

# Darjeeling

GÜNTER BURKHARDT

da 2 a 5 giocatori, da 12 anni in su



## Obiettivo

Alla ricerca dei migliori tè, i giocatori attraversano la regione e per ciascuna varietà di tè organizzano le spedizioni più grandi possibili. Caricare sulle navi i tè più recenti fa guadagnare più punti vittoria rispetto a quelli meno recenti poiché normalmente gli esperti preferiscono le spedizioni più fresche. Inoltre le qualità di tè preferite e più ricercate consentono ai giocatori di guadagnare punti vittoria extra durante l'organizzazione delle spedizioni. La partita termina non appena un giocatore raggiunge 100 punti vittoria.

## Contenuto della scatola

- 112 tessere tè (tessere con una, due o tre metà casse per ognuna delle
 

|           | 1 metà | 2 metà | 3 metà |
|-----------|--------|--------|--------|
| Tè Nero   | 21     | 7      | 3      |
| Tè Verde  | 19     | 7      | 3      |
| Tè Bianco | 17     | 7      | 3      |
| Tè Rosso  | 15     | 7      | 3      |
- 8 segnalini »domanda« (2 per ogni varietà di tè)
- 1 scivolo (varietà di tè)
- 3 segnalini »città«
- 2 strisce »moltiplicatrici« (a doppia faccia)
- 55 casse per le spedizioni (11 per ciascuno dei colori dei giocatori)
- 10 tessere azione (a doppia faccia)
- 1 regolamento
- 1 sacchetto di stoffa
- 5 pedine (1 per ciascuno dei colori dei giocatori)
- 5 schermi per i giocatori
- 1 tabellone con il »porto« e il segnapunti
- 7 navi
- 4 tessere acqua

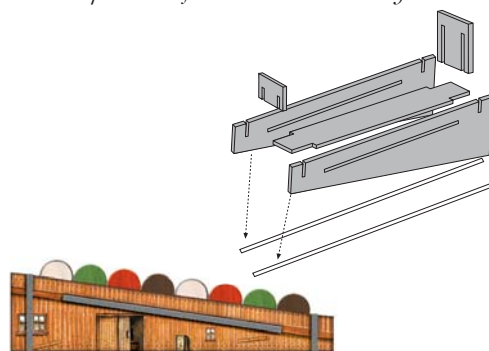
## Preparazione

- ☞ Mettere nel sacchetto tutte le tessere con le metà delle casse e mescolare bene. Di seguito allestire la mappa di gioco: Pescare dal sacchetto le tessere una alla volta e piazzarle secondo uno degli schemi delle regioni indicati sul retro del regolamento. Nelle caselle rosse indicate negli schemi non piazzare tessere, ma piazzare invece i segnalini delle città.
- ☞ Scegliere la striscia moltiplicatrice in base al numero dei giocatori e piazzarla nella sottile apertura del porto in modo tale che sia visibile il lato con il numero dei giocatori partecipanti. Piazzare una nave accanto a ciascun moltiplicatore. In una partita con meno di 5 giocatori non si utilizzano tutte le navi e gli ormeggi che restano vuoti vengono riempiti con le tessere acqua.
- ☞ Piazzare lo scivolo nell'apertura che si trova sopra il porto. Mischiare i segnalini domanda e piazzarli a caso nello scivolo in modo che rotolino verso il basso.
- ☞ Piazzare le tessere azione in una riserva accanto al tabellone.
- ☞ Ogni giocatore sceglie un colore e prende la pedina, le casse per le spedizioni e lo schermo del proprio colore. Per tenere traccia del punteggio, ogni giocatore piazza una delle proprie casse nella casella »0« del segnapunti. I giocatori dispongono lo schermo di fronte a loro. Durante la partita i giocatori conserveranno le tessere del tè e le tessere azione dietro il proprio schermo in modo che gli avversari non possano vedere. Le casse per le spedizioni restano invece di fronte allo schermo.
- ☞ I giocatori scelgono il giocatore iniziale che prende il sacchetto delle tessere.

*Prima di giocare per la prima volta, rimuovere con attenzione i vari componenti di cartone dalle rispettive fustelle facendo attenzione a non danneggiarli o segnarli.*

### Nota per la fustella del porto:

*Gli elementi dello scivolo si trovano sulla stessa fustella delle banchine del porto e delle strisce moltiplicatrici; non si tratta quindi di rifiuti e non devono essere gettati via!*



## Posizioni di partenza

Il primo giocatore inizia la partita. Egli piazza una delle proprie casse sulla nave vuota più bassa cioè la nave accanto al moltiplicatore di valore più basso.

Di seguito il giocatore sceglie la posizione di partenza della propria pedina. La posizione di partenza può essere una qualunque tessera tè che si trova lungo il **bordo** della mappa di gioco. Il giocatore prende la tessera che piazza dietro lo schermo e poi posiziona la propria pedina nella casella vuota. La pedina deve essere posizionata in modo che la sua cassa sia rivolta verso le altre tessere e la sua schiena verso il bordo della mappa. La posizione iniziale della pedina non può essere una casella circondata lungo tutti e 4 i suoi lati (orizzontalmente e verticalmente) da tessere e/o una città.

**Nota:** Se un giocatore sceglie una tessera con 3 mezze casse, può prendere una tessera azione dalla riserva e piazzarla dietro il proprio schermo. Alla fine delle regole c'è una descrizione dettagliata per ciascuna delle tessere azione.



Una volta che il primo giocatore ha scelto la sua posizione di partenza, il turno passa al giocatore alla sua sinistra. Egli piazza una delle proprie casse sulla seconda nave vuota più bassa – che è la nave che si trova immediatamente più in alto rispetto a quella dove ha piazzato la cassa il primo giocatore - e successivamente sceglie la posizione di partenza della sua pedina. Questa fase prosegue in senso orario fino a che tutti i giocatori non hanno caricato una nave con una cassa e hanno scelto la posizione di partenza della loro pedina.

Ed ora inizia la partita!

## Svolgimento della partita

Durante il proprio turno ciascun giocatore svolge tutte le fasi indicate e poi la partita prosegue in senso orario con il turno del giocatore successivo.

Ciascun turno è composto dalle seguenti tre fasi:

### I. Ricevere punti vittoria per le casse sulle navi

### II. Muovere la pedina e raccogliere una tessera

### III. Caricare le casse della spedizione

L'ordine di queste fasi non può mai essere cambiato.

### I. Ricevere punti vittoria per le casse sulle navi

Se all'inizio del turno un giocatore possiede delle casse sopra le navi, riceve dei punti vittoria. Questi punti vengono aggiunti al suo totale e registrati sul segnapunti. I punti vittoria vengono calcolati nel seguente modo: Il numero delle casse sulla nave viene moltiplicato per il moltiplicatore che si trova accanto alla nave. Se il giocatore possiede casse su più navi, i punti vittoria ottenuti da ciascuna nave vengono conteggiati separatamente e poi sommati insieme.

**Esempio: il giocatore riceve 10 punti vittoria.**

3x  
2x  
2x  
1x

2x (3) = 6  
1x (4) = 4  
Totale 10

### II. Muovere la pedina e raccogliere una tessera

Il giocatore **deve** muovere la propria pedina. La pedina può essere mossa soltanto nella direzione verso la quale è rivolta cioè dove è rivolta la sua cassa. **Prima** di muovere, il giocatore può ruotare la pedina di 90 gradi verso destra oppure verso sinistra. Inoltre, pagando 2 punti vittoria, il giocatore può ruotare la sua pedina di 180 gradi.

**Nota:** Se il giocatore non ha punti vittoria sufficienti per pagare il costo del movimento, riceve punti negativi e deve spostare il suo segnapunti di un numero di caselle appropriato oltre la casella dello zero.

L'orientamento della pedina non può più essere modificato né durante né alla fine del movimento! Il giocatore può muovere la pedina in linea retta di quante caselle desidera. Durante il movimento una pedina può oltrepassare città oppure pedine avversarie, tuttavia il giocatore deve pagare 1 punto vittoria per ogni tessera oltrepassata e 2 punti vittoria per ogni città o pedina avversaria oltrepassata.

Il movimento della pedina deve terminare su una tessera che il giocatore deve prendere e piazzare dietro il proprio schermo.

Se il giocatore prende una tessera con 3 mezza casse, prende dalla riserva una tessera azione e la piazza dietro il proprio schermo.

Infine il giocatore pesca dal sacchetto una nuova tessera e la piazza nella casella vuota dove si trovava la propria pedina all'inizio del movimento.

**Esempio: il giocatore deve pagare 4 punti vittoria.**

### III. Caricare le casse della spedizione

Il giocatore adesso può organizzare la spedizione e caricare sulla nave le casse del tè. La spedizione può essere composta da un numero qualsiasi **di casse di tè complete**. Tutto il tè della spedizione deve essere **dello stesso tipo**. Tutte le casse devono essere chiuse. Una spedizione che contiene mezza casse, cioè casse ancora aperte su un lato, non è ammessa.

L'organizzazione della spedizione delle casse avviene in quattro passaggi:

1. Comporre le tessere del tè
2. Caricare le casse sulla nave
3. Scartare le tessere del tè
4. Calcolare i punti bonus

**Nota:** Dato che questa è la sequenza più ingannevole dell'intero gioco, vi consigliamo di tenere bene a mente l'ordine dei vari passaggi.

I singoli passaggi:

#### 1. Comporre le tessere del tè

Il giocatore prende le tessere del tè che desidera spedire da dietro lo schermo e le compone di fronte a sé in modo che tutti gli avversari possano contare il numero di casse complete e la qualità del tè che il giocatore desidera spedire.

**Nota:** Ciò che conta è soltanto il numero di casse di tè mentre il numero delle tessere non è importante. Quindi, per esempio, se tutte le tessere appartengono alla stessa qualità di tè, è possibile combinare una tessera con tre mezza casse e tre tessere con mezza cassa ciascuna, per comporre tre casse complete.

#### Esempio: Caricare le casse della spedizione

1.) **Claudio (giallo)** ha disposto sul tavolo cinque tessere che insieme formano quattro casse complete.



Questo non è consentito poiché una delle casse non è chiusa.

## 2. Caricare le casse sulla nave

- Se la pedina del giocatore si trova in una casella che è orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente adiacente ad una città, il giocatore può caricare sulla nave un numero di casse pari alle casse chiuse raffigurate sulle tessere che è riuscito a comporre.
- Se la pedina del giocatore non è immediatamente adiacente ad una città, il giocatore può caricare sulla nave **una cassa in meno** rispetto alle casse chiuse raffigurate sulle tessere che è riuscito a comporre.

**Importante:** Non è consentito comporre le tessere del tè se il giocatore **non** può caricare sulla nave neppure una cassa. Questo può accadere se il giocatore compone con le tessere soltanto una cassa e la sua pedina non si trova vicino ad una città.

Durante questo passaggio, si rimuove dal porto sempre la nave più bassa e le casse eventualmente presenti sulla nave vengono restituite al rispettivo proprietario. Di seguito si spostano verso il basso tutte le restanti navi in modo da liberare l'ormeggio adiacente al moltiplicatore più alto. La nave rimossa dal porto all'inizio viene quindi piazzata nella nuova casella libera e le casse appena composte del giocatore vengono piazzate sopra di essa.

**Nota:** Essendo il numero di casse per giocatore limitato, può succedere – raramente – che un giocatore si trovi a dover caricare un numero di casse maggiore rispetto a quelle a sua disposizione ed in questo caso egli può prendere le casse di cui ha bisogno da un'altra nave.

## 3. Scartare le tessere del tè

Il giocatore raccoglie le tessere che ha composto e forma una pila che piazza a faccia in su nel magazzino del porto. Se nel magazzino è già presente un'altra pila, le tessere di quest'ultima vengono rimesse dentro il sacchetto.

## 4. Calcolare i punti bonus

E' possibile ottenere dei punti bonus in base alla domanda ed alla quantità di casse spedite di quella determinata qualità di tè.

### Bonus per la domanda

All'interno dello scivolo, ci sono due segnalini domanda per ciascuna delle quattro qualità di tè. Dopo aver scartato le tessere utilizzate, il giocatore prende dallo scivolo il segnalino corrispondente al tè spedito che si trova più in basso e lo rimette dentro lo scivolo in cima. Successivamente il giocatore conta il numero di segnalini appartenenti alle altre qualità che si trovano tra i due segnalini corrispondenti al tè appena spedito e questo è il numero di punti vittoria che il giocatore riceve per la spedizione.

### Bonus per la quantità

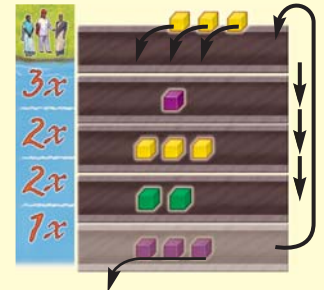
Se il giocatore carica sulla nave **4 casse o più**, egli riceve un bonus pari a 1 punto vittoria per ogni cassa caricata. Se un giocatore carica sulla nave 3 casse o meno, non riceve bonus per la quantità.

**Nota:** Per ricevere il bonus quantità ciò che conta è il numero di casse caricate sulla nave e **non** il numero di casse raffigurato sulle tessere che ha composto.

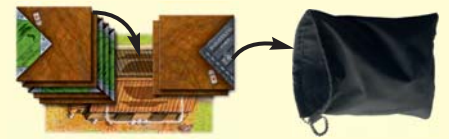
2.) La pedina di **Claudio** non è adiacente ad una città e quindi può spedire soltanto tre casse.



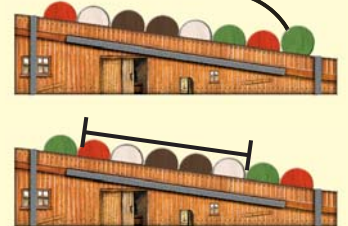
**Claudio** rimuove le casse di **Annalisa** dalla nave più bassa e gliele restituisce. Successivamente piazza la nave in cima alla fila e colloca sopra di essa 5 delle sue casse



3.)



4.) **Claudio** rimuove dallo scivolo il segnalino verde più in basso e lo rimette dentro lo scivolo in cima. Adesso tra i due segnalini verdi ci sono cinque segnalini. **Claudio** decide di giocare una tessera azione per raddoppiare il suo bonus per la domanda e ottiene quindi 10 punti vittoria.



**Claudio** non riceve il bonus per la quantità poiché ha caricato sulla nave soltanto tre casse.

## Le tessere azione

Ogni volta che un giocatore prende una tessera con 3 mezze casse, può prendere dalla riserva una tessera azione e piazzarla dietro il proprio schermo. Se un giocatore prende una tessera con 3 mezze casse e nella riserva non ci sono più tessere azione, il giocatore semplicemente non riceve la tessera azione!

**Nota:** Per promemoria, sopra queste tessere, è raffigurato un disegno identico a quello che appare sul tessere azione.

### Giocare una tessera azione

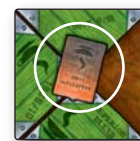
Un giocatore, durante il caricamento delle casse della spedizione, può giocare fino a due tessere azione. Su ciascuna faccia della tessera sono indicate i due diversi tipi di azione. Un giocatore può anche giocare una tessera azione nello stesso turno in cui la riceve, ma nello stesso turno non può utilizzare due volte la stessa azione. Le tessere, una volta giocate, vengono rimesse nella loro riserva.

#### Il tè non marcisce

Se durante il caricamento della nave la pedina del giocatore non è adiacente ad una città, egli può comunque caricare sulla nave un numero di casse pari alle casse chiuse raffigurate sulle tessere che è riuscito a comporre.

#### Raddoppiare il bonus per la domanda

Durante questo turno, il giocatore riceve il doppio dei punti ottenuti dal bonus per la domanda. **Nota:** Questa azione non permette di raddoppiare il bonus per la quantità!



## Conclusione della partita

La partita termina **non appena** un giocatore raggiunge 100 punti vittoria (o più). Se un giocatore supera i 100 punti vittoria, il suo segnalino viene mosso in avanti di conseguenza e si aggiungono 100 punti al suo punteggio.

**Nota:** Se, per esempio, un giocatore raggiunge o supera 100 punti vittoria all'inizio del suo turno cioè durante la prima fase, la partita termina immediatamente e le restanti fasi del suo turno non vengono neppure giocate.



I giocatori mostrano tutte le tessere che hanno ancora dietro il proprio schermo e per ciascuna mezza cassa raffigurate sulle tessere perdono 1 punto vittoria (non è importante valutare se le tessere potrebbero formare o meno delle casse intere).

*Nota: La partita termina comunque anche se i punti negativi ottenuti dal giocatore che ha determinato la fine della partita riducono il suo punteggio ad un valore inferiore a 100 punti vittoria.*

Le tessere azione non valgono niente.

Vince la partita il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria.

In caso di pareggio, i giocatori si dividono gli onori della vittoria.



## Appendice

Lo schema dell'India è particolarmente adatto per giocatori alle prime armi e per un numero qualsiasi di partecipanti. Se i giocatori preferiscono una competizione meno accesa per la raccolta delle casse di tè, con 4-5 giocatori si raccomanda l'utilizzo dello schema Cina. Se invece i giocatori desiderano maggiore competizione oppure se i partecipanti sono 2-3, si raccomanda l'utilizzo dello schema Sri Lanka. Quando i giocatori avranno acquisito maggiore esperienza con il gioco potranno inventare nuovi schemi oppure giocare gli schemi già esistenti con un numero diverso di giocatori.

### Suggerimenti tattici

☞ Per la prima partita raccomandiamo di scegliere come posizione di partenza una zona vicina ad una città ma comunque distante dagli avversari. Una volta acquisita maggiore esperienza però, i giocatori dovrebbero scegliere delle posizioni di partenza tali da consentire loro di raccogliere le casse di tè più vantaggiose e/o di ostacolare gli avversari. A Darjeeling non esiste un metodo più corretto di altri per giocare.

☞ Alcuni giocatori spediscono con frequenza piccoli quantitativi di casse per guadagnare ad ogni round un numero minimo di punti. Consegnare una o due casse è particolarmente vantaggioso se il bonus per la domanda di quel tè è molto alto ed inoltre, ogni volta che un giocatore spedisce, riduce il valore delle casse di tutti gli avversari che hanno del tè caricato sulle navi del porto.

☞ Un giocatore che sta mettendo insieme un grosso carico dovrebbe pianificare con attenzione il momento della spedizione. Piccole e frequenti spedizioni dello stesso tipo di tè da parte degli avversari, potrebbero ridurre il suo punteggio potenziale a causa di un moltiplicatore di valore basso applicato soltanto per uno o due round. Un buon momento per spedire un grosso carico sarebbe invece dopo diverse spedizioni da parte degli avversari e/o quando le pedine degli altri giocatori sono distanti dalle città poiché, spedire da quelle posizioni, comporterebbe la perdita di una cassa.

☞ Naturalmente ricordarsi le tessere raccolte dagli avversari offre un notevole vantaggio. È particolarmente irritante voler spedire una certa qualità di tè il cui bonus per la domanda è stato appena ridotto a zero dopo la spedizione del giocatore precedente.



### Storia

Nel 1835, la Compagnia inglese delle indie orientali ottenne la concessione della regione intorno all'odierna città di Darjeeling. Gli inglesi avevano in mente qualcosa di più che collocare strategicamente un ufficio commerciale - grazie al clima favorevole, desideravano costruirvi anche un sanatorio! Il clima che recava così tanto beneficio ai visitatori del sanatorio era l'artefice di una delle più ricercate varietà di tè al mondo: Darjeeling. Gli esperti di tutto il mondo attribuiscono un altissimo valore all'aroma estremamente raffinato e profumato del primo germoglio, il primo raccolto della nuova produzione dell'anno. Ma anche i raccolti successivi sono considerati insuperabili.

Per lungo tempo a Darjeeling veniva prodotto soltanto il tradizionale tè nero, ma nel frattempo, tuttavia, iniziò l'esportazione di altre qualità di tè della regione prodotte da differenti tecniche di fermentazione. Così oggi il tè verde Darjeeling, ad esempio, non è più una rarità come lo era

a quel tempo.

Le casse del tè contenute nel gioco sono dei seguenti colori: nero, verde, bianco e rosso. Questi colori rappresentano il tè nero, verde, bianco e rosso. In origine tè rosso era un altro nome per il tè nero ma, oggi, il nome tè rosso (o Pu-Erh) si utilizza per quel tipo di tè che una volta infuso ha un colore rosso-marrone molto deciso.

Anche se nella regione in cui scegliete di giocare non sono disponibili tutti i tipi di tè, ricordatevi che si tratta di un gioco e non di una simulazione per coltivatori di tè.

Un altro importante elemento che differenzia il tè è il modo in cui viene

prodotto o fermentato. Ad esempio la fermentazione del tè verde viene impedita distruggendo gli enzimi con il calore subito dopo la raccolta delle foglie. Il tè rosso Pu-Erh viene fermentato prima dell'essiccazione e trattato con un fungo del tè. Alcuni tè vengono fermentati così poco che le foglie perdono solo marginalmente il loro colore originale e questi tè sono normalmente conosciuti come tè bianchi. Il tè nero prende il suo nome dal suo colore scuro causato dal processo di fermentazione utilizzato per produrlo.

I tè offrono un incredibile varietà di gusti. Il periodo, il modo in cui crescono le piante e il tipo di fermentazione, giocano un ruolo molto importante sul gusto finale. Ad esempio le foglie giovani ed i germogli producono un tè con un sapore delicato. Naturalmente i tè possono anche essere aromatizzati o miscelati con altre foglie o con la frutta. Le possibilità sono praticamente illimitate e ogni anno vengono prodotte nuove composizioni per portare nel mercato nuovi amanti del tè.

**Autore:** Günter Burkhardt, **Illustrazioni:** Christof Tisch,

**Traduzione italiana curata da:** Michele Mura (michelemura@libero.it) La Tana dei Goblin (www.goblins.net)

© 2007 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich.

Tutti i diritti riservati. Made in Germany. www.abacusspiele.de

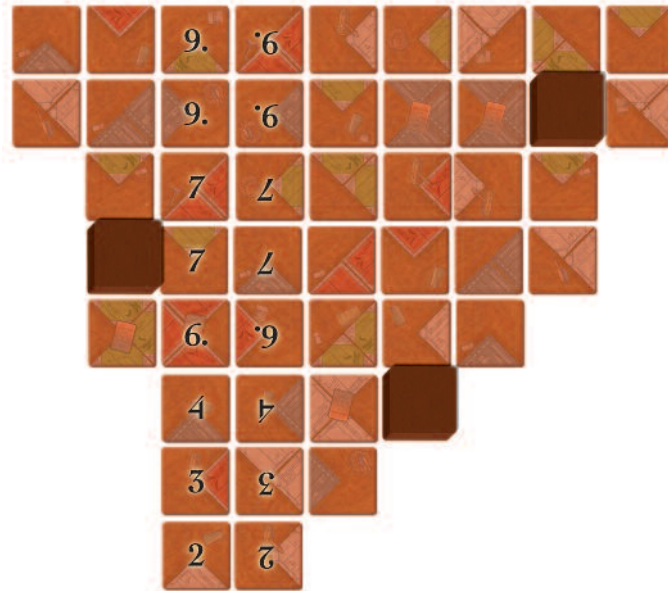


 Spielfeldauslage Indien

 Schema India

 Layout India

 Carte de l'Inde

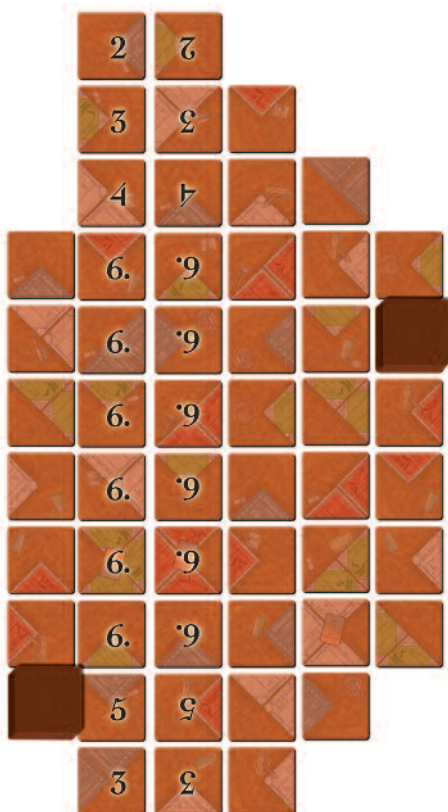


 Spielfeldauslage Sri Lanka

 Schema Sri Lanka

 Layout Sri Lanka

 Carte de Ceylan



 Spielfeldauslage China

 Schema Cina

 Layout China

 Carte de Chine

