Reiner Knizia

EUPHRAT & TIGRI

Il Gioco di Carte

Materiale

16 Leader suddivisi in 4 simboli (dinastia del Leone, del Vaso, dell'Arco e del Toro) e in 4 diversi colori (nero = re, rosso = sacerdoti, verde = mercanti, blu = contadini).

193 Carte civilizzazione:
- 40 nere = colonizzazione
- 40 verdi = commercio
- 65 rosse = templi
- 40 blu = agricoltura
- 8 rosse con drago d'oro = tesori

4 Carte calamità

3 Carte nave

Preparativi

Le 8 carte tesoro devono essere disposte come in Figura 1.
Ogni giocatore sceglie una dinastia (uno dei quattro simboli) e prende le 4 relative pedine leader (nei 4 diversi colori). I giocatori vengono quindi distinti non dal colore, ma dal simbolo. Ciascuno posiziona le pedine davanti a sé. A ciascuno, dopo aver mescolato il mazzo, vengono distribuite 8 carte civilizzazione ed una carta calamità. I leader e le carte calamità eventualmente non utilizzate vanno riposte nella scatola.
Si decide casualmente chi inizia.

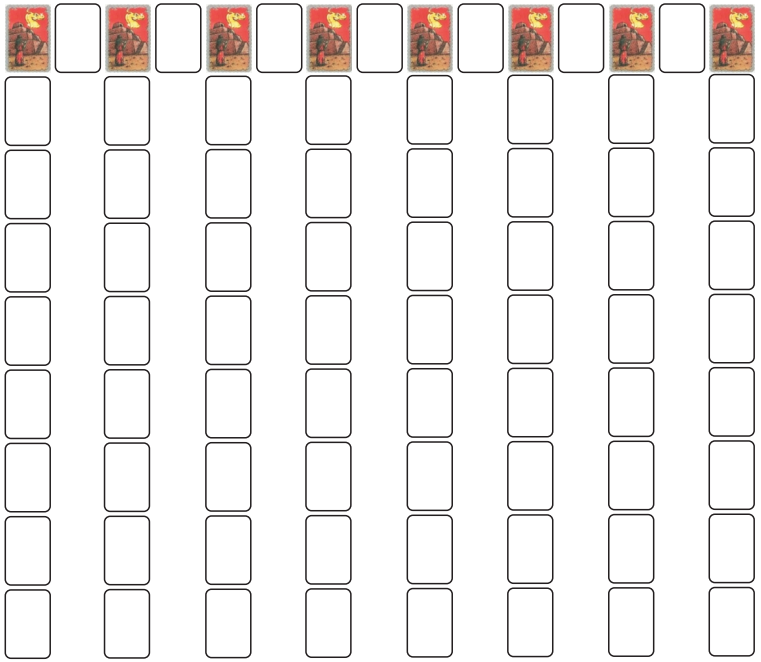

Figura 1. Disposizione iniziale delle carte tesoro. I riquadri vuoti indicano le posizioni in cui possono essere giocate le carte civilizzazione durante lo svolgimento della partita.

Scopo del Gioco

L'obbiettivo di ogni giocatore è sviluppare in modo equilibrato le 4 sfere della civiltà: colonizzazione, religione, agricoltura e commercio. Per raggiungere lo scopo i giocatori, durante la partita, posizionano i loro leader, creano ed ampliano regni ed entrano in conflitto tra di loro. In questo modo guadagnano punti vittoria in ognuna delle 4 sfere. Vincerà chi meglio riuscirà a sviluppare la civilizzazione in modo bilanciato, senza punti deboli nell'una o nell'altra sfera.

I Regni

Durante il gioco i leader e le carte vengono mano a mano posizionate sul tavoliere. Tutte le carte incolonnate al di sotto di una carta tesoro vanno a formare una regione. Due regioni possono unificarsi per mezzo del posizionamento di una carta civilizzazione tra due carte tesoro consecutive. Una regione nella quale si trova almeno un leader viene denominata regno. I regni sono l'anima del gioco. Un regno può contenere diversi leader, anche di diversi giocatori. I regni crescono quando nuovi leader e nuove carte vi vengono aggiunte. Due regni possono venire uniti tra loro e un regno può venire diviso in due regni separati. Finché un regno contiene solo leader di colore differente tutto è pacifico (anche se appartengono a giocatori diversi). I conflitti si sviluppano quando in un regno si trovano due leader di colore uguale.

Svolgimento del Gioco

Il gioco procede in senso orario.
Il giocatore di turno può effettuare fino a 2 azioni, nell'ordine che preferisce. E' possibile effettuare due volte la stessa azione oppure due azioni diverse. Le possibili azioni sono le seguenti:

1) Posizionare, togliere o spostare un proprio leader;
2) Piazzare una carta e distribuire un punto vittoria;
3) Giocare una carta calamità.

Le Azioni in Dettaglio

1) *Posizionare, togliere o spostare un proprio leader*
   Un giocatore può piazzare un proprio leader al di sopra di una carta civilizzazione libera. Questo leader può entrare in gioco a seguito di tale azione oppure essere spostato da una carta civilizzazione ad un'altra. Il colore del leader e della carta sulla quale viene posizionato devono essere differenti. I leader possono inoltre essere piazzati sulle carte tesoro.
2) *Piazzare una carta e distribuire un punto vittoria*
   Con il posizionamento di carte civilizzazione i regni possono essere ingranditi e i punti vittoria collezionati. Ci sono due modi differenti di giocare le carte civilizzazione:
   a. La carta viene incolonnata sotto una carta tesoro. Il giocatore può scegliere liberamente la colonna in cui piazzare la carta. La prima carta in una colonna è piazzata direttamente sotto la carta tesoro. Ciascuna carta successiva in tale colonna è posizionata direttamente sotto alla carta precedente. Appena viene piazzata l'ottava carta di una colonna (la carta tesoro non si conta) nessun'altra carta vi può essere posizionata (a meno che prima non siano rimosse da essa delle carte).
   b. La carta viene posizionata tra due carte tesoro e connette due regni. Una carta può essere posizionata solo tra due carte tesoro consecutive se le due colonne contengono almeno 3 carte (escludendo le carte tesoro).

Collezionare punti vittoria

- Ogni volta che un giocatore posiziona una carta civilizzazione di un certo colore in un regno dove sia presente un leader dello stesso colore, il proprietario di tale leader realizza punti. Questo giocatore prende una carta dello stesso colore dalla propria mano e la posiziona sulla pila di punti vittoria davanti a se. Se il giocatore non dispone di tale carta o non vuole usarla non realizza alcun punto. Le carte che rappresentano i punti vittoria devono formare una pila di cui solo l'ultima "carta punto" sia visibile. I giocatori non possono esaminare le proprie pile o

quelle altrui. Normalmente sarà il giocatore che posiziona la carta a fare punti.

- Il leader nero (il re), oltre alla sua funzione ordinaria (collezionare punti vittoria neri), può agire come carta jolly se nel regno in cui viene piazzata la carta civilizzazione non è presente nessun leader del medesimo colore.
- Se un giocatore posiziona una carta tra due carte tesoro, i due regni sono unificati in un unico regno più grande. In questo nuovo regno possono sorgere conflitti, così detti "esterni", che devono essere risolti immediatamente. I giocatori non realizzano punti vittoria per la carta tra le due carte tesoro.
- Se un leader verde (commerciante) è presente nel nuovo regno appena unificato ed il nuovo regno contiene almeno due carte tesoro, il proprietario del commerciante può scambiare una delle carte tesoro per una carta rossa presa dalla propria mano e piazzare la carta tesoro sulla propria pila di punti. I conflitti esterni devono essere risolti prima di tale scambio. Nota: il re non può essere usato come jolly in questo caso.

3) *Giocare una carta calamità*
   Per mezzo della carta calamità, ciascun giocatore può rimuovere, una sola volta, una carta civilizzazione dal gioco. Questa carta viene definitivamente rimossa dal gioco insieme alla carta calamità. Possono essere rimosse anche le carte civilizzazione che uniscono due regni. Le carte su cui sono posizionati leader o le carte nave non possono essere rimosse. Se una carta catastrofe crea un "buco" in una colonna, le carte sottostanti devono essere traslate verso l'alto di una posizione.

Conflitti

Nel gioco possono sorgere due tipi di conflitti: *interni* ed *esterni*.

Conflitti interni (in seguito al piazzamento di un leader in un regno)

Se un giocatore piazza un leader in un regno in cui è già presente un leader del medesimo colore, sorge un conflitto interno. Per risolvere questo conflitto, possono essere giocate solo carte tempio (carte rosse). Ciascuna carta rossa vale un "punto conflitto" ed i giocatori guadagnano un bonus addizionale pari ad un punto conflitto se il proprio leader si trova sopra ad un a carta rossa (tempio o tesoro). L'attaccante (cioè il giocatore di turno) gioca tante carte rosse dalla propria mano quante crede siano necessarie per vincere il conflitto e le dispone scoperte davanti a se. Il difensore (il giocatore che possiede il leader che già si trovava nel regno) risponde giocando davanti a sé tante carte rosse quante desidera. Il numero di carte rosse giocate viene quindi confrontato. Il giocatore col maggior numero di carte rosse è il vincitore, in caso di parità vince il difensore. Il perdente deve rimuovere il proprio leader dal regno e collocarlo davanti a sé. Il vincitore prende una carta rossa tra quelle giocate nel corso della disputa e la colloca in cima alla propria pila di punti. Se durante il conflitto non sono state giocate carte rosse il vincitore può, se la possiede, prendere una carta rossa dalla propria mano e collocarla sulla pila dei punti.

Conflitti esterni (in seguito all'unificazione di due regni)

Se due regni vengono unificati, la carta che fa da connessione deve dapprima essere collocata a faccia coperta. Quindi, si esamina se leader dello stesso colore sono presenti nel nuovo regno. In tal caso sorge un conflitto esterno. Se sorgono diversi conflitti esterni, il giocatore di turno decide in che ordine questi si debbano svolgere. Se il giocatore di turno è coinvolto in un conflitto, egli è l'attaccante, altrimenti l'attaccante è il primo giocatore coinvolto nel conflitto che si incontra muovendosi in senso orario a partire dal giocatore di turno. Per risolvere il conflitto, i giocatori coinvolti possono giocare carte dello stesso colore del leader. Ciascuna carta vale un punto conflitto;

inoltre, valgono un punto conflitto tutte le carte di quel colore che si trovano all'interno del regno di provenienza del leader. L'attaccante inizia. Egli gioca tante carte dalla propria mano quante crede siano necessarie per vincere il conflitto e le dispone scoperte davanti a se. Il difensore risponde giocando allo stesso modo tante carte di ugual colore quante desidera. Il numero di carte giocate viene quindi confrontato ed il vincitore è determinato così come per i conflitti interni. In caso di parità vince il difensore. Il perdente deve rimuovere il proprio leader dal regno e collocarlo davanti a sé. Il vincitore prende una delle carte giocate durante il conflitto e la colloca sulla propria pila di punti vittoria. Tutte le altre carte vengono scartate. Tutte le carte del colore del leader che erano presenti nel regno di provenienza del perdente devono essere rimosse (ad eccezione delle carte tesoro e delle carte sulle quali si trova un leader) e collocate sulla pila di punti vittoria del vincitore. Se da questa operazione risultano dei "buchi" all'interno di una colonna, questi devono essere colmati traslando verso l'alto le restanti carte. Se un regno viene in tal modo diviso, può accadere che non si debba procedere alla risoluzione di altri conflitti. Altrimenti, si passa alla risoluzione del prossimo conflitto, e così via finché nel nuovo regno non vi sono più leader dello stesso colore.
Nota: se i giocatori coinvolti non giocano carte il conflitto si risolve sulla base delle carte già presenti nei due regni. In questo caso il vincitore può convertite in un punto vittoria una carta dell'opportuno colore prendendola dalla propria mano.

Pescare Carte Nuove

Alla fine dell'intero turno di ciascun giocatore (non immediatamente dopo un conflitto) tutti i giocatori possono pescare carte sino ad averne 8 in mano.

Le Caratteristiche dei 4 Colori

Come già accennato, tutti e quattro i colori hanno caratteristiche speciali.

- **Nero:** Il leader può essere usato come un jolly. Se una carta di colore differente è giocata e non è presente il relativo leader, il proprietario del leader nero può realizzare il relativo punteggio.
- **Verde:** il leader può scambiare le carte tesoro in seguito all'unione di due regni.
- **Rosso:** Le carte rosse sono necessarie per la risoluzione di un conflitto interno.
- **Blu:** quando un giocatore ha piazzato una carta colonizzazione, così che almeno quattro carte dello stesso colore siano collegate in una colonna, questo giocatore può costruire una nave. Se le carte sono blu il giocatore può scegliere indistintamente tra le carte nave disponibili, altrimenti il colore delle quattro carte deve essere lo stesso della nave che si va a costruire. Se si posizionano 4 carte verdi l'unica carta permessa è quella blu/verde. La costruzione di una nave si effettua come segue: le quattro carte dello stesso colore vengono rimosse e scartate. La nave viene posizionata al loro posto nella medesima colonna. Se dei leader fossero stati presenti sulle carte rimosse, questi vengono restituiti ai rispettivi proprietari. Gli effetti di una nave: ciascun giocatore che possiede un leader in un regno dove sia presente una nave dello stesso colore, alla fine del proprio turno realizza un punto vittoria. Tale punto deve essere segnato dal giocatore prendendo una carta del colore opportuno dalla propria mano e posizionandola sulla pila dei punti. Se il giocatore non possiede carte dello stesso colore, egli non fa punti. Nota: il re non può essere usato come jolly in questa circostanza.

Fine del Gioco

I gioco finisce quando almeno un giocatore, dopo il proprio turno non può reintegrare le carte nella propria mano. Inoltre, il gioca termina pure se, alla fine di un turno, rimane in gioco una sola carta tesoro.

Vincitore

Ciascun giocatore raggruppa le carte che rappresentano i punti vittoria per colore. Le carte tesoro sono carte jolly a cui può essere assegnato una colore a scelta. Per ciascun giocatore conta solo un colore, quello in cui sono state raccolte meno carte. Questi numeri sono confrontati. Il giocatore con il maggior numero di carte nel suo colore più debole è il vincitore. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di carte nel rispettivo colore debole, si passa a valutare il secondo colore in cui entrambi hanno meno carte…

Traduzione di Luca Chiapponi lucachiapponi@virgilio.it