

CHINESISCHE MAURER

(LA GRANDE MURAGLIA CINESE)

by R. KNIZIA

Una gara di posizionamento di sezioni della muraglia, da 2 a 5 giocatori di età dai 10 anni in su.

* Il regno del 1° imperatore cinese nel 3° secolo a.c.

L'imperatore "QIN SHI HUANG DI" ordina la costruzione della Grande Muraglia Cinese per proteggere la Cina dalle tribù del nord. I giocatori ricoprono il ruolo dei governatori regionali che attraverso i loro contributi alla costruzione della muraglia ottengono favori dall'imperatore.

* Contenuto :

100 carte di 5 differenti colori, in set da 20 carte;

36 segnalini FAMA (2 da 1, 6 da 2, 7 da 3, 8 da 5, 4 da 7, 2 da 8)

* Obiettivo del gioco :

Vince la partita chi colleziona il maggior numero di punti FAMA. I segnalini FAMA sono i ringraziamenti dell'imperatore per la costruzione di sezioni individuali della muraglia. Dopo aver posizionato ogni coppia di segnalini FAMA i giocatori costruiscono la muraglia con le loro carte. Appena un giocatore ha contribuito a una di tali sezioni con un valore maggiore (carte giocate) a quello degli altri, riceve un segnalino FAMA.

* Preparazione :

Prima di iniziare la partita staccate con attenzione i segnalini FAMA.

I segnalini FAMA devono essere mescolati e piazzati coperti pronti all'uso.

A seconda del numero di giocatori saranno costruite durante la partita le seguenti sezioni:

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| ➤ 2 giocatori | 2 sezioni di muraglia |
| ➤ 3 giocatori | 3 sezioni di muraglia |
| ➤ 4 o 5 giocatori | 4 sezioni di muraglia |

Per ogni sezione da costruire 2 segnalini FAMA sono girati e piazzati scoperti in modo che alla loro destra si potranno sistemare le carte mura.

Ogni giocatore sceglie un set di carte di un colore, lo mescola e lo piazza coperto davanti a se. Quindi ogni giocatore prende 5 carte dal proprio mazzetto e le tiene in mano.

- Con 2 giocatori c'è una speciale regola che prevede in caso di una coppia di segnalini FAMA girati aventi uguale punteggio lo scarto di entrambi ed il riposizionamento di 2 nuovi segnalini FAMA.

* Come si gioca :

Il giocatore più giovane inizia e poi si continua in senso orario.

Al proprio turno si effettuano le seguenti 3 azioni:

1. Il giocatore verifica per ogni sezione se ha un numero maggiore di punti rispetto agli altri giocatori.
2. Scegliere una tra le seguenti possibilità:
 - a) Piazzare una carta o alcune carte uguali dalla sua mano scoperta/e su una delle sezioni in costruzione;
 - b) Prendere una carta dal proprio mazzetto;
3. Il giocatore sceglie di nuovo una delle due possibilità di cui al punto 2.

Le carte sono sempre piazzate alla destra di quelle già posizionate nella relativa sezione in costruzione.

*** Punteggio :**

Un giocatore riceve uno dei segnalini FAMA per ogni singola sezione in cui ha più punti rispetto agli altri giocatori all'inizio del proprio turno come segue:

- se 2 segnalini FAMA sono ancora disponibili il giocatore deve scegliere uno di essi. Lo piazza scoperto su una delle sue carte in quella sezione.
- Se uno dei segnalini FAMA è già su una carta, il giocatore prende quello rimanente e lo piazza coperto davanti a se. Il segnalino FAMA che era già su una carta è preso dal proprietario di quella carta e lo piazza coperto davanti a se. Tutte le carte usate per la costruzione di quella sezione sono rimosse e messe nella scatola. Vengono scoperti e posizionati 2 nuovi segnalini FAMA. Con 2 giocatori i segnalini FAMA dello stesso valore sono scartati e rimpiazzati con altri due. Se non rimangono altri segnalini FAMA si gioca con una sezione di muraglia in meno.

Se un giocatore ha già un segnalino FAMA su una sua carta, il totale delle sue carte in quella sezione è ridotto del valore di quel segnalino FAMA .

NOTA: è possibile per un giocatore vincere entrambi i segnalini FAMA di una sezione. Egli vince il secondo segnalino FAMA se, nonostante la riduzione di punti del primo segnalino FAMA, ha più punti di ogni altro giocatore in quella sezione all'inizio del suo turno.

Se nessun altro giocatore ha posizionato carte in quella sezione il giocatore vince il secondo segnalino FAMA al suo turno successivo anche se ha un punteggio negativo dopo la diminuzione del primo segnalino FAMA.

*** Fine del gioco :**

Il gioco può finire come segue:

- a) se a seguito di un conteggio l'ultimo segnalino FAMA è stato vinto, il gioco finisce immediatamente. Nessun giro finale è fatto.
- b) Appena un giocatore ha giocato tutte le sue carte inizia l'ultimo giro. Gli altri giocatori possono ancora giocare un turno.

Quando sarà di nuovo il turno del giocatore che ha finito per primo le carte non sarà più possibile piazzare carte.

Il gioco continua con i turni, comunque, così che i giocatori possono ancora ottenere dei segnalini FAMA. I turni continuano finché tutti i segnalini FAMA sono vinti o le uniche sezioni rimanenti sono quelle dove più giocatori hanno lo stesso valore delle carte (parità).

NOTA: I punteggi sono conteggiati normalmente. Il primo segnalino FAMA è ancora piazzato su una carta del giocatore che ha vinto. Tale segnalino FAMA riduce il punteggio delle sue carte per il successivo conteggio di quella sezione. Il primo giocatore non riceve il suo segnalino FAMA fino a che il secondo segnalino FAMA è stato vinto da un giocatore.

I segnalini FAMA coperti di fronte ai giocatori vengono adesso girati. Il giocatore con il maggior numero di punti vince. I segnalini FAMA che sono ancora su delle carte a seguito di situazioni di parità non sono conteggiati per il punteggio finale.

*** Tipi di carte e loro significato :**

Ogni giocatore ha un set contenente le seguenti 20 carte:

- 7 muri: ognuno vale 1 punto,

- 3 porte: ognuna vale 2 punti,

- 1 torre dell'orologio: la torre dell'orologio vale 3 punti,

- 1 nobile: il nobile riduce tutte le carte a valore 1. Il nobile vale 1 punto. Se un nobile è in una sezione, ogni altra carta di quella sezione è valutata 1 punto. E' irrilevante quale valore avevano le carte prima o a quale giocatore appartenessero. Anche le carte che saranno piazzate alla destra del nobile saranno valutate solo 1 punto.

- 5 guerrieri: I guerrieri sono particolarmente forti in gruppo. Il valore di un singolo guerriero è aumentato in base a quanti guerrieri di quel colore ci sono in una determinata sezione.

Così il 1° guerriero vale 1 punto, il 2° vale 2 punti, il 3° vale 3 punti, il 4° vale 4 punti, il 5° vale 5 punti. Il totale di tutti i guerrieri di un colore in una sezione è riepilogato come segue:

num. guerrieri	1	2	3	4	5
Totale punti	1	3	6	10	15

- 2 cavalieri: I cavalieri sono particolarmente veloci e mobili. Ogni cavaliere vale 2 punti. Piazzare un cavaliere non costa un'azione. I cavalieri sono quindi piazzabili come un'azione extra. Non possono essere piazzati prima della fine della prima azione del turno. Devono essere piazzati prima della terza azione, così che è chiaro quando il turno è finito.

- 1 dragone: Il dragone può coprire le altre carte. Il dragone vale 1 punto. Può essere piazzato normalmente alla destra di una sezione ma è possibile anche piazzarlo sopra una qualsiasi carta. La carta coperta dal dragone non vale più e il suo effetto sulle altre carte cessa. Il dragone può essere piazzato sopra una qualsiasi carta incluso un altro dragone. Eccezione: il dragone non può coprire una carta su cui è piazzato un segnalino FAMA.