

DIE SIEBEN WEISEN

(I sette Sapianti)

Materiale:

- 11 tasselli Cerimonia (esagonali)
- 1 tassello "finitum" (esagonale)
- 64 carte potere (8 per ciascuna potenza magica: 1,1,2,3,4,5,6,7; con 8 gufi: 3,3,4,4,4,4,5,5)
- 14 carte incantesimo (2x7 differenti carte)
- 7 tessere grandi una per ogni potenza magica
- 7 tessere piccole una per ogni potenza magica
- 36 cristalli magici grandi (6 per ogni valore di 2-3-4-5-6-7)
- 13 cristalli magici piccoli con valore 1
- 2 tracciati segnapunti (con valori tra 1 e 24)
- 2 figure di gioco (color nero forma conica)

Preparazione

Gli 11 tasselli cerimonia (senza quello con la scritta "finitum") vengono mescolati e piazzati a faccia coperta sul tavolo. Vengono poi presi gli ultimi 4 tasselli cerimonia dal mazzo e vengono mescolati con il tassello "finitum", i 5 tasselli vengono infine posti in fondo al mazzo dei tasselli cerimonia. I primi 3 tasselli cerimonia vengono quindi scoperti e piazzati sul tavolo in modo che ogni tassello sia adiacente agli altri due.

Se si gioca in 3 o 4 prima di iniziare a giocare bisogna rimuovere i seguenti materiali e riporli nella scatola:

3 giocatori: 2 tessere grandi potenza magica (e le loro corrispettive tessere piccole) e 16 carte potere (corrispettive delle due potenze magiche rimosse)

4 giocatori: 1 tessere grandi potenza magica (e la sua corrispettiva tessera piccola) e 8 carte potere (corrispettive della potenza magica rimossa)

Posizionare le rimanenti tessere grandi potenza magica sul tavolo abbinandole con le tessere piccole corrispettive. Mischiare le carte potere, incluse le 8 carte gufo, e piazzare il mazzo a faccia coperta sul tavolo. Mischiare le 14 carte incantesimo e posizionare il mazzo a faccia coperta sul tavolo. Ciascun giocatore pesca 6 carte potere e una carta incantesimo (queste carte non devono essere viste dagli altri giocatori). I due tracciati segnapunti devono essere piazzati alla sinistra e alla destra dei tre tasselli scoperti cerimonia. Posizionare una figura di gioco su un tassello cerimonia a caso e l'altro tra i due tracciati segnapunti. Mettere da parte tutti i cristalli magici grandi con valore tra 2 e 7) faccia coperta e mischiati. Infine mettere i cristalli magici grandi su ogni tassello cerimonia scoperto sul tavolo: con 3-4 giocatori 2 cristalli magici; con 5 giocatori 3 cristalli magici. Mettere i 13 cristalli magici piccoli (valore 1) da parte (serviranno solo a gioco finito non c'è alcun bisogno di mescolarli o porli a faccia coperta).

Giocare

Nota: le seguenti regole si riferiscono al gioco in 4-5 giocatori. In fondo si troveranno le speciali regole per giocare in 3.

Il gioco consiste in al massimo 11 turni che si dividono in 5 fasi:

1. Selezione delle potenze magiche
2. Negoziazioni per creare alleanze
3. Battaglia per il potere
4. Assegnazione punti
5. Posizionamento nuovo tassello cerimonia

La battaglia per il potere si fa sempre sul tassello cerimonia marcato dalla figura di gioco nera (sarà il corrente tassello cerimonia).

1. Selezione delle potenze magiche

Inizia il meno saggio tra i giocatori. Il giocatore seleziona uno delle disponibili potenze magiche e prende sia la corrispondente tessera grande che la corrispondente tessera piccola le posiziona davanti a se). Gli altri giocatori selezionano una potenza magica tra quelle rimanenti seguendo un ordine antiorario. Quando tutti i giocatori hanno scelto una potenza magica si incomincia a giocare.....

2. Negoziazioni per creare alleanze

I giocatori possono ora discutere tra loro (apertamente o di nascosto), mostrare le proprie carte in mano a ciascuno dei giocatori e fare alleanze (che comunque al turno successivo potete sciogliere o non confermare). I giocatori devono comunque formare due alleanze: con 4 giocatori 2 alleanze di 2 giocatori, con 5 giocatori una alleanza di 2 giocatori e una alleanza di 3 giocatori. Quando 2 giocatori dichiarano una alleanza posizionano la propria tessera piccola della potenza magica a fianco di uno dei due tracciati segnapunti. La tessera grande rimane al giocatore che aveva scelto quella potenza magica nella fase precedente. Con 4 giocatori, i rimanenti due giocatori formeranno un'alleanza (non ci si può rifiutare), con 5 giocatori un terzo giocatore può scegliere se associarsi alla alleanza già creata o se crearne lui una con un altro giocatore (a questo punto sarà il quinto giocatore a scegliere a quale alleanza aggregarsi). I giocatori che si associano ad una alleanza già creata non possono essere rifiutati dai giocatori che avevano originariamente stipulato la alleanza.

Se più giocatori vogliono essere il terzo alleato (solo in 5 giocatori) allora il primo che sceglie è il giocatore che ha la potenza magica nella posizione più in alto nel tassello cerimonia in cui si sta giocando. Una volta definite le alleanze i giocatori all'interno di una alleanza possono scambiarsi le carte tra di loro in qualunque quantità o composizione. Finito lo scambio di carte si inizia la battaglia.....

3. Battaglia per il potere

L'alleanza che ha il alto punteggio giocato alla fine della battaglia vince i cristalli magici che si trovano nel corrente tassello cerimonia. Il giocatore con la potenza magica più in alto nella lista del tassello cerimonia corrente inizia a giocare. Può o giocare carte o passare. Il turno continua in ordine antiorario, ossia non in ordine gerarchico (cioè NON seguendo la lista nel tassello cerimonia, ma toccando al giocatore alla sinistra di quello che ha appena giocato). Se un giocatore sceglie di passare non può più giocare carte (in pratica è fuori dalla battaglia per questo turno). Il turno finisce solo quando tutti i giocatori hanno passato, fintanto che non si passa si possono giocare carte.

Giocare una carta: Un giocatore può scegliere di giocare una carta dalla sua mano scegliendo tra le seguenti opzioni:

Una carta potere corrispondente alla sua potenza magica

Una carta gufo

Una carta incantesimo

Non può giocare altre carte. Quando una carta gufo o potere viene giocata da una delle due alleanze bisogna aggiornare il segnapugni. All'inizio di ogni battaglia per il potere, la figura nera si trova sullo zero (ossia tra i due tracciati), quando un giocatore gioca una carta gufo o potere corrispondente alla sua potenza magica deve anche segnare il punteggio della sua alleanza avanzando la figura nera in direzione del proprio segnapunti di tanti spazi quanti ne sono segnati nella carta giocata.

Importante: Se un singolo giocatore gioca una seconda carta con valore 1 (corrispondente sempre alla propria potenza magica) non avanza di 1 punto nel segna punti ma di 10.

Se un giocatore gioca una carta incantesimo segue immediatamente le istruzioni della carta giocata

Importante: Ciascun giocatore può giocare al massimo una carta incantesimo per battaglia per il potere.

Passare: Un giocatore che sceglie di passare (perché non può o non vuole giocare carte) abbandona la battaglia per il potere. Il primo giocatore che passa deve pescare 5 carte potere dal mazzo coperto. Il giocatore successivo che passa pesca dal mazzo coperto 2 carte e 3 random dal giocatore che aveva passato immediatamente prima. Ogni giocatore successivo che passa dovrà sempre pescare due carta dal mazzo coperto e 3 random dal giocatore che immediatamente prima aveva passato. L'ultimo giocatore che passa prendere sempre 2 carte dal mazzo coperto e 3 random dall'ultimo giocatore che aveva passato (come da regola) ma dovrà poi scartare 3 carte di sua scelta dalla propria mano e porle nel mazzo degli scarti.

4. Assegnazione punti

L'alleanza che ha più punti in carte potere o gufo (basta guardare i segnapunti e la posizione della figura nera) è quella vincitrice. Ciascun membro della alleanza vincitrice prende un cristallo magico dal corrente tassello cerimonia e lo piazza scoperto di fronte a se. L'ordine in cui si sceglie quale cristallo prendere dal tassello è quello gerarchico del tassello stesso. Se c'è un cristallo magico extra (cosa possibile solo quando si gioca in 5) allora il cristallo in eccesso viene scartato. Ciascun membro della alleanza sconfitta prende una carta incantesimo seguendo sempre l'ordine gerarchico del tassello.

Importante: Se le due alleanze hanno lo stesso punteggio (cioè se la figura nera è sullo zero tra i due tracciati segnapunti) allora si procede alla spartizione di cristalli magici seguendo l'ordine gerarchico del tassello. I giocatori che non ricevono un cristallo prenderanno una carta incantesimo.

Se una alleanza sta vincendo con un distacco di 25 punti o più allora la battaglia per il potere finisce con la vittoria di quella alleanza senza possibilità alcuna per l'altra alleanza. I giocatori che non sono ancora passati si considerano come se avessero passato nell'ordine di gioco.

5. Posizionamento nuovo tassello cerimonia

Finita la battaglia e spartiti i cristalli si scarta il tassello cerimonia su cui si è combattuto. Il giocatore che aveva l'ultima (o la più bassa) posizione nell'ordine gerarchico del tassello in cui si era svolta a battaglia per il potere nella fase precedente muove la figura nera sui tasselli in uno dei due rimanenti tasselli cerimonia sul tavolo. Fatto questo viene rivelato un altro tassello cerimonia e piazzato al posto di quello scartato. Due (o 3 se si gioca in 5) cristalli vengono posizionati scoperti sopra il nuovo tassello cerimonia. Tutti i giocatori ritornano al centro del tavolo (insieme con quelle non scelte) le tessere potenza magica che avevano selezionato all'inizio del turno. Tutte le carte giocate vengono scartate e la figura nera nei tracciati segnapunti ritorna sullo zero (ossia tra i due tracciati).

Inizia ora un nuovo turno. Il giocatore che ha scelto il nuovo tassello su cui giocare sarà anche il primo giocatore a scegliere la propria potenza magica per questo nuovo turno.

Dopo che il tassello “finitum” viene rivelato, non vengono pescati altri tasselli. Alla fine della battaglia per il potere, il più basso nel ruolo gerarchico del tassello giocato sceglie (come da regola) un nuovo tassello su cui giocare. Se sceglie il tassello “finitum” allora il gioco finisce se sceglie l’altro tassello il gioco finirà alla fine del successivo turno (non essendoci altri tassello se non “finitum”).

Alla fine del gioco, le carte rimaste in mano servono per determinare chi ha più punti di una data potenza magica. Si sommano i valori delle singole carte possedute per ogni potenza chi ha più punti di una potenza prende un cristallo magico piccolo da 1 punto (i doppi 1 valgono sempre 10 punti). Inoltre per ogni carta gufo il giocatore prende un cristallo magico piccolo da 1 punto.

Ciascun giocatore infine somma tutti i propri cristalli magici (grandi e piccoli). Il giocatore col più alto valore di cristalli magici vince. In caso di parità vince chi ha il singolo valore più alto dei cristalli magici.

Regole per 3 giocatori

1. Selezione delle potenze magiche: come nel gioco per 4-5 giocatori.
2. Negoziazioni per creare alleanze: questa fase è leggermente diversa dal gioco per 4-5 giocatori. Il giocatore con la potenza magica più in alto nella gerarchia del tassello cerimonia corrente piazza la sua tessera piccola potenza magica a lato di uno dei due tracciati segnapunti. A questo punto può dichiarare se giocherà da solo (e allora gli altri due giocatori faranno una alleanza, forzatamente) oppure chiedere di fare una alleanza. Il giocatore successivo (in ordine di gerarchia) può scegliere se accettare una alleanza con il primo giocatore oppure se giocare da solo oppure chiedere al terzo di fare una alleanza con lui. Il terzo giocatore in pratica ha possibilità di scelta solo se sia il primo che il secondo giocatore hanno scelto di fare una alleanza e il secondo giocatore ha rifiutato la proposta del primo.
3. Battaglia per il potere: Inizia sempre il giocatore singolo e poi come da regola in senso antiorario. Il giocatore solo può non giocare carte al primo turno, ma può prendere invece direttamente la somma dei due cristalli magici sul tassello cerimonia corrente.
4. Assegnazione punti: come nel gioco per 4-5 giocatori
5. Posizionamento nuovo tassello cerimonia: come nel gioco per 4-5 giocatori

Incantesimi

Volensia: il giocatore prende una carta gufo tra quelle giocate e la ripone nella sua mano. I punti così tolti sono sottratti dal punteggio della alleanza a cui è stata tolta la carta.

Moventi: il giocatore può cambiare fino a 2 cristalli magici tra i tre tasselli cerimonia scoperti sul tavolo.

Anulensa: il giocatore può far scartare una qualunque carta (gufo o potere) scegliendo tra quelle giocate. Sottrarre il punteggio che la carta scartata dava all’alleanza.

Potentia: il giocatore può pescare fino a 3 carte dal mazzo coperto.

Absentus: quando sarà nuovamente il turno del giocatore che ha giocato questa carta, il suddetto giocatore potrà decidere di passare. Quando l’ultimo giocatore sarà passato, il giocatore che aveva giocato l’incantesimo absentus potrà giocare una o più carte o passare definitivamente. Se una seconda carta incantesimo absentus viene giocata, solo quest’ultima ha effetto. Il precedente giocatore se ha passato non potrà più intervenire.

Mutantus: il giocatore cambia la propria potenza magica con quella di un altro giocatore suo alleato. I giocatori continueranno a giocare con le nuove potenze. Se un giocatore si scambia la potenza con un altro che ha già passato, quel giocatore risulterà aver passato mentre l'altro potrà ricominciare a giocare.

Bisensus: il giocatore può prendere una potenza tra quelle non scelte e cominciare con questa il prossimo turno. Nel turno corrente potrà giocare carte di entrambe le potenze. Ma nell'ordine gerarchico dovrà fare riferimento solo alla potenza magica scelta all'inizio del turno, questo vale sia per la spartizione dei cristalli che per la selezione del tassello cerimonia su cui giocare.