

CHINESISCHE MAUER

La Grande Muraglia Cinese

di Reiner Knizia

© 2006 **KOSMOS**

©2006 Sophisticated Games

Traduzione di **Morpheus**
per www.gamesbusters.com

Una disputa sulle preziose sezioni della Muraglia per 2 - 5 giocatori da 10+ anni

Il regno ai tempi del primo imperatore cinese nel 3° secolo prima di Cristo. L'imperatore 'Qin Shi Huang Di' ordina la costruzione della grande "Muraglia Cinese" per proteggere l'impero dalla minaccia delle tribù del nord. I giocatori assumono il ruolo di governatori regionali, che attraverso il loro contributo alla costruzione della muraglia, competono per il favore imperiale.

Contenuto

100 carte

(5 set di colori differenti con ognuno 20 carte)

36 gettoni fama con differenti valori

(2x1,6x2,7x3,8x5,4x7,2x8 punti fama)

Obiettivo del gioco

Molte coppie di gettoni fama vengono offerti. Questi sono la ricompensa dell'imperatore per la costruzione delle sezioni individuali della muraglia. Vicino ad ogni coppia, i giocatori costruiscono la muraglia con le loro carte. Non appena un giocatore ha eseguito il contributo più grande (il valore totale delle carte), in una data sezione, egli riceve uno dei gettoni. Chi colleziona la maggioranza di punti fama, vince.

Preparazione

Prima di giocare la prima partita, rimuovere con cura i gettoni fama dal foglio. I gettoni fama vanno mescolati e piazzati coperti pronti per l'uso. A seconda del numero di giocatori, sarà in gioco il seguente numero di sezioni da costruire:

2 giocatori:	2 sezioni
3 giocatori:	3 sezioni
4-5 giocatori:	4 sezioni

Per ogni sezione da costruire, saranno scoperti due gettoni fama, e saranno piazzati in modo che ci sia spazio alla loro destra per poter mettere le carte giocate (vedere l'immagine in 'giocare').

Ogni giocatore riceve il set di carte del suo colore, che egli stesso mescola e piazza coperto davanti a sé. Ogni giocatore pesca **cinque carte** dal suo mazzo che formeranno la sua mano.

Con due giocatori c'è una regola speciale: se ci sono due gettoni dello stesso valore, saranno rimessi nella scatola e ne saranno pescati una nuova coppia di rimpiazzo.

Giocare

Inizia il giocare più giovane ed il gioco poi prosegue in senso orario. Nel turno un giocatore può effettuare le tre seguenti azioni:

Prima Azione

Il giocatore per prima cosa controlla se possiede più punti degli altri giocatori in una sezione (vedere "punteggio").

Seconda Azione

Il giocatore deve scegliere una delle seguenti possibilità:

- Piazzare una carta o più carte identiche scoperte dalla propria mano ad una qualsiasi sezione da costruire**
- Prendere una carta dalla propria pila di carte.**

Terza Azione

Il giocatore sceglie ancora una delle due possibilità (come nella seconda azione).

Le carte sono sempre piazzate alla destra della sezione costruibile esistente.

Esempio di una situazione tipica di gioco con tre giocatori:
(vedere anche 'Tipi di carte e loro significato')

7
3

2

1

2

Rosso = 3 Verde = 2

5
4

2

1

1

1

3

Blue = 3 Verde = 3 Rosso = 2

Punteggio

Un giocatore riceve uno dei gettoni fama per ogni sezione nella quale egli possiede più punti di qualsiasi altro giocatore **all'inizio del suo turno** come di seguito indicato:

- Se sono disponibili ancora due gettoni fama il giocatore deve sceglierne uno. Lo piazza poi scoperto su una delle sue carte nella sezione.
- Se uno dei gettoni fama è già presente su una carta, il giocatore prende il gettone rimasto e lo piazza coperto davanti a sé. Il gettone fama che si trova già su una carta è preso dal proprietario della carta e lo piazza coperto davanti a sé. Le carte giocate della sezione costruita sono riposte nella scatola. Due nuovi gettoni fama vengono scoperti. Con due giocatori, gettoni fama con lo stesso valore sono messi da parte e rimpiazzati con due nuovi gettoni. Se non ci sono disponibili nuovi gettoni fama, il gioco continua con una sezione in meno.

Nota: Se un giocatore possiede un gettone fama su una delle sue carte, il valore totale delle sue carte in quella sezione sarà ridotta del valore di quel gettone fama.

Esempio di punteggio dopo un conteggio dei punti

2	2	1	1	1	4	Verde: 3-4 = -1	Blue = 2
---	---	---	---	---	---	-----------------	----------

Nota: E' possibile che un giocatore vinca entrambi i gettoni fama di una sezione. Egli vince il secondo gettone fama se, nonostante la riduzione del valore del primo gettone fama, egli possiede ancora più punti di qualsiasi altro giocatore in quella sezione di muraglia all'inizio del suo turno.

Se nessun altro giocatore ha una carta in una particolare sezione, il giocatore inoltre vince il secondo gettone fama nel suo prossimo turno anche se ha soltanto punti negativi dopo la sottrazione del primo gettone fama.

Esempio di punteggio per il secondo gettone fama

4	2	1	3	7	Rosso, totale: 2=1=3-7 = -1
---	---	---	---	---	-----------------------------

Il Rosso inizia il suo turno e nessun altro giocatore ha piazzato una carta: il Rosso riceve così anche il secondo gettone fama.

Fine della partita

Il gioco può terminare nei casi seguenti:

- a) Se in seguito ad un conteggio l'ultimo gettone fama viene vinto, il gioco termina immediatamente. Non viene effettuato un round finale.
- b) Non appena un **giocatore ha giocato completamente il suo set di carte**, ha inizio l'ultimo round. Gli altri giocatori poi effettuano un turno ognuno.

Quando è di nuovo il turno del giocatore che ha terminato le carte, nessuno può piazzare carte.

Il gioco continua di turno in turno, comunque, in modo che i giocatori possano ancora effettuare i punteggi. I turni continueranno fino a che nessun punteggio può essere effettuato, dal momento che tutti i gettoni fama sono stati vinti **oppure** le sole sezioni di muro rimaste sono dove i giocatori hanno lo stesso numero di punti (situazione di stallo).

Nota: Il punteggio viene effettuato come al solito. Anche in questo caso, il primo gettone fama viene piazzato su una delle carte del giocatore con il punteggio più alto. Il valore di fama sarà sottratto dalle sue carte in un successivo conteggio di punti in questa sezione. Il primo giocatore non riceve il suo gettone fama finchè il secondo gettone fama non è stato vinto da un giocatore.

Adesso si girano i gettoni fama davanti ai giocatori. Il giocatore con la maggioranza di punti fama, vince. I gettoni fama che rimangono sulle carte, in seguito ad una situazione di stallo, non vengono inclusi nel conteggio finale.

Tipi di carte e loro significato

Ogni giocatore possiede un set di 20 carte, così divise:

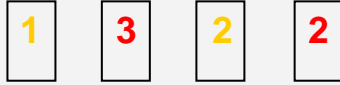
7 Mura: ogni carta muro vale **1 punto**

3 Porte: ogni porta vale **2 punti**

1 Torre di guardia: la torre di guardia vale **3 punti**

1 Nobile: Il Nobile riduce il valore delle altre carte al valore di 1. Il Nobile vale **1 punto**. Se un nobile è su una sezione edificio, **ogni altra carta** in questa sezione vale **1 punto**. E' irrilevante quale valore abbia la carta o a chi appartenga. Inoltre le carte che saranno piazzate alla destra del Nobile varranno 1 punto soltanto.

Esempio di punteggio con un nobile



Rosso: $3+2 = 5$ Giallo: $1+2 = 3$



Rosso: $1+1 = 2$ Giallo: $1+1+1 = 3$

5 Guerrieri:

I Guerrieri sono particolarmente potenti in un gruppo.

Il **valore di un singolo guerriero incrementa in funzione al numero di guerrieri** di uno stesso giocatore **che si trovano alla sua sinistra** nella stessa sezione. In questo modo, in una sezione il primo guerriero vale 1 punto, il secondo vale 2 punti, il terzo 3 punti, il quarto 4 punti ed il quinto 5 punti. Il valore totale di tutti i guerrieri di un colore in una sezione sono così incrementati:

Numero di guerrieri	1	2	3	4	5
Valore totale dei guerrieri	1	3	6	10	15

Esempio di conteggio con I guerrieri



Giallo: $3+1 = 4$ Marrone: $1+2+3 = 6$

2 Cavalieri:

I cavalieri sono particolarmente veloci e mobili.

Ogni cavaliere conta come **2 punti**. Piazzare un cavaliere **non costa un'azione**. I cavalieri perciò sono autorizzati a essere piazzati come azione extra. Possono essere piazzati solo dopo la prima azione (Punteggio) in un turno, e devono essere piazzati prima della terza azione, così che sia chiaro che il turno è finito.

1 Dragone:

Il dragone può coprire le altre carte.

Il dragone conta come **1 punto**. Può essere piazzato normalmente alla destra di una sezione da costruire ma è autorizzato inoltre a essere **piazzato su una qualsiasi carta**. La carta coperta dal dragone non ha più nessun valore, e cessa anche il potere eventuale che avrebbe avuto sulle altre carte. Il dragone può essere piazzato sopra qualsiasi carta, anche un altro dragone.

Eccezione: Il dragone non può essere piazzato sopra una carta che ha un gettone fama su di essa (vedere "punteggio").

Esempio di punteggio con un dragone

1 2 1 1 N

Blue = 3

Verde = 2

1 2 1 1 ND

Blue = 2

Verde = 4