOCO

Durante il corso della partita, per proteggere le Province Cinesi, ogni giocatore avrà a disposizione 14 Muri Singoli, 1 Muro Doppio, 1 Torre e 6 Carte Azione.

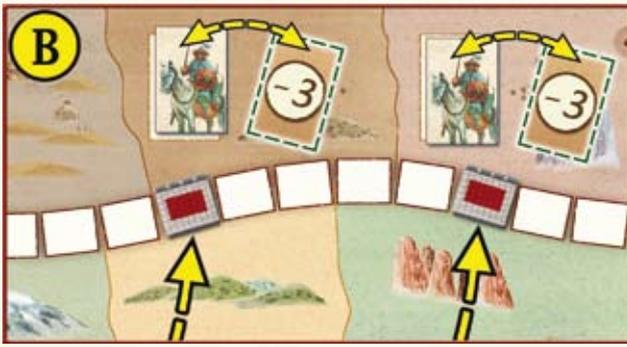
Durante il proprio turno, il giocatore:

1. Deve effettuare **una** delle seguenti azioni:
 - Posizionare **2 Muri Singoli in differenti Province Cinesi**;
 - Posizionare **2 Carte Azione in differenti Province Cinesi**;
 - Posizionare **1 Carta Azione e 1 Muro Singolo nella stessa Provincia Cinese**;
 - Posizionare **il Muro Doppio**;
 - Posizionare **la Torre**.
2. Verifica l'eventuale completamento di una provincia. Se completa se ne conteggia il valore e si attribuiscono i Punti Prestigio ai giocatori (vedi "COMPLETAMENTO DI UNA PROVINCIA").
3. Verifica quanti Segnalini Imperatore vi sono aggiungendo eventualmente una mappa (Vedi "ESPANSIONE DELLA MAPPA").

Il gioco passa da un giocatore all'altro, procedendo in senso orario.

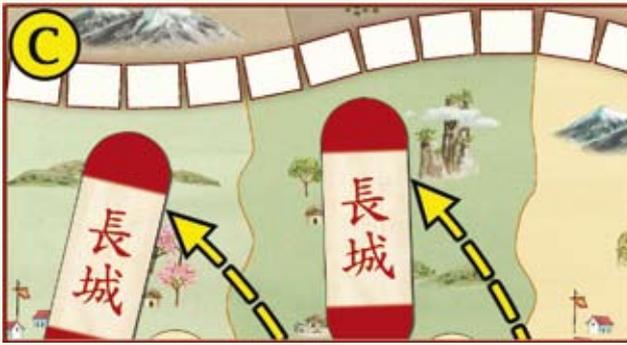
Eccezione: all'inizio della partita, il primo Giocatore, solo per il suo primo turno, deve posizionare 1 solo Muro Singolo.

DESCRIZIONE DELLE AZIONI



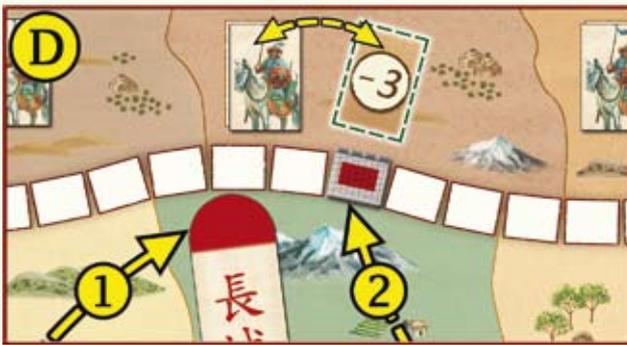
Posizionare 2 Muri Singoli

Il giocatore posiziona due dei suoi muri singoli in due spazi vuoti della Grande Muraglia che appartengano a **due differenti** Province Cinesi [Esempio B].



Posizionare 2 Carte Azione

Il giocatore posiziona due delle sue Carte Azione, **coperte**, in **due differenti** Province Cinesi che non siano ancora state completate [Esempio C].

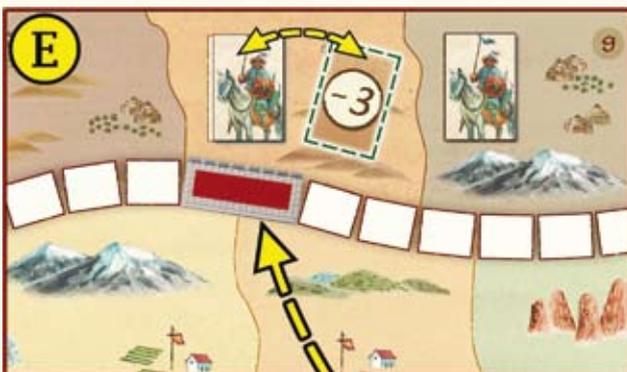


Posizionare 1 Carta Azione e 1 Muro Singolo

Il giocatore posiziona 1 delle sue Carte Azione (**coperta**) e quindi 1 Muro Singolo in **una stessa Provincia** Cinese [Esempio D].

Attenzione:

- La Carta Azione va posizionata sempre **prima** del Muro.

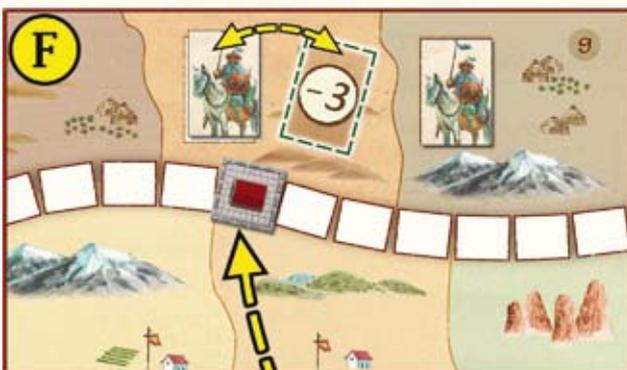


Posizionare il Muro Doppio

Il giocatore posiziona il proprio Muro Doppio in due spazi adiacenti della Grande Muraglia. Gli spazi possono appartenere anche a province differenti [Esempio E].

Attenzione:

- Giocando il Muro Doppio, il giocatore guadagna immediatamente 1 Punto Prestigio per ogni Provincia Cinese e Territorio Mongolo adiacente al Muro Doppio.
- Quando una provincia è completa, nella fase di calcolo del punteggio, il Muro Doppio conta a tutti gli effetti come due muri singoli adiacenti.
- Il Muro Doppio **non** può essere distrutto.



Posizionare la Torre

Il giocatore posiziona la propria Torre in un qualsiasi spazio vuoto della muraglia ma La Torre non può **mai** essere adiacente a un'altra Torre [Esempio F].

Attenzione:

- Quando si gioca la Torre, **se vi sono spazi vuoti adiacenti ad essa, uno di questi rimane riservato per il giocatore che ha posizionato la Torre.** (Se vi sono 2 spazi il giocatore decide quale dei due riservare).
- La Torre protegge il suo proprietario dalla minaccia mongola (vedi **Territori Mongoli**).
- Quando una provincia è completa, nella fase di calcolo del punteggio, la Torre conta a tutti gli effetti come un muro singolo.
- La Torre **non** può essere distrutta.

Dopo aver posizionato un blocco di muro (compresi Muro Doppio e Torre), il giocatore può guardare segretamente il valore dei Segnalini Minaccia dei Territori Mongoli che confinano con gli spazi di muraglia appena occupati.



VALORE DELLA PROVINCIA CINESE

Il valore di una Provincia Cinese è pari a 1 Punto Prestigio per ognuno dei muri (qualsiasi sia il loro colore e compresi i Doppi Muri e le Torri) più il valore del Segnalino Prestigio presente nella provincia ed eventuali modificazioni che possono derivare dalle Carte Azione. I muri distrutti **non** vanno conteggiati.

COMPLETAMENTO DI UNA PROVINCIA

Quando tutti gli spazi vuoti di una Provincia Cinese vengono occupati da muri (compresi Muri Doppi o Torri) la provincia viene **completata**. Il gioco si interrompe momentaneamente e si calcola il valore della provincia e quale giocatore guadagna i Punti Prestigio.

Il calcolo avviene secondo questo ordine:

1. Le Carte Azione presenti nella provincia vengono rivelate e i loro effetti vengono applicati in base alla loro priorità (vedi CARTE AZIONE).
2. Il giocatore che ha il maggior numero di muri (compresi Muri Doppi e Torri) guadagna tanti Punti Prestigio quanto è il Valore della Provincia (vedi VALORE DELLA PROVINCIA CINESE). Se due o più giocatori sono in parità questi giocatori guadagnano entrambi i punti per intero, senza dividerli.
3. Viene posizionata una Carta Imperatore sulla provincia completata e il Segnalino Prestigio rimane sulla provincia, ribaltato. (vedi COMPLETARE UNA PROVINCIA CINESE – ESEMPIO E e ESEMPIO F).

Attenzione: quando una provincia viene completata il gioco si interrompe immediatamente per il calcolo del punteggio. Se un giocatore gioca 2 Muri Singoli e con il primo completa una provincia, il calcolo dei punti relativo alla provincia completata va effettuato prima che venga giocato il secondo muro. Dopo l'assegnazione dei punti il gioco riprende.

ESPANSIONE DELLA MAPPA

Quando una provincia viene completata, sulla provincia viene posta una Carta Imperatore. Il giocatore che completa una provincia, posizionando la terza carta Imperatore aggiunge nel proprio turno una nuova Mappa. La mappa viene posizionata a destra o a sinistra, a discrezione del giocatore, adiacente al lato corto di una delle mappe già presenti.

Fatto questo si ritirano le 3 carte imperatore presenti e le si posizionano a lato delle mappe. Da questo momento in poi i giocatori potranno posizionare muri e carte anche nelle province della nuova mappa. Se state giocando in 2 o 3 giocatori aggiungete solamente una Mappa. Se giocate in 4 giocatori aggiungete dopo le terza Mappa anche la quarta.

CARTE AZIONE

Ogni giocatore ha 6 Carte Azione, uguali per tutti i giocatori.

Ogni Carta Azione ha:

- Uno o più pallini che indicano la **priorità con cui verrà risolta**;
- un simbolo che ne riassume l'effetto/i;
- una figura che la descrive.

Quando una provincia è completata le carte in quella provincia vanno girate e rivelate.

Tutte le carte con lo stesso numero (priorità) si annullano e vengono rimosse dal gioco. Le carte rimanenti vengono risolte in ordine crescente in base alla priorità (es. prima la carta 1, poi la carta con priorità 2, etc..). Quando gli effetti di tutte le carte sono stati applicati si procede al calcolo del punteggio e le carte utilizzate vengono rimosse dal gioco.

Attenzione:

- Alcune carte hanno due effetti. Quando vengono risolte il giocatore deve scegliere **quale dei due effetti desidera applicare**
- Durante il proprio turno il giocatore può controllare le proprie Carte Azione già giocate e presenti nelle altre Province.



Guerriero (priorità 1)

Rimuove, a scelta del giocatore un'altra Carta Azione giocata nella stessa provincia.

La carta rimossa viene eliminata dal gioco.

Quando una carta Guerriero viene risolta, un'altra carta (se possibile) deve sempre essere eliminata, anche se appartiene allo stesso giocatore.



Inondazione (priorità 3)

Questa è una carta a doppia azione:

- A. La provincia vale +2 Punti Prestigio
- B. La provincia vale -2 Punti Prestigio



Traditore (priorità 2)

Questa è una carta a doppia azione:

- A. Un Muro Singolo della provincia viene "distrutto" (rovesciate il muro sul lato per indicarlo);
- B. Un giocatore sceglie un Territorio Mongolo confinante con la Provincia Cinese sulla quale si trova la Carta Azione. Il Segnalino Minaccia su di esso verrà eliminato dal gioco.

Attenzione:

- I muri distrutti non vengono presi in considerazione per il calcolo né della maggioranza né del valore della provincia.
- Muri Doppi, e Torri **non** possono essere distrutti.



Costruttore (priorità 4)

Questa è una carta a doppia azione:

- A. La provincia vale +2 Punti Prestigio.
- B. Questa carta viene considerata 1 muro singolo aggiuntivo **quando si calcola la maggioranza**.



Architetto (priorità 5)

Questa Carta Azione viene considerata come 2 muri singoli addizionali quando si calcola la maggioranza.



Funzionario (priorità 6)

Questa Carta Azione permette di cambiare posizione a un qualunque Muro Singolo presente nella provincia in cui è stata giocata la carta, con un qualunque altro Muro Singolo in gioco. I muri spostati possono appartenere a qualunque giocatore.

Se un Muro Singolo spostato, cambia la maggioranza in una provincia completata, questa **non** verrà calcolata ancora.

Attenzione: Muri doppi, Torri e muri distrutti **non** possono essere spostati.

FINE PARTITA

La partita si conclude al termine del turno nel quale la Grande Muraglia viene completata (non vi sono più spazi muro vuoti sulla mappa).

A questo punto, avviene l'attacco dei Mongoli, per effetto del quale i giocatori possono subire una perdita di Punti Prestigio (vedi TERRITORI MONGOLI E CONTEGGIO FINALE DEI PUNTI).

Al termine del conteggio dei punti negativi, la partita è conclusa e vince il giocatore con il maggior numero di Punti Prestigio. Se due più giocatori sono in parità, tutti i giocatori in parità vincono.

Attenzione: durante l'ultimo turno può capitare che alcune azioni non possano essere eseguite per intero per mancanza di pezzi di muro, Carte Azione o spazi della Grande Muraglia disponibili. Durante il proprio turno **il giocatore, se può, deve cercare di eseguire sempre una delle azioni descritte in precedenza** (vedi DESCRIZIONE DELLE AZIONI), **anche se ne subisce un danno. Nel caso non possa compiere un'azione completa, se può, deve provare ad eseguire un'azione anche in maniera parziale.** Se un giocatore non può eseguire **alcuna** azione, egli salta il turno.

TERRITORI MONGOLI E CONTEGGIO FINALE DEI PUNTI

Il Segnalino Minaccia presente su ogni Territorio Mongolo rappresenta la forza dell'attacco dei Mongoli proveniente da quel Territorio. A fine partita, la perdita di Punti Prestigio derivante dai Territori Mongoli si calcola come segue:

1. A uno a uno si rivoltano i Segnalini Minaccia in gioco;
2. Per ogni Territorio Mongolo si considerano i blocchi di muro (compresi Muri Doppi e Torri) presenti nel Territorio Mongolo; il giocatore che ha la maggioranza di muri perderà tanti Punti Prestigio quanti sono i punti indicati sul Segnalino Minaccia presente in quel territorio.

(Vedi CONTEGGIARE I TERRITORI MONGOLI - ESEMPIO I)

Attenzione:

- Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di muri in una provincia, **tutti** questi perderanno i punti indicati sul Segnalino Minaccia
- La Torre protegge il suo proprietario dalla minaccia mongola derivante dal territorio nel quale è piazzata.

ESEMPI



COMPLETARE UNA PROVINCIA - ESEMPIO G

Nel proprio turno il Giocatore Rosso decide di giocare 2 Muri Singoli in due differenti Province Cinesi. Col primo Muro la provincia viene completata. Il gioco si interrompe immediatamente (prima che giochi il secondo muro) e si attribuiscono i punti derivanti dalla provincia.

Risoluzione delle Carte Azione

In questo caso non ci sono Carte Azione che posso modificare la maggioranza o il valore della provincia.

Calcolo della maggioranza

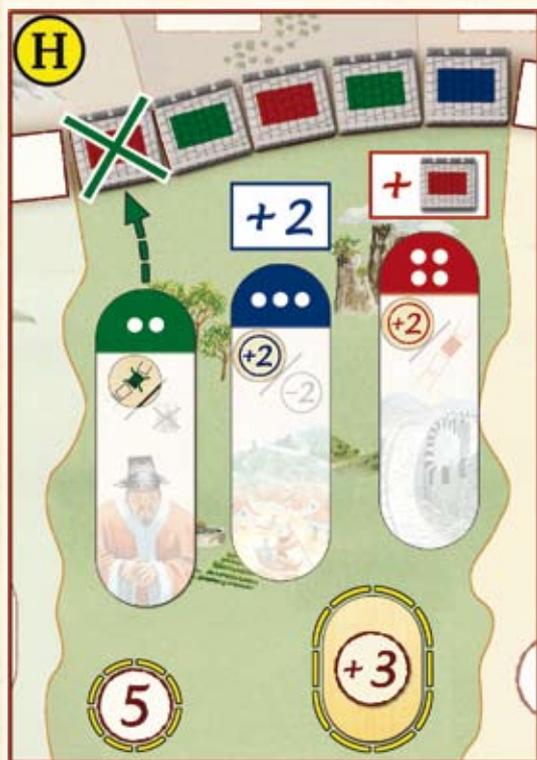
1. Il giocatore Rosso ha 2 muri (2 Muri Singoli)
2. Il giocatore Blu ha 1 muro (1 Muro Singolo)
3. Il giocatore Viola ha 1 muro (1 Muro Singolo)

Il giocatore Rosso ha la maggioranza di muri per cui otterrà tanti Punti Prestigio quanto è il valore della Provincia.

Calcolo del valore della provincia

Il valore della provincia è pari a 6:
- 4 (numero di muri presenti sulla provincia) +
- 2 (valore del Segnalino Prestigio).

Il giocatore Rosso guadagna 6 Punti Prestigio e avanza di 6 caselle nel Tabellone Segnapunti.



COMPLETARE UNA PROVINCIA - ESEMPIO H

Nel proprio turno il Giocatore Rosso decide di giocare 1 Carta Azione (che si aggiunge alle due già presenti) e 1 Muro Singolo. La provincia viene completata. Il gioco si interrompe immediatamente e si attribuiscono i punti derivanti dalla provincia.

Risoluzione delle Carte Azione

In questo caso sulla provincia sono presenti 3 Carte Azione:

1 Blu, 1 Verde, 1 Rossa.

Le carte vengono girate e risolte in ordine di priorità.

Quindi:

1. La Carta Traditore (Verde) che ha priorità 2
2. La Carta Inondazione (Blu) che ha priorità 3
3. La Carta Costruttore (Rossa) che ha priorità 4

La carta Traditore può avere due effetti; il Giocatore Verde decide di usare l'effetto "A" della carta che gli permette di distruggere 1 Muro Singolo a sua scelta nella provincia. Distrugge un muro rosso.

Anche la Carta Inondazione può avere due effetti; il Giocatore Blu utilizza l'effetto "A" che gli permette di aumentare il valore della provincia di 2 Punti Prestigio.

Infine, tra i due effetti della Carta Costruttore, il Giocatore Rosso utilizza l'effetto "B" che gli permette di avere un muro singolo virtuale addizionale.

Calcolo della maggioranza

- Il giocatore Rosso ha 2 muri (1 Muro intero, 1 Muro Virtuale. Il muro distrutto non viene considerato).
- Il giocatore Blu ha 2 muri (2 Muri Singoli).
- Il giocatore Verde ha 1 muro (1 Muri Singoli).

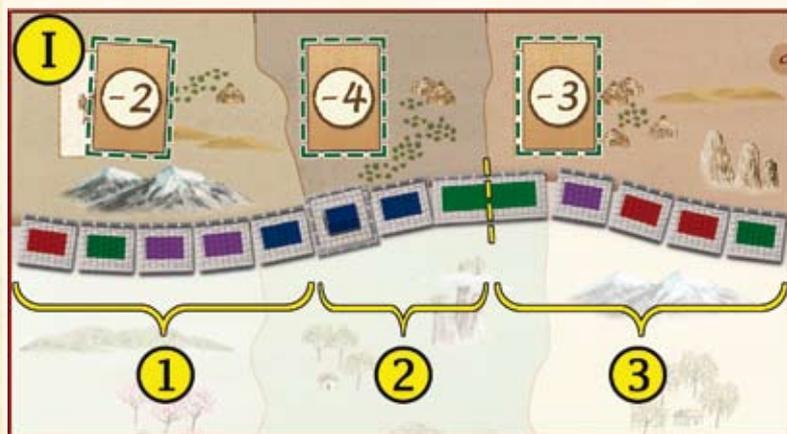
I giocatori Rosso e Blu hanno lo stesso numero di muri e la maggioranza e quindi entrambi otterranno tanti Punti Prestigio quanto è il valore della Provincia.

Calcolo del valore della provincia

Il valore della provincia è pari a 9:

- 4 (4 muri. Il muro distrutto non viene considerato) +
- 2 (Punti aggiunti dalla Carta Inondazione) +
- 3 (valore del Segnalino Prestigio).

Entrambi i giocatori Rosso e Blu guadagnano 9 Punti Prestigio e avanzano di 9 caselle nel Tabellone Segnapunti.



CONTEGGIARE I TERRITORI MONGOLI - ESEMPIO I

Una volta che la muraglia è stata completata, la partita finisce e si conteggiano i Territori Mongoli.

Questo è un esempio di conteggio per 3 territori (1,2,3).

Tutti i Segnalini Minaccia presenti sui territori vengono girati e i territori conteggiati ad uno ad uno.

Territorio 1

La forza dell'attacco mongolo in questo territorio è pari al valore del Segnalino Minaccia (-2).

Il Giocatore Viola ha la maggioranza di muri in questo territorio (Viola 2 - muri singoli, Verde 1 - un muro singolo, Rosso 1 - un muro singolo, Blu 1 - un muro singolo) per cui subisce l'attacco.

Il Giocatore Viola perde 2 Punti Prestigio e indietreggia di due caselle nel Tabellone Segnapunti.

Territorio 2

La forza dell'attacco mongolo in questo territorio è pari al valore del Segnalino Minaccia (-4). Il Giocatore Blu ha la maggioranza di muri in questo territorio (Blu 2 - un muro singolo e una torre, Verde 1 - una metà di muro doppio).

Anche se ha la maggioranza di muri, il Giocatore Blu non perde punti perché protetto dalla Torre.

Territorio 3

La forza dell'attacco mongolo in questo territorio è pari al valore del Segnalino Minaccia (-3). I Giocatori Verde e Rosso hanno la maggioranza di muri in questo territorio (Rosso 2 - due muri singoli, Verde 2 - un muro singolo e una metà di muro doppio, Viola 1 - un muro singolo). Entrambi i giocatori Rosso e Verde subiscono l'attacco.

Il giocatore Rosso e il Giocatore Verde perdono 3 Punti Prestigio e indietreggiano di tre caselle nel Tabellone Segnapunti.

VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Preparate il gioco come descritto nel paragrafo "PREPARAZIONE". Aggiungete a lato delle mappe 12 Muri Singoli di un terzo colore considerati neutrali.

Al termine del proprio turno, dopo la mossa normale, ogni giocatore, se lo desidera, può posizionare 1 Muro Singolo neutrale rispettando le seguenti regole:

- Se ha posizionato due Muri Singoli o due Carte Azione, non può posizionare il muro in una terza provincia. Il muro neutrale deve essere posizionato in una delle due province dove ha posizionato i muri o le carte;
- Se ha messo un Muro Singolo e Una Carta Azione in una provincia, **non** potrà posizionare il muro neutrale nella stessa provincia;
- Se ha messo un Muro Doppio o una Torre in una provincia, **non** potrà posizionare il muro neutrale nella stessa provincia.

Eccezione: all'inizio della partita, **il primo Giocatore, solo per il suo primo turno**, deve posizionare 1 solo Muro Singolo del proprio colore.

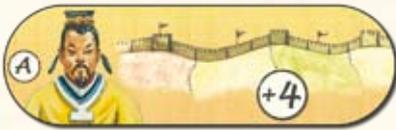
REGOLE OPZIONALI

CARTE EVENTO

Queste carte introducono ulteriori condizioni e possibilità di guadagnare Punti Prestigio in modi differenti, rendendo possibili nuove strategie.

Vi sono 4 Carte Evento: i giocatori all'inizio della partita possono decidere se scegliere o sorteggiare fino ad un massimo di 2 di esse. Una volta scelte le carte, mettetele **scoperte** sul tavolo in modo che tutti i giocatori possano vederle, quindi giocate la partita con tutte le regole usuali tenendo presente le modifiche delle Carte Evento.

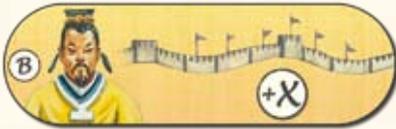
L'effetto delle carte evento (a parte la carta Osservatori) verrà calcolato alla fine della partita, dopo il calcolo dei punti negativi derivanti dai Territori Mongoli.



(A) Carta Diplomazia

Il giocatore presente con almeno un proprio pezzo nel maggior numero di province vincerà a fine gara 4 punti.

In caso di parità tra più giocatori, ognuno di loro guadagnerà 4 punti.



(B) Carta Dominio

Ogni giocatore a fine gara controllerà qual'è la più lunga ed ininterrotta sequenza di propri pezzi di muro (compresi Torre e Muro Doppio che vale come 2 Muri Singoli) guadagnando un punto per ogni spazio di Muraglia da lui occupato.

I muri distrutti non vanno considerati parte di una sequenza e **non** vanno conteggiati.



(C) Carta Ricompensa Imperiale

Il giocatore guadagnerà 2 Punti Prestigio, per ogni Carta Azione **non giocata**.



(D) Carta Osservatori

Ogni volta che uno spazio della Grande Muraglia viene occupato, il Segnalino Minaccia, del Territorio Mongolo confinante, sarà rivelato e sarà visibile a tutti i giocatori per tutta la partita.

Nota: nel caso si applichino le regole opzionali, dopo il conteggio dei punti negativi verranno applicate le variazioni al punteggio derivanti dalle Carte Evento.