

BIG KINI!

Pericolo in paradiso



Un gioco di
Guido Eckhoff

Da 2 a 4 giocatori

A partire da 10 anni

Un gioco da 2 a 4 giocatori, a partire da 10 anni.
Durata approssimativa del gioco : 60 minuti.

Sommario

1. Generalità
2. Scopo del gioco
3. Fine del gioco
4. Materiali di gioco
5. Preparazione
6. Svolgimento del gioco
 - 6.1 Fase azione
 - 6.2 Le azioni
 - 6.3 Fine del turno
7. Conteggio dei punti

1. Generalità

Big Kini è un arcipelago nell'oceano pacifico che è sconosciuto al mondo civilizzato. Gli autoctoni isolani e gli emarginati sono alla ricerca di un posto al sole cercando di guadagnare il maggior potere e prestigio possibile. A questo scopo, essi devono provare a raggiungere delle cariche ufficiali sui differenti atolli. Queste cariche vengono ricoperte molto rapidamente e non deve sorprendere il fiorente clientelismo. Le merci rare così come il denaro giocano un ruolo importante, e talvolta possono essere utilizzati per convincere gli altri giocatori a rinunciare a qualcuna delle loro cariche. Immergetevi in questo magico mondo di potere, cogliete l'attimo fuggente, prendete le decisioni giuste e approfittate della potenza del barone di Big Kini. Buona fortuna !

2. Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è di ottenere il maggior numero di punti. I giocatori guadagnano dei punti piazzando i loro pezzi di gioco su importanti postazioni d'influenza, scoprendo nuovi atolli, acquistando merci differenti e guadagnando denaro.

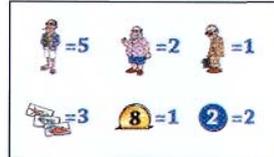
3. Fine del gioco

Il gioco termina :
alla fine del turno durante il quale l'ultima tessera atollo è stata scoperta;
Oppure
alla fine del 12^{mo} turno di gioco. (N.d.T. Questa modalità è quella preferita dall'autore).

Quindi viene effettuato il conteggio dei punti.

4. Materiali di gioco

20 cubetti e 2 gettoni in legno per giocatore



4 aiuti di gioco

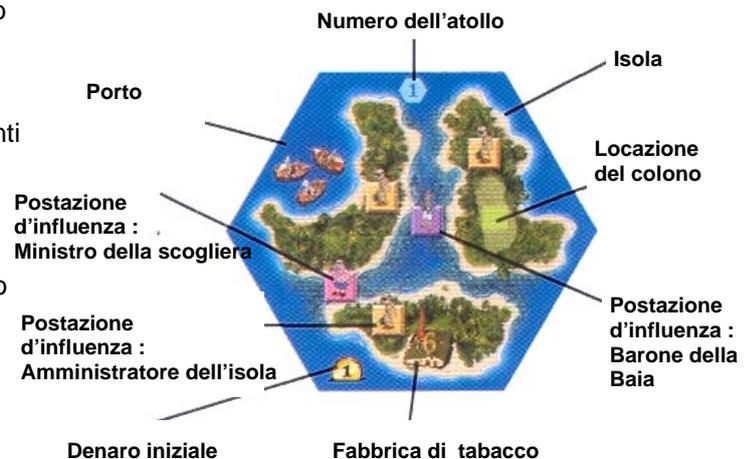


16 gettoni di scoperta



Segnalino di 1mo giocatore

75 banconote « barone della baia » (moneta locale) nei seguenti tagli : 20 x 1, 20 x 2, 20 x 5 et 15 x 10



6 tessere d'atollo iniziale per i giocatori (numerate da 1 a 6)



12 tessere d'atollo sconosciute in attesa di essere scoperte (numerate da 7 a 18)

Importante: Su tutti gli atolli diversi da quelli di partenza, sotto la postazione del Barone della Baia, è disegnato un tipo di merce. Questa merce può essere utilizzata per comprare dei voti durante le elezioni tenute per designare il Barone della Baia di tale atollo.

Ogni atollo è costituito da tre isole, aventi ciascuna una particolare caratteristica.

Caratteristiche delle isole



Isole con un porto

Il numero di navi situate nel porto indica il raggio d'azione del porto. La presenza di tre navi significa che si è autorizzati a spostarsi a partire dal porto fino ad un massimo di tre atolli.



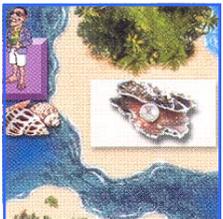
Isola con una o due colonie

Una colonia viene costituita sui quadratini verdi (uno o due) di un'isola. I cubetti dei giocatori piazzati su questi quadratini sono chiamati « coloni ».



Isola con una fabbrica di tabacco

Le fabbriche di tabacco fanno guadagnare dai 3 ai 7 « baroni della baia »



Isola con merci

In questi luoghi è possibile procurarsi delle merci.

Merci



15 pesci



15 conchiglie



15 ostriche

Cariche ufficiali

Al fine di poter sfruttare la caratteristica di un'isola, il giocatore deve aver disposto un suo cubetto sulla postazione d'influenza corrispondente.



Amministratore dell'isola

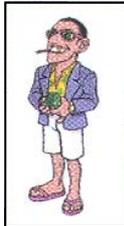
Alcune postazioni d'influenza permettono di sfruttare la caratteristica di **una** sola isola. I cubetti piazzati su queste postazioni sono chiamati Amministratori dell'isola. Un Amministratore della

isola può utilizzare la caratteristica di una sola isola.



Ministro della scogliera

Alcune postazioni d'influenza permettono di sfruttare le caratteristiche di **due** isole. I cubetti piazzati su queste postazioni sono chiamati Ministri della scogliera. Un Ministro della scogliera può utilizzare le caratteristiche di entrambe le isole tra le quali è piazzato.



Barone della Baia

Le postazioni di influenza situate al centro degli atolli permettono di sfruttare le caratteristiche di **tutte** le isole dell'atollo. I cubetti piazzati su queste postazioni sono chiamati Baroni della Baia. Un Barone della Baia può utilizzare **tutte** le caratteristiche delle tre isole dell'atollo sul quale è piazzato.

Tabella d'azione

12				Locazione di doppia azione	
11		2x		2	Locazione standard
10		2x		2	
9		2x		2	Locazione di pagamento
8		2x		2	
7		2x		2	
6		2x		2	Simboli di azione
5		2x		2	
4		2x		2	
3		2x		2	
2		2x		2	
1					Indicatore del turno di gioco

5. Preparazione

Ogni giocatore riceve i 22 pezzi di gioco del suo colore (2 cilindretti di azione e 20 cubetti), nonché un aiuto di gioco.

Piazzate le tessere degli atolli iniziali (numerati da 1 a 6) coperte sul tavolo. Poi, da queste, vengono girate a faccia scoperta un numero di tessere pari al numero dei giocatori. Le restanti tessere di atollo iniziale vengono mescolate con le altre tessere (7 - 18) e vengono posate con queste ultime, coperte, sul tavolo.

Il primo giocatore è scelto a caso e riceve il segnalino di primo giocatore.

Per compensare il vantaggio che possiede il primo giocatore, il giocatore situato alla sua destra è il primo a poter scegliere la sua tessera d'atollo iniziale tra quelle scoperte. Egli piazza la sua tessera d'atollo iniziale su una delle posizioni libere indicate da una H (vedi le seguenti illustrazioni). Gli altri giocatori fanno lo stesso procedendo in **senso** antiorario.

Poi, il primo giocatore comincia la partita che si sviluppa procedendo in senso orario.



In una partita a due o tre giocatori, alcune tessere d'atollo (vedi qui sotto) vengono ritirate dal gioco e rimesse nella scatola prima che le tessere di atollo iniziale vengano pescate.



Un gettone di scoperta viene posto, a faccia in su, su ogni atollo inesplorato.

Poi, ogni giocatore posa due cubetti del proprio colore sulle postazioni d'influenza (Amministratore dell'isola o Ministro della scogliera) di sua scelta sul proprio atollo di partenza, e riceve dalla banca il proprio denaro iniziale.

Durante la partita, il denaro di un giocatore deve essere nascosto agli altri giocatori.

La tabella d'azione è posta a lato della zona di gioco. L'indicatore del turno di gioco viene posto su questa tabella, in corrispondenza della cifra 1 sulla colonna numerata di sinistra.

Ogni giocatore colloca i suoi due cilindretti di azione vicino la tabella d'azione.

6. Svolgimento del gioco

6.1 Fase azione

I giocatori hanno la possibilità di scegliere tra sei azioni. Esse sono:

- muovere i propri cubetti verso le postazioni d'influenza di un atollo già scoperto;
- scoprire un atollo sconosciuto;
- guadagnare denaro o raccogliere merce;
- invocare le elezioni.

Per scegliere le azioni da effettuare i giocatori utilizzano la tabella d'azione.

Il giocatore di turno sceglie una tra le possibili azioni ponendo uno dei suoi cilindretti d'azione su di una locazione libera posta a lato dell'azione scelta sulla tabella d'azione, e la esegue immediatamente. Gli altri giocatori, procedendo in senso orario, fanno lo stesso finchè ognuno abbia posato i suoi due cilindretti azioni. (N.d.T. cioè si effettuano 2 giri)

Nota: in una partita a **due giocatori**, sulla tabella d'azione sono disponibili solo le locazioni di doppia azione.

- **locazione di doppia azione :**

Un giocatore che posa un cilindretto d'azione in questa locazione **può** eseguire (N.d.T. consecutivamente) 2 volte l'azione scelta.

- **locazione standard :**

Un giocatore che posa un cilindretto d'azione in questa locazione può eseguire l'azione scelta 1 sola volta. (N.d.T. quindi, nell'ambito dello stesso turno, lo stesso giocatore può effettuare la stessa azione al più 3 volte).

- **locazione di pagamento :**

Un giocatore che posa un cilindretto d'azione in questa locazione per poter eseguire l'azione scelta deve dapprima pagare il costo indicato (N.d.T. 2)

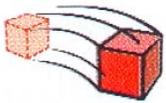
6.2 Le azioni



6.2.1 Proliferazione

Il giocatore che ha influenza sul/i quadratino/verde/i di un'isola può utilizzare l'azione proliferazione per posare nuovi cubetti (cioè coloni) sui quadratini verdi liberi.

Il quadratino verde dell'isola deve essere libero prima che un nuovo colono possa esservi posato. A tale scopo, il giocatore posa uno dei suoi cubetti sul quadratino verde. Per poter piazzare due coloni sono necessarie due azioni (o una doppia azione). Se il giocatore di turno sceglie la proliferazione come doppia azione, egli può « proliferare » (cioè posare dei nuovi cubetti su dei quadratini verdi liberi) su due atolli differenti. E' possibile che una coppia di quadratini verdi appartenenti alla stessa isola sia occupata da due coloni appartenenti a giocatori diversi.



6.2.2 Movimento

E' possibile effettuare il movimento in due modi diversi :

- nello stesso atollo (ad esempio, da un quadratino verde verso una postazione d'influenza di Ministro della scogliera o di Amministratore dell'isola). Un movimento di questo tipo non costa nulla e può essere effettuato anche se non si controlla il porto.
- da un atollo verso un altro già scoperto (questo tipo di movimento si paga).

Un giocatore può muoversi da un atollo verso un altro solo se uno dei suoi cubetti controlla il porto. In tali condizioni il giocatore può muovere **qualsiasi suo cubetto** dallo atollo in questione verso un altro atollo già scoperto situato nel raggio d'azione del porto.

Il costo del movimento dipende dalla distanza del cubetto che si vuole muovere dall' atollo di destinazione. Il costo è di 1 « Barone della Baia » per atollo.

Quindi, il movimento verso un atollo adiacente costa 1 « Barone della Baia », verso l'atollo seguente il costo è di 2 « Baroni della Baia », e così via.

Il numero di navi disegnate nel porto indica la massima distanza di cui è possibile muoversi, beninteso che ci si può muovere di una distanza inferiore.



Durante un movimento, è lecito attraversare atolli ancora non scoperti.

Se il giocatore decide di utilizzare il cubetto che controlla il porto per effettuare il movimento, allora egli, da ciò, perde la possibilità di muovere i suoi altri cubetti situati su questo atollo, e potrà effettuare un altro movimento da questo atollo solo quando avrà di nuovo il controllo del porto.



6.2.3 Guadagno

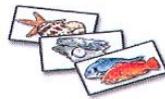
Il giocatore che sceglie questa azione riceve il guadagno scaturito dalla fabbrica di tabacco situata sull'isola sulla quale egli ha influenza.

L'ammontare del guadagno è indicato dalla cifra stampata sulla immagine della fabbrica. Se un giocatore desidera ricevere i proventi scaturenti da due fabbriche, effettuando una doppia azione, allora deve avere influenza su ciascuna delle isole sulle quali sono situate le due fabbriche.

Ogni fabbrica può generare guadagno una sola volta per turno.

(Consiglio : per indicare che una fabbrica ha già generato guadagno nel turno, è opportuno che colui che ha effettuato tale azione ci posi uno dei suoi cubetti e lo ritiri alla fine del turno).

6.2.4 Acquisizione della merce



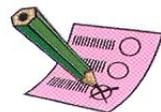
Sugli atolli che possiedono delle locazioni per le merci possono essere trovati tre tipi di merce (pesci, conchiglie e ostriche).

Le merci possono essere utilizzate in due modi differenti:

1. è possibile utilizzare le merci come dei voti durante l'elezione del Barone della Baia.
2. al termine del gioco, è possibile convertire serie di tre merci **differenti** in punti vittoria.

Per poter utilizzare l'azione « acquisizione della merce », il giocatore deve avere influenza sulla locazione ove si trova la merce. Quindi, il giocatore toglie la merce dalla locazione e la piazza, **coperta**, davanti a lui.

6.2.5 Elezioni



Principio : la carica ufficiale di Barone della Baia può essere conseguita (o persa) solo tramite le elezioni.

Soltanto un Amministratore dell'isola o un Ministro della scogliera possono candidarsi per la carica di Barone della Baia. I coloni non possono candidarsi a tale scopo.

Condizioni per le elezioni : Il giocatore che invoca le elezioni deve essere rappresentato sull'atollo da almeno uno dei suoi cubetti.

Le elezioni possono essere invocate solo se sull'atollo sono presenti almeno due cubetti (indipendentemente dal loro colore).

Procedura elettorale :

Negoziati

Se su un atollo ove si tengono le elezioni sono rappresentati più di due giocatori, essi possono accordarsi tra di loro promettendo denaro, merci o futuri favoritismi (ad esempio, promesse di voti di appoggio relative a future elezioni), al fine di otte-

nere voti dagli altri giocatori.

Votazione (è permesso astenersi)

Il Barone della Baia in carica (se ce n'è uno) dispone di **2** voti. Ogni altro cubetto presente sull'atollo (ivi compresi i coloni) rappresenta un voto.

Utilizzo delle merci

Le merci indicate sotto la postazione del Barone della Baia possono essere utilizzate come voti addizionali. Le merci utilizzate come voti devono essere rivelate girandole a faccia **scoperta**. Un giocatore che dispone di meno voti può utilizzare le proprie merci per ottenere la maggioranza dei voti, così come il suo avversario. Tale processo può essere ripetuto finché i giocatori lo desiderino e dispongano di merci sufficienti.

Se più giocatori hanno una minoranza di voti, le merci vengono rivelate in senso orario a partire dal giocatore situato alla sinistra di quello che ha invocato le elezioni.

Il **vincitore** delle elezioni è colui che detiene la maggioranza dei voti al termine del processo elettorale.

In caso di parità di numero di voti, il giocatore che ha invocato le elezioni decide chi è il vincitore.

Il vincitore delle elezioni piazza uno dei suoi cubetti (che non sia un colono) sulla postazione d'influenza del Barone della Baia. Il Barone della Baia decaduto deve ritirarsi su una delle postazioni libere dell'atollo, ivi compresa quella lasciata vacante dal nuovo Barone della Baia. Al termine delle elezioni, tutti i giocatori scartano le merci che hanno utilizzato.

Su ogni atollo può aver luogo una sola elezione per turno

(Consiglio : per indicare che nel turno sono già state fatte le elezioni, il relativo Barone della Baia può essere posto sotto la sua postazione d'influenza e può riprendere il suo posto naturale alla fine del turno)

6.2.6 Scoperta



Una scoperta necessita di un movimento verso un atollo che è ancora sconosciuto. Il giocatore sceglie l'atollo che desidera scoprire.

Il costo per scoprire un nuovo atollo è di 5 « Barone della Baia », per il resto **si applicano le stesse condizioni necessarie per effettuare un movimento**. (N.d.T. cioè si paga 1 B.d.B. in più per ogni atollo, scoperto o no, attraversato. Si noti che **NON** è possibile scoprire un nuovo atollo senza poi effettuare un movimento) Posto che il giocatore abbia sufficiente denaro per pagare, l'atollo viene scoperto. Il giocatore prende il gettone di scoperta e lo pone, a faccia in su, davanti a lui e rigira, rendendolo visibile, il nuovo atollo. Se questa nuova tessera di atollo contiene una locazione per le merci, un piccolo segnalino di merce dello stesso tipo viene **immediatamente** piazzato su tale locazione.

6.3 Fine del turno

Dopo che tutti i giocatori hanno posato entrambi i loro cilindretti d'azione :

- i cilindretti d'azione vengono ritirati dalla tabella d'azione e riutilizzati nuovamente nel turno seguente;
- un segnalino di merce viene piazzato su ogni locazione per le merci non occupata ;
- il segnalino di primo giocatore viene passato al giocatore successivo, in senso orario ;
- l'indicatore del turno di gioco viene avanzato di un posto;
- ogni cubetto indicante l'avvenuta elezione di un Barone della Baia o la riscossione della rendita di una fabbrica di tabacco viene riposizionato o ripreso;

7.0 Conteggio dei punti

Al termine del gioco, vengono calcolati e sommati i punti:

- Ogni cubetto su una postazione del Barone della Baia porta :5 punti
- Ogni cubetto su una postazione del Ministro della scogliera porta :2 punti
- Ogni cubetto su una postazione di Amministratore dell'isola porta :1 punto
- Tre merci differenti costituiscono una serie che porta : 3 punti
- Ogni 8 « Barone della Baia » portano :1 punto
- Ogni gettone di scoperta porta :2 punti

Il vincitore è il giocatore che possiede il maggior numero di punti vittoria.

In caso di parità, il vincitore è il giocatore che ha il maggior numero di coloni su tutti gli atolli; in caso di ulteriore parità il vincitore è chi possiede la più grande quantità di denaro che non può essere convertita in punti vittoria.

Traduzione
Superflash
Messa in linea da
La Tana dei Goblin http://www.goblins.net