

Eschnapur

Il segreto del tempio d'oro

Un raffinato gioco di tattica e negoziazione per 3-5 giocatori

Componenti

- Una mappa: La traccia segnapunti gira intorno al lato esterno della mappa. Più avanti si è meglio sarà. Il tempio d'oro è rappresentato all'interno della mappa con 15 aree riconosciute da disegni di differenti mosaici e nicchie segrete in cui sono sepolti tesori di grande valore. Più di una pedina di un giocatore può entrare in queste aree contemporaneamente. Le loro pedine si possono muovere in qualsiasi direzione da area ad area. A lato della mappa vengono messe le tessere movimento, le monete, ecc.
- 5 ricercatori in 5 colori diversi. Queste pedine di legno rappresentano i giocatori che vagano alla ricerca di tesori e fama all'interno del tempio.
- Le monete: 50 da 1 e 10 da 5. Le monete possono essere scambiate in qualsiasi momento. Quando nel regolamento si parla di moneta ci si riferisce sempre ai pezzi da 1.
- 30 carte "offerta" e 5 carte "passare". Più alto è il valore della carta più monete vengono raffigurate su di essa. Così le monete da 1 a 5 punti non hanno alcuna moneta, le carte da 6 a 10 ne mostrano una, le carte da 11 a 15 ne mostrano due, le carte da 16 a 20 tre monete, quelle da 21 a 25 quattro monete ed infine quelle da 26 a 30 ne mostrano 6.
- 1 ridente monaco del tempio: E' il guardiano dei segreti del tempio d'oro ed i suoi beni non dovrebbero essere sotto stimati
- 5 carte di aiuto ai giocatori: aiutano ciascun giocatore a trovare la loro strada nel tempio. Chi può fare qualcosa e quando? Quanto costa? Quanti punti si totalizzano? Bene, tutto questo è riportato sulla carta.
- 15 gettoni scoperta: la fortuna del ricercatore. Avete scoperto le nicchie segrete e portato alla luce il suo prezioso contenuto. Ciascun gettone riporta su di esso due valori.
- 35 tessere movimento: Nella polvere del tempio ci sono delle orme di piedi. Si usano le orme per muoversi. Un orma, uno spazio.
- 30 tessere rifornimento: Vengono mostrate le componenti del gioco che possono essere usate. All'inizio di ogni turno ne vengono scoperte due.
- 5 segnapunti in 5 colori diversi: servono ai giocatori per tenere traccia sulla tabella del loro punteggio.
- 20 carte simbolo: Un simbolo colorato è raffigurato sul davanti, mentre sul retro ci sono raffigurati tutti i simboli. Esse aiutano a trovare le nicchie segrete.

Preparazione

Piazzare la mappa al centro del tavolo. I 15 gettoni scoperta vengono piazzati coperti nelle 15 nicchie segrete.

- Ciascun giocatore sceglie un colore con cui giocare e prende il proprio segnapunti piazzandolo sull'apposita traccia esterna sul primo spazio e la propria pedina che viene piazzata sul corrispondente simbolo sulla mappa dello stesso colore. In una partita con meno di 5 giocatori, il marrone non è usato.
- Ogni giocatore riceve 2 monete da 5 punti e 10 monete da 1 punto. Le restanti monete vengono piazzate a lato della mappa. In una partita a 5 giocatori ognuno riceve 2 monete da 5 e 7 da 1 punto.
- Si pescano a caso due tessere movimento (quelle con l'orma di piede). Le restanti vengono piazzate a lato della mappa.
- Ciascun giocatore riceve una carta "passare" con una "P", due carte offerta coperte ed una carta simbolo sempre coperta. Le carte restanti vengono tenute coperte a lato della mappa.
- Ogni giocatore riceve una carta aiuto.
- Il monaco ridente viene piazzato a lato della mappa fino al suo uso.
- Le 30 tessere rifornimento sono piazzate coperte a lato della mappa.

Obiettivo del gioco

Fama e prestigio non cadono come manna dal cielo. I giocatori devono considerare tre diverse azioni al proprio turno. La prima azione è obbligatoria mentre le altre due sono facoltative. Il gioco continua così

fino a quando non viene scoperto il tredicesimo o il quindicesimo tesoro. A quel punto il giocatore col maggior punteggio fama, sarà il vincitore.

All'inizio, indipendentemente dalle tre azioni, ciascun giocatore può comprare carte simbolo (al costo di 3 monete), carte offerta (al costo di 3 monete) e tessere movimento (al costo di 2 monete). Le carte acquistate vengono prese dalla cima del mazzo corrispondente.

Inizia la partita

Fate un bel respiro profondo ed entrate nel tempio d'oro. D'ora in avanti dovrete stare attenti ad ogni singolo passo che fate.

1. Prima azione

Questa azione è obbligatoria. Il giocatore in turno scopre due tessere rifornimento qualsiasi. Una se la tiene e l'altra deve venderla ad un altro giocatore. Egli sceglie quale tenere e quale vendere considerando anche le offerte che riceve. Le offerte possono essere di qualunque tipo e combinazione e possono includere monete, tessere movimento, carte offerta, carte simbolo. Le offerte possono essere liberamente incrementate, ridotte o ritirate. Il giocatore decide liberamente quale offerta accettare e se dovesse rifiutarle tutte, entrambe le tessere vengono rimesse al loro posto ed il giocatore riceve due monete in cambio.

Se il giocatore accetta l'offerta, viene effettuato lo scambio pattuito ed entrambi i giocatori ricevono poi ciò che è mostrato sulla propria tessera, prima il venditore e poi il compratore. Ogni tessera mostra anche un numero da 1 a 4 il cui significato sarà spiegato più avanti.

- Se la tessera mostra delle orme, il giocatore riceverà un numero di tessere movimento pari al numero di orme.
- Se la tessera mostra le monete, il giocatore riceverà quel numero di monete.
- Se la tessera mostra una carta simbolo, il giocatore può pescare una carta simbolo.
- Se la tessera mostra una carta offerta, il giocatore può pescare una carta offerta.

2. Seconda azione

Il giocatore in turno può, se lo desidera, muovere la propria pedina nel tempio d'oro in qualsiasi direzione da area ad area usando una tessera movimento per area. Le tessere movimento usate vengono rimesse nello stock.

3. Terza azione

Al proprio turno un giocatore può aprire la porta segreta che conduce alla nicchia nascosta. Per far questo, un giocatore ha bisogno di una o due carte simbolo a seconda di quanti simboli sono riportati sul pavimento dell'area davanti alla nicchia. Il giocatore mostra le carte agli altri e le rimette coperte in fondo al mazzo corrispondente. Il giocatore, a questo punto, gira il gettone scoperta portando alla luce il tesoro relativo.

Ci sono due numeri riportati sul gettone, uno piccolo ed uno grande. Il giocatore muove immediatamente il suo segnapunti sull'apposita traccia esterna dello stesso numero di spazi del numero piccolo.

Tutti i giocatori possono ora partecipare alla conquista del numero grande usando le proprie carte "offerta" e "passare". Ciascun giocatore quindi sceglie segretamente una di queste carte e la pone coperta davanti a se. Poi le carte sono scoperte simultaneamente con questi effetti:

- Il giocatore con l'offerta più alta può muovere il proprio segnapunti dello stesso numero di spazi riportato dal numero grande sul gettone. Il giocatore deve anche pagare tante monete quanto è riportato sulla propria carta offerta giocata. Se un giocatore gioca una carta offerta senza avere il corrispettivo in monete, la carta viene annullata e la seconda offerta più alta vince. Tutte le carte offerta giocate vengono scartate (tranne le carte "passare").
- Il giocatore con l'offerta più bassa, riceve tante monete quante riportate dalla propria carta offerta giocata più il gettone scoperta che terrà davanti a se.
- Se un giocatore gioca una carta "passare", riceve 4 monete dalla banca.
- Se tutti i giocatori giocano la carta "passare", non viene assegnato alcun punto per il gettone che viene scartato.

- Se solo un giocatore dovesse giocare una carta offerta, egli riceverebbe sia i punti riportati sul gettone che il gettone stesso senza pagare nulla (essendo contemporaneamente il giocatore con l'offerta più alta e più bassa).

Tessere rifornimento

Durante la partita i giocatori ricevono parecchie tessere rifornimento. Non appena un giocatore ha acquisito 12 punti sommando i punti sulle sue tessere, egli può scartarle e ricevere in cambio 2 carte offerta o 2 carte simbolo o una carta per tipo, gratis. Poichè i punti in eccesso vengono perduti, sta al giocatore organizzare le proprie carte rifornimento ed eventualmente scambiarle non appena riceve una carta che gli permette di raggiungere esattamente i 12 punti. Quando le tessere sono terminate, rimescolare le tessere scartate e continuare il gioco.

Il monaco ridente

Il monaco ridente aiuta a credere nei tesori. Con la sua faccia sorridente egli si prende cura del ricercatore meno fortunato aiutandolo a trovare un tesoro molto più rapidamente. Il giocatore che è all'ultimo posto sulla traccia segnapunti, riceve la miniatura del monaco e la terrà davanti a se fino a che sarà l'ultimo giocatore sulla traccia segnapunti. Questo giocatore vedrà raddoppiati tutti i punti che riceverà d'ora in avanti. Il giocatore mantiene il monaco anche quando raggiunge un altro giocatore ed essi sono entrambi all'ultimo posto. Ovviamente glielo cederà non appena dovesse superarlo.

Fine del gioco

Non appena vengono scoperti e ripartiti 13 dei 15 tesori, il gioco termina.

- Il giocatore col maggior numero di gettoni scoperta, può muovere in avanti il proprio segnapunti di 12 spazi. In caso di parità, i 12 punti vengono divisi. Il monaco non ha alcun effetto su ciò.
- Il giocatore col minor numero di gettoni scoperta, indietreggia di 6 spazi. In caso di parità i 6 punti di penalità vengono divisi. Anche qui, il monaco non ha effetto.
- Il vincitore è colui che sarà più avanti sulla traccia segnapunti. In caso di parità vince chi avrà la carta offerta più alta.

La carta aiuto

Le illustrazioni sulla carta possono essere molto utili per sintetizzare lo schema di gioco. Lo svolgimento del gioco è sulla parte anteriore della carta, mentre sul retro è riportato:

- Il costo delle carte e le tessere movimento
 - L'influenza del monaco
 - Il significato dei numeri sulle carte rifornimento
 - L'effetto dei gettoni scoperta
 - Le condizioni della fine del gioco
- Nei rari casi in cui non dovessero essere sufficienti le monete in dotazione, non se ne distribuiranno altre.
 - E' molto importante nel gioco cercare di accumulare i 12 punti per ottenere le carte gratis, per cui cercate di negoziare e fare offerte!

Esempio di gioco

Questo esempio serve a dare una panoramica su come funziona il gioco:

Prima azione: E' il turno di Axel. Egli scopre 2 tessere rifornimento, una con tre monete e l'altra con una carta offerta.

Egli chiede agli altri giocatori: - Chi mi offre qualcosa per queste due tessere?

Claudia: Io ti offro 2 tessere orma più una moneta per la tessera con tre monete

Patrick: Ti offro 3 tessere orma più una moneta per la tessera con tre monete

Eva: Ti faccio scegliere una carta offerta fra le mie se mi dai la tessera con la carta offerta.

Axel è ancora indeciso malgrado l'offerta di Eva lo intrighi molto. Quindi le chiede:

Se aggiungi alla tua offerta anche due tessere orma accetto lo scambio.

Eva risponde: ok, ma solo se aggiungi una moneta

Patrick: un momento, ti offro una carta simbolo gialla più un moneta per la stessa tessera che vuole Eva.

Axel: Mi spiace ma non sono interessato, accetto l'offerta di Eva.

Axel dà ad Eva una moneta, prende due tessere ormai e pesca una carta offerta tra quelle di Eva e lascia ad Eva la tessera rifornimento con cui Eva pesca la prima carta offerta dal mazzo. Axel prende le tre monete indicate sull'altra tessera che gli resta.

Seconda azione: Axel muove il suo ricercatore di tre aree pagando tre tessere movimento.

Terza azione: Ora Axel vorrebbe scoprire il gettone nell'area che ha raggiunto. Per farlo gli servono un simbolo blu e rosso che Axel mostra agli altri giocatori e pone coperte sotto al corrispondente mazzo. Axel scopre il gettone che mostra un piccolo 8 ed un grande 9. Axel muove il proprio segnapunti avanti di 8 spazi.

Claudia nel frattempo ha subito comprato una carta offerta pagando tre monete e prendendo la carta coperta in cima al mazzo.

Tutti i giocatori fanno ora la loro offerta segretamente e poi scoprono simultaneamente le loro carte:

Axel ha giocato una carta di 22 punti, Eva di 23 punti, Patrick ha giocato una carta "Passare" e Claudia una carta da 16 punti.

Eva vince l'asta e paga le 4 monete riportate sulla sua carta offerta giocata, muovendo poi il proprio segnapunti avanti di 9 punti.

Claudia ha fatto l'offerta più bassa. Ella prende quindi il gettone scoperta e riceve le tre monete riportate sulla carta da lei giocata.

Patrick prende quattro monete avendo giocato la carta "passare"

Tutte le carte offerte giocate vengono scartate.