

DIE SIEBEN WIESEN

(I SETTE SAGGI)

Panoramica di gioco

Il gioco dura 11 turni. I giocatori si uniscono per formare due alleanze che cambiano ogni turno, al fine di giocare carte in un eccitante duello per il potere. L'alleanza vittoriosa vince un cristallo. All'inizio di ciascun turno i giocatori si calano nel ruolo di uno dei saggi. Successivamente, hanno luogo i negoziati per determinare la composizione delle due alleanze. Quindi segue la lotta per il potere: chi avrà le carte incantesimo più efficaci? E chi le carte più potenti?

Col combattimento successivo ci saranno nuove regole. Chi è stato un alleato leale, sarà un feroce avversario e viceversa...

I saggi si incontrano sulla tessera "cerimonia", per combattersi l'uno contro l'altro. In ciascuna tessera i saggi sono disposti in ordine differente. Questa sorta di gerarchia indica che inizia il combattimento per il potere (dall'alto verso il basso), in quale ordine si ricevono i cristalli e dove avrà luogo il prossimo combattimento. In ogni caso, si applicano sempre le regole della gerarchia per la tessera cerimonia in cui si svolge il combattimento.

Colui che avrà il maggior punteggio in cristalli alla fine del gioco sarà il vincitore.

Componenti

11 tessere esagonali "cerimonia"

1 tessera "finitum"

64 carte potere (8 per ciascun saggio, 1-1-2-3-4-5-6-7; più 8 gufi: 3-3-4-4-4-4-5-5)

14 carte incantesimo (2 x 7 differenti carte scritte)

7 carte ruolo grandi (1 per saggio)

7 carte ruolo piccole (1 per saggio)

36 cristalli grandi (6 ciascuno di 2-3-4-5-6-7)

13 cristalli piccoli (13 x 1)

2 tracce segnapunti (con i numeri da 1 a 24)

2 indicatori di gioco (nere)

Inizio della partita

Mischiare le 11 tessere cerimonia senza la tessera "Finitum" e piazzarle coperte sul tavolo. Prendere le ultime 4 tessere e mescolarle con la tessera Finitum e rimetterle in fondo al mazzo. Scoprire le prime 3 tessere e metterle l'una vicina all'altra.

Se si sta giocando in 3 o 4 giocatori, prima di iniziare a giocare, rimuovere dal gioco 8 carte potere e la carta ruolo grande e piccola corrispondente per ogni giocatore che non partecipa.

Tenere scoperte le altre carte ruolo. Mescolare le rimanenti carte potere, incluse le 8 carte gufo, e piazzarle coperte come mazzo di gioco. Fate lo stesso con le 14 carte incantesimo, che formeranno un secondo mazzo di gioco. Ciascun giocatore pesca 6 carte potere ed una carta incantesimo e le piazza in mano in modo che nessun avversario possa vederle. Le due tracce segnapunti sono piazzate rispettivamente alla destra e alla sinistra delle tre tessere cerimonia scoperte (come mostrato in figura). Ponete un indicatore tra le due tracce segnapunti per portare il punteggio e l'altro indicatore alla base della tessera cerimonia. Mescolate le tessere dei cristalli grandi (valore 2-7) e mettetele coperte sul tavolo. Da qui prendete tre tessere e piazzatele scoperte una per ogni tessera cerimonia: con 3 o 4 giocatori, scoprite 2 tessere, con 5 giocatori scopritene 3. Piazzate i cristalli piccoli (valore 1) da parte. Serviranno a fine partita.

Il gioco

(Nota: le regole seguenti si riferiscono ad una partita con 4 o 5 giocatori. Alla fine del regolamento troverete le regole speciali per 3 giocatori).

Il gioco dura al più 11 turni che saranno condotti sempre alla stessa maniera:

1. Scelta del ruolo
2. Negoziare le alleanze
3. Battaglia per il potere
4. Punteggio
5. Nuove tessere cerimonia

La battaglia per il potere avrà sempre luogo sulla tessera cerimonia contrassegnata dall'apposito indicatore.

1. Scelta del ruolo

A partire dal primo giocatore, ciascuno seleziona un ruolo disponibile mettendo davanti a se apertamente sia la carta ruolo piccola che grande. Gli altri giocatori a turno in senso orario, scelgono dai ruoli restanti e dopo che l'ultimo ha scelto, inizia la tenzone...

2. Negoziare le alleanze

I giocatori possono ora discutere tra di loro (in maniera più o meno aperta) mostrandosi le carte di gioco e realizzando accordi liberi o con scambi di qualcosa. In ogni caso nessuno è tenuto a mantenere gli accordi più tardi!. I giocatori tentano di realizzare due alleanze: in una partita a 4 giocatori sarà uno scontro due contro due, mentre in una partita a 5 giocatori ci sarà un'alleanza da due contro una da tre. Non appena due giocatori dichiarano un'alleanza, mettono le loro tessere ruolo piccole a lato di una delle due tracce segnapunti. Le tessere ruolo grandi indicano invece chi ha assunto quel ruolo. Quando si gioca in 4 gli altri due giocatori alleati piazzano le loro tessere piccole a lato dell'altra traccia segnapunti. Quando si gioca in 5, il quinto giocatore decide con quale coppia di alleati stare. Questa coppia non può rifiutarsi di accettarlo.

Se più di un giocatore vorrebbe allearsi con la prima coppia, il giocatore più alto in ruolo (nella cerimonia corrente) può scegliere per primo. Una volta formate le alleanze, i giocatori alleati possono scambiarsi le carte tra di loro. Una volta finito lo scambio, si passa alla ...

3. Lotta per il potere

L'alleanza che ha più punti alla fine della lotta, guadagnerà il cristallo mostrato sulla tessera cerimonia corrispondente. Il giocatore più in alto in grado nella gerarchia, inizia la battaglia. Egli mette una carta scoperta davanti a sé o passa. Il turno continua in senso orario (non per gerarchia), ed il giocatore seguente può anch'egli giocare una carta scoperta davanti a se o passare, ecc. Se il turno arriva di nuovo ad un giocatore egli può decidere se giocare una nuova carta o passare. Naturalmente i giocatori che avevano passato, non rientrano in gioco. Il gioco continua così fino a che tutti passano.

(a) Giocare una carta

Un giocatore che desidera giocare una carta ha le seguenti opzioni: può giocare

- Una qualsiasi carta che corrisponda al suo ruolo, o
- Una qualsiasi carta gufo (= Joker), o
- Una qualsiasi carta incantesimo

Non può giocare altri tipi di carte. Segnare la differenza tra i punti giocati dalle due alleanze sulla traccia segnapunti. All'inizio di ciascuna lotta per il potere, entrambe le alleanze sono a 0 punti e l'indicatore è messo tra le due tracce. Quando un giocatore gioca una carta gufo o una carta corrispondente al suo ruolo, egli segna il punteggio avanzando l'apposito indicatore sul suo segnapunti.

Importante: se un giocatore riesce a giocare una seconda carta potere da "1" punto nel suo ruolo, essa varrà ben "10" punto e non uno!

Se un giocatore gioca una carta incantesimo, le istruzioni vengono eseguite immediatamente.

Importante: Ciascun giocatore può giocare un massimo di una carta incantesimo per ciascuna sfida.

(b) Passare

Il primo giocatore che sceglie di non giocare carte (o non può), esce dalla sfida in corso. Il primo ad uscire dalla tenzone prenderà le prime 5 carte dalla cima del mazzo. Il secondo ad uscire pescherà 2 carte

dal mazzo e 3 carte (scelte a caso) dalla mano del primo uscito. I giocatori che usciranno successivamente faranno lo stesso. (Prendono due carte dal mazzo e tre carte da chi è uscito prima di loro). L'ultimo giocatore ad uscire farà altrettanto, ma una volta prese le carte, ne dovrà scartare 3 a sua scelta mettendole sul mazzo degli scarti. Finalmente si arriva a...

4. Punteggio

L'alleanza che ha più punti in carte potere sul tavolo (oppure chi ha l'indicatore di punteggio sulla propria traccia segnapiù), è il vincitore della sfida. Ciascun membro della alleanza vittoriosa prende un cristallo dalla tessera cerimonia e lo piazza coperto davanti a se. Ciò viene fatto in ordine gerarchico. Se c'è un cristallo in più sulla tessera (può capitare in una partita a 5) viene tolto dal gioco. Ciascun membro dell'alleanza sconfitta pesca una carta incantesimo sempre in ordine gerarchico. Parità: nel caso in cui entrambi le alleanze abbiano lo stesso punteggio (per cui l'indicatore è in mezzo alle due tracce), i cristalli vengono presi da tutti in ordine gerarchico a prescindere dall'alleanza. Chi non ricevesse il cristallo può prendere una carta incantesimo.

Se un'alleanza raggiunge i 25 punti o più punti, la sfida per il potere termina immediatamente con la vittoria di quella alleanza. I giocatori che ancora non avevano passato, lo fanno in ordine di turno di gioco (il giocatore che aveva giocato l'ultima carta è quello che ha passato per ultimo).

5. Nuove tessere cerimonia

Il giocatore più in basso nella gerarchia in corso sposta l'indicatore su una delle altre due tessere cerimonia rimaste. Una nuova tessera cerimonia viene scoperta e piazzata al di sopra di quella già utilizzata. Due (o tre in 5 giocatori) nuovi cristalli vengono pescati e messi scoperti sulla nuova tessera cerimonia. Tutti i giocatori piazzano le loro tessere ruolo di nuovo al centro del tavolo. Tutte le carte potere ed incantesimo usate vengono messe nel mazzo degli scarti e l'indicatore di punteggio viene di nuovo piazzato tra le due tracce. Inizia così un nuovo turno di gioco. Il giocatore che ha scelto la nuova tessera cerimonia sceglie per primo la tessera ruolo seguito in senso orario da tutti gli altri.

Dopo che la tessera "Finitum" viene estratta, non vengono pescate più ulteriori tessere cerimonia. Alla fine della sfida successiva, il giocatore ultimo in gerarchia potrà scegliere di muovere l'indicatore sulla tessera cerimonia ancora disponibile oppure sulla tessera "Finitum". In quest'ultimo caso il gioco termina immediatamente. In ogni caso, il gioco termina subito dopo l'ultima sfida successiva (in quanto sarebbe disponibile solo la tessera "Finitum").

Alla fine del gioco, vengono consegnate tutte le carte rimaste in mano ai giocatori. Il giocatore che ha il maggior numero di carte rimaste in mano per ciascun ruolo più i gufi, riceve un cristallo di valore "1". In caso di parità, ciascun giocatore riceve un cristallo da un punto.

Ogni giocatore a questo punto totalizza il valore dei suoi cristalli. Il giocatore col totale più alto è il vincitore. In caso di parità, vince il giocatore che ha il cristallo singolo di valore più alto.

Regole speciali per 3 giocatori

1. Scelta del ruolo: lo stesso come per una partita a 4-5 giocatori.
2. Alleanze: Questa fase è un po' differente. Il giocatore più alto in gerarchia, piazza la sua piccola tessera ruolo vicino ad una delle due tracce e può dichiarare che gioca da solo. In questo caso automaticamente gli altri due giocatori formano un'alleanza contro di lui. Può anche decidere di lasciare giù la piccola tessera e vedere cosa decide il secondo giocatore (B) più alto in gerarchia. Costui potrà o determinare l'alleanza con A ponendo la sua piccola tessera dal lato di A oppure dichiarare che giocherà da solo contro A e C. Può però anche lasciare scoperta la sua tessera ruolo e lasciare la decisione a C. Una volta decise le alleanze le carte saranno scambiate come al solito.
3. La sfida al potere: Inizia sempre col giocatore che gioca da solo, poi si continua in senso orario. Il giocatore da solo comunque non gioca carte al primo round, ma riceve un bonus uguale alla somma dei valori dei due cristalli.
4. Punteggio: Lo stesso come per la partita a 4-5 giocatori.
5. Nuove tessere cerimonia: Lo stesso come per la partita a 4-5 giocatori.

Carte Incantesimo

Volensia!: Il giocatore prende una carta gufo giocata a sua scelta nella sua mano. I punti di quella carta sono sottratti dal totale sulla traccia segnapunti. La carta può poi essere giocata in qualsiasi momento successivamente.

Moventi!: Il giocatore può scambiare due qualsiasi cristalli che sono scoperti sulle tessere cerimonia.

Anulensa!: Il giocatore può scartare una carta potere giocata a sua scelta o anche una carta gufo. Sottrarre i punti della carta scartata.

Potentia!: Pescate le prime tre carte del mazzo e mettetele nella vostra mano.

Absentus!: A proprio turno un giocatore può passare senza uscire dalla sfida. Quando l'ultimo giocatore è passato, a quel punto, egli sceglie se giocare nuove carte o passare. Se viene giocata una seconda carta di questo tipo, solo questa avrà effetto. La prima viene scartata.

Mutantus!: Il giocatore scambia la propria carta ruolo con una appartenente ad un giocatore della sua stessa alleanza. Entrambi i giocatori continuano a giocare con il nuovo ruolo. Se scambiasse la carta ruolo con un giocatore già fuori della sfida, questi non rientrerebbe.

Binensus!: Il giocatore può prendere una tessera ruolo tra quelle lasciate libere e continuare la sfida giocando carte sia del nuovo che del vecchio ruolo. Il secondo ruolo comunque non ha effetto quando si divideranno i cristalli alla fine della sfida o quando si selezioneranno le nuove tessere cerimonia.

Traduzione e adattamento a cura di GamesBusters

Versione 1.0 – Marzo 2003



*<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com*

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Die Sieben Weisen" sono detenuti dal legittimo proprietario.