

# GUATEMALA CAFÈ

di Inka e Markus Brand – per 2-4 giocatori da 10 anni in su – Durata: 45-60 min. circa

## INTRODUZIONE

I giocatori cercano di collezionare più punti vittoria possibile coltivando ed espandendo le piantagioni di caffè. Ci riusciranno se procederanno in modo strategico, gestendo in modo oculato il denaro e inviando il caffè dal porto.

## CONTENUTO

- 20 tessere proprietario (5 per ogni colore: azzurro, arancione, giallo, viola)
- 4 segnapunti in legno (azzurro, arancione, giallo, viola)
- 1 compratore (pedina in legno di colore grigio)
- 50 strade (bastoncini di legno di colore grigio)
- 35 sacchi di caffè in legno (7 per ogni colore: nero, marrone, rosso, beige, bianco, visibile solo su un lato)
- 45 operaie in legno (9 per ogni tipo di caffè)
- 15 baracche in legno (3 per ogni tipo di caffè)
- 15 navi in legno (3 per ogni tipo di caffè)
- 1 sacchetto di stoffa (contenente chicchi di caffè non commestibili)
- 48 monete (centavos): 12x5; 16x3; 20x1
- 1 tabellone “produzione” (un lato con un set up iniziale predeterminato, l'altro senza)
- 1 tabellone “piantagione” (un lato utilizzato per 3 e 4 giocatori, l'altro per 2)
- 6 tessere per coprire gli spazi delle baracche (partite con 3 giocatori) sul tabellone “piantagione”
- 2 regolamenti (inglese e tedesco)

## PREPARAZIONE

- Prima della prima partita, è necessario etichettare ciascun sacco di caffè; ci sono 7 etichette adesive per ogni colore (nero, marrone, rosso, beige, bianco), da apporre su un solo lato di ciascun sacco in legno.
- Porre i due tabelloni di gioco al centro del tavolo, uno di fianco all'altro. Il tabellone “produzione” può essere posizionato a scelta sul lato con il set up predefinito o su quello libero; il tabellone “piantagione” va posizionato sul lato corrispondente al numero dei giocatori.
- Con 3 giocatori il sentiero più a sinistra del tabellone “piantagione” non è disponibile e le corrispondenti caselle per la costruzione delle baracche devono essere coperte con le apposite tessere.
- Ogni giocatore riceve le 5 tessere proprietario del proprio colore (su ciascuna delle quali potrà costruire la baracca del colore indicato: nero, marrone, rosso, beige, bianco), una somma di denaro pari a 15 centavos e il segnapunti del proprio colore da piazzare sullo 0 nella scala del punteggio sul tabellone “piantagione”.
- Se si usa il tabellone “produzione” *senza un set up iniziale predefinito*: piazzare a caso un sacco di caffè su ciascuna delle 6 caselle bordate di bianco in modo che ognuno dei 5 colori sia presente una volta sola (con l'eccezione di un colore che sarà presente 2 volte); posizionare poi tutte le operaie, le navi e le baracche (75 in tutto) ciascuna in una casella a caso.
- Se si usa il tabellone “produzione” *con un set up iniziale predefinito*: posizionare tutte le operaie, le navi e le baracche (75 in tutto) e 6 sacchi di caffè secondo quanto indicato sul tabellone stesso.
- Mischiare i rimanenti 29 sacchi di caffè nel sacchetto di stoffa e consegnarne 24, distribuiti uniformemente, ai vari giocatori, senza mostrarne il colore: in 2 giocatori ciascuno riceve 12 sacchi, in 3 ciascuno ne riceve 8 e in 4 ciascuno ne riceve 6; in ogni caso, alla fine della distribuzione 5 sacchi di caffè rimarranno nel sacchetto. Ogni giocatore può guardare il colore dei propri sacchi di caffè, senza farlo vedere agli avversari.
- Tenere a portata di mano le strade e il denaro (banca) a fianco dei tabelloni.
- Estrarre a sorte il primo giocatore; il giocatore a destra di quest'ultimo piazza la pedina compratore in una casella a sua scelta lungo il perimetro del tabellone “produzione”.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori si succedono nel gioco in senso orario. Durante il proprio turno, ciascun giocatore deve muovere la pedina del compratore da 1 a 3 spazi lungo il perimetro del tabellone “produzione” in senso orario; pagando 2 centavos alla banca, se vuole, può muovere la pedina di 4 spazi. A questo punto ha 2 opzioni:

- a) comprare pedine (operaie, baracche, navi e, più avanti nel gioco, strade) da piazzare poi sul tabellone adiacente per costruire e ampliare le proprie piantagioni;

- b) prendere un sacco di caffè e ottenere i relativi punti vittoria, rifornendo allo stesso tempo la propria riserva di denaro.

Se si vuole, è possibile anche non muovere affatto la pedina del compratore; in questo caso, però, il giocatore salta completamente il suo turno, senza compiere alcuna azione.

### **a) Comprare pedine e costruire/ampliare le piantagioni**

Dopo aver sposato il compratore, il giocatore di turno può comprare fino a 3 pedine (operaie, baracche, navi e, se già presenti, strade, escluso però i sacchi di caffè), in qualsiasi combinazione di tipo e/o colore (con l'unica eccezione che non si possono prendere due o più baracche dello stesso colore), prelevandole dalla fila del tabellone "produzione" su cui si trova il compratore stesso.

Tutte le pedine comprate devono essere piazzate immediatamente nel tabellone adiacente (non possono cioè essere conservate per poi piazzarle nei turni successivi) in modo da costruire o ampliare le proprie piantagioni, pagando alla banca un costo che dipende dalla posizione in cui esse vengono piazzate:

- le baracche possono essere piazzate solo nelle apposite caselle di colore chiaro, ciascuna al prezzo indicato nella casella stessa;
- le operaie vengono piazzate in tutte le altre caselle della terraferma ad un prezzo che dipende dalla zona di collocamento: 3 centavos per la fascia più vicina al mare, 2 centavos per quella intermedia e 1 centavo per quella più lontana (tali prezzi sono riassunti alla base del tabellone stesso);
- le navi vengono piazzate in corrispondenza dei moli, al prezzo corrispondente stampato sul tabellone;
- le strade vengono sempre piazzate gratuitamente.

Non si possono comprare pedine per le quali non si dispone di denaro sufficiente a pagarne il piazzamento.

Nel piazzamento delle pedine devono essere seguite le seguenti regole:

- in ciascuna casella chiara può essere piazzata un'unica baracca; chi la piazza deve posizionare sotto di essa la propria tessera proprietario del colore corrispondente, che servirà ad indicare la proprietà della piantagione (costituita dalla baracca stessa e da tutte le operaie dello stesso colore ad essa collegate); ciascun giocatore può quindi avere al massimo una sola piantagione per ciascun tipo di caffè;
- le operaie non possono essere piazzate nelle caselle riservate alle baracche, ma solo nelle restanti caselle della terraferma; in ciascuna casella può trovarsi un'unica operaia, che deve essere collegata verticalmente o orizzontalmente con la baracca o con un'altra operaia dello stesso colore nella stessa piantagione;
- è possibile anche iniziare una piantagione piazzando la prima operaia di un dato colore senza aver ancora piazzato la corrispondente baracca; in questo caso la tessera proprietario andrà posizionata sotto l'operaia, spostandola poi sotto la baracca non appena (e se) questa sarà costruita in un turno successivo; le piantagioni prive di baracche sono considerate incomplete e non forniscono punti vittoria;
- non è consentito, col piazzamento delle operaie, connettere fra loro due piantagioni dello stesso colore appartenenti a giocatori diversi; tali piantagioni devono essere separate da almeno una casella o al massimo confinare per spigolo (poiché diagonalmente non può esserci connessione);
- quando si piazza una nave, in ciascun porto è sempre obbligatorio occupare prima i moli più economici, e poi via via quelli più costosi (sul lato del tabellone per 3-4 giocatori ci sono 3-4 porti con 3 moli ciascuno; sul lato per 2 giocatori c'è un unico porto con 6 moli);
- le strade devono essere piazzate obbligatoriamente lungo i sentieri prestampati sul tabellone (sul lato per 3-4 giocatori), oppure liberamente lungo i confini fra le varie caselle (sul lato per 2 giocatori);
- le strade e i sentieri prestampati non costituiscono confini fra piantagioni diverse.

Dopo aver completato l'operazione di piazzamento delle pedine, gli spazi vuoti del tabellone "produzione" devono essere riempiti ciascuno con una strada prelevata dalla riserva. Quando le strade si esauriscono (ce ne sono solo 50), gli spazi sul tabellone rimangono vuoti.

### **b) Prendere sacchi di caffè e ottenere punti vittoria**

Dopo aver sposato il compratore, il giocatore di turno può prendere un sacco di caffè, prelevandolo dalla fila del tabellone "produzione" su cui si trova il compratore stesso e piazzandolo sulla casella libera di valore più alto della scala del punteggio sul bordo del tabellone "piantagione".

Il giocatore riceve allora immediatamente 8 centavos dalla banca, dopodiché si effettua il calcolo del punteggio relativo alle piantagioni dello stesso colore del sacco di caffè scelto; ogni giocatore che possiede la piantagione del colore in oggetto (che può essere al massimo una) riceve punti vittoria (PV) secondo le seguenti regole:

- se la piantagione è costituita da una baracca e da almeno un'operaia, fornisce 1 PV per ogni operaia che la compone; piantagioni incomplete costituite solo da baracche o solo da operaie non forniscono alcun PV;

- se la capanna della piantagione è collegata tramite una strada ad un porto in cui si trovano navi dello stesso colore, i PV forniti dalla piantagione vengono moltiplicati per un fattore pari al numero delle navi più uno (ovvero vengono raddoppiati se c'è 1 nave di quel colore, triplicati se ci sono 2 navi di quel colore e quadruplicati se ci sono 3 navi di quel colore); a tale scopo conta solo il numero delle navi e non la loro posizione all'interno del porto;
- nel caso che le navi abbiano contribuito ad aumentare il numero di PV ottenuti, una di esse va rimossa dal gioco: se la nave è una sola si rimuove quella, riponendola nella scatola, se invece sono due o tre deve essere rimossa solo quella piazzata sul molo più economico; le altre navi che restano nello stesso porto devono allora scorrere verso l'alto, andando a liberare i moli più costosi ed occupando quelli più economici.

I PV ottenuti dai giocatori vanno conteggiati spostando in avanti il corrispondente segnapunti; poiché ogni volta che si svolge questa azione i sacchi di caffè vengono posizionati nell'ultimo spazio libero della scala del punteggio sul bordo del tabellone, i segnapunti e la fila di sacchi si avvicinano sempre di più.

Può accadere che il giocatore di turno giochi un sacco di caffè di un colore di cui non possiede piantagioni. In tal caso il giocatore riceve il denaro previsto, ma ovviamente non ottiene punti vittoria, anche se consente, in generale, di farli ottenere ai suoi avversari.

Dopo aver completato l'operazione, comunque, lo spazio vuoto del tabellone "produzione" deve essere riempito con un nuovo sacco di caffè, che il giocatore di turno sceglie fra quelli che gli erano stati consegnati all'inizio della partita; se non dovesse averne più, prende a caso un sacco di caffè dal sacchetto.

### **Blocco del punteggio**

Quando il giocatore di turno sceglie l'azione di tipo b), prima del calcolo dei punti vittoria, gli altri giocatori, a partire da quello alla sua sinistra, dichiarano se intendono bloccare il conteggio.

Il giocatore che vuole impedire il conteggio dei punti deve rimpiazzare, sul tabellone "produzione", il sacco di caffè appena preso dal giocatore di turno (che va comunque piazzato sulla casella libera di valore più alto della scala del punteggio) con un sacco dello stesso colore preso da quelli che ha davanti a sé. In questo modo i punti vittoria, per questo turno, non vengono assegnati a nessuno, mentre il giocatore che ha subito questa mossa prende lo stesso il denaro previsto, e può, al posto dell'azione cancellata, svolgere un'azione di tipo a), senza muovere ulteriormente il compratore, prendendo le pedine che gli servono dalla fila dalla fila su cui si trova quest'ultimo e piazzandole sul tabellone adiacente con le consuete regole.

Se fra i sacchi di caffè della propria riserva, un giocatore non ne ha nessuno del colore appena scelto dal giocatore di turno, non può bloccare il calcolo del punteggio.

### **FINE DEL GIOCO**

Il gioco termina quando i segnapunti di uno o più giocatori raggiungono o superano la casella dove è stato posizionato l'ultimo sacco di caffè all'inizio di un'azione di tipo b). Il vincitore è allora il giocatore con più punti vittoria. In caso di parità vince il giocatore a cui è avanzato più denaro.

*Traduzione di Angelo Baccomo  
Revisione di Adams*