

# HAN



**A lotta di potere e strategia per 2-5 giocatori, di 10 anni di età o più**

Approssimativamente 2200 anni fa. La Cina è nel mezzo di un periodo di instabilità politica e sull'orlo di un cambio di potere. Il governo imperiale è stato gravemente indebolito dalle rivolte contadine - la sua caduta è prossima. Chi riuscirà a riunire le province e di avviare l'inizio di una nuova dinastia?

## MATERIALE DI GIOCO

**57 carte Provincia** in 5 colori  
(10 viola, 11 gialle, 11 arancio, 12 verdi, 13 rosse)



**100 Case** in 5 colori  
(20 blu, 20 rosse, 20 verdi, 20 gialle, 20 viola)



**45 Emissari** in 5 colori  
(9 blu, 9 rossi, 9 verdi, 9 gialli, 9 viola)



**1 Imperatore**



**9 Dischetti Conteggio**



**5 Blocchi**

(usati nelle varianti)



**9 Carte - 50 PV**



**1 Tabellone con due mappe**

**Confini Contesi** (La Cina, composta da 9 province)



**Via Diplomatica** (La capitale, composta da 9 distretti)

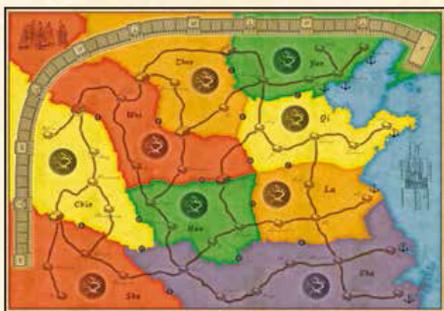


## OBIETTIVO DEL GIOCO

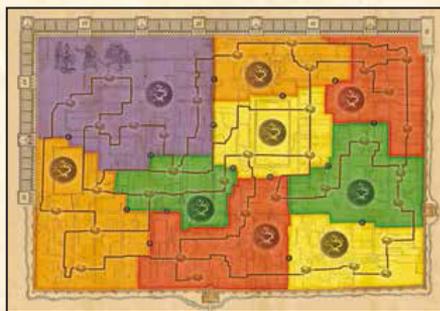
Giocando le carte, i giocatori erigono le loro case dei governatori ed inviano emissari alla corte delle province. Facendo questo, essi ottengono Punti Vittoria per l'efficace piazzamento delle case e per le alleanze strette fra i loro emissari. Alla fine del gioco, il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria è il vincitore del gioco.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Il lato anteriore del tabellone raffigura la mappa **Confini Contesi**, la quale è adatta per partite da 3 a 5 giocatori. Il retro raffigura la mappa **Via Diplomatica**, adatta per partite da 2 a 4 giocatori. In base al numero di giocatori, userai il lato del tabellone adeguato; se siete in 3 o 4 giocatori potete scegliere liberamente uno qualunque dei due tabelloni. Una volta scelto il lato, metti il tabellone al centro del tavolo.



Mappa **Confini Contesi** per 3 - 5 giocatori



Mappa **Via Diplomatica** per 2 - 4 giocatori

- Ogni giocatore prende tutti i pezzi di gioco – case ed emissari – del colore scelto. Metti un emissario come segnalino sullo spazio zero del tracciato dei Punti Vittoria (PV), raffigurante la Grande Muraglia Cinese situata lungo il bordo superiore della mappa. Se raggiungi 50 PV, metti il segnalino sullo spazio zero e continua a contare i punti raccolti, ed inoltre, prendi una carta raffigurante 50 PV e ponila di fronte a te. Se superi i 100 PV, prendi una seconda carta raffigurante 50 PV.

**Importante:** I colori dei pezzi di gioco non hanno niente a che fare con i colori delle province o distretti.

- In base al lato del tabellone scelto e il numero dei giocatori, rimuovi le seguenti carte Provincia e rimettile nella scatola:

### **Confini Contesi**

- 5 giocatori: non rimuovi alcuna carta
- 4 giocatori: rimuovi 1 carta per ogni colore
- 3 giocatori: rimuovi 2 carte per ogni colore

### **Via Diplomatica**

- 4 giocatori: rimuovi 3 carte per ogni colore
- 3 giocatori: rimuovi 4 carte per ogni colore
- 2 giocatori: rimuovi 5 carte per ogni colore

- Mescola le rimanenti carte Provincia. Ogni giocatore riceve 3 carte, coperte, e le mette nella propria mano. Metti il resto delle carte Provincia a fianco del tabellone in un mazzo coperto da cui poter pescare.

Se giochi sulla mappa **Confini Contesi**, rivela le prime 4 carte del mazzo e ponile scoperte in fila a fianco del mazzo in modo da formare la disponibilità

Se giochi sulla mappa **Via Diplomatica**, rivela solo le prime 3 carte del mazzo

- Metti le carte Punteggio e i dischetti Conteggio Punti a fianco del tabellone. I 5 segnalini quadrati sono usati solo per variante; per le partite con la modalità base, lasciali nella scatola.
- I giocatori decidono chi sarà il giocatore iniziale. Il giocatore iniziale riceve il segnalino Imperatore; egli piazza l'Imperatore di fronte a se e lo mantiene fino al conteggio finale.

## CORSO DEL GIOCO

**Importante:** Quando la parola **Provincia** viene usata qui di seguito, deve essere intesa come **Distretto** nel caso in cui la mappa sia **Via Diplomatica**.

Il giocatore iniziale gioca per primo. Il gioco poi procede in senso orario. Nel tuo turno, puoi effettuare l'azione A o l'azione B:

- A)** Gioca 1, 2, o 3 carte dalla tua mano e piazza i pezzi di gioco dalla tua riserva sulle Province del colore appropriato. Dopo di ciò, pesca tante carte Provincia quante necessarie per completare nuovamente la tua mano con 3 carte Provincia.
- B)** Oppure puoi scarta una carta Provincia e pescarne una nuova con cui sostituirla.

### **A) PIAZZARE I PEZZI DI GIOCO**

Il colore di una carta Provincia determina in quale provincia puoi piazzare un pezzo di gioco. Con 4 dei 5 colori disponibili, la scelta si ha su due province, mentre per le carte viola si ha disposizione un'unica provincia.

**Le seguenti regole si applicano durante il piazzamento dei pezzi di gioco:**

- Puoi piazzare i pezzi di gioco in una sola provincia durante un tuo turno.
- Puoi piazzare solo un pezzo di gioco in una provincia nella quale non ci sono ancora altri pezzi. Se ci fosse già nella provincia almeno un pezzo, indipendentemente dal colore, puoi piazzarci fino a 2 pezzi.
- Puoi piazzare solo un pezzo di gioco per ogni carta Provincia.
- Puoi giocare 2 carte Provincia dello stesso colore come jolly, le quali possono essere usate come una singola carta di un colore differente.

In generale come promemoria, la **regola del 3-2-1** potrebbe rivelarsi utile: Puoi usare fino a 3 carte per piazzare fino a 2 pezzi in 1 provincia.

Metti le carte che hai giocato scoperte nella pila degli scarti a fianco del tabellone.

Se non hai alcun pezzo di un certo tipo nella tua riserva, non puoi più piazzare quel tipo di pezzo.

**Esempio 1:** Barbara ha 1 carta viola e 2 carte rosse nella propria mano. Sceglie la provincia rossa di Wei e gioca 1 carta rossa. Questa provincia non contiene ancora alcun pezzo di gioco; quindi, può piazzare solo 1 pezzo in questa provincia durante il suo turno. Dopo di ciò deve terminare il suo turno dato che gli è permesso di piazzare dei pezzi di gioco in una sola provincia.

Alex ha 1 carta rossa e 2 carte verde. Sceglie anche lui la provincia rossa di Wei. Dato che in tale provincia c'è già un pezzo (piazzato da Barbara), egli adesso può piazzare 2 pezzi di gioco. Egli piazza il primo pezzo usando la sua carta rossa. Poi egli usa le due carte verdi come jolly, che gli permette di piazzare nella provincia rossa il suo secondo pezzo.

Doris ha 3 carte gialle nella propria mano. La provincia gialla di Qi e Ch'in contiene già dei pezzi di gioco. Dato che un giocatore non può piazzare più di due pezzi in un turno, Doris può usare 2 carte gialle per piazzare 2 pezzi di gioco nella provincia di Qi o di Ch'in, oppure, usare le due carte per poter piazzare 1 pezzo in una provincia diversa da Qi o Ch'in.

**Ci sono anche regole speciali per il tipo di pezzi che è possibile piazzare:**

## CASE

Una casa è sempre piazzata su uno spazio casa libero di una provincia. Gli spazi casa sono connessi attraverso le strade, che sono importanti nel conteggio finale. Ogni spazio casa può contenere solo una casa. Se tutti gli spazi casa di una provincia sono occupati, non potrai piazzare nessun'altra casa in tale provincia.

La mappa **Confini Contesi** ha due tipi di spazi casi addizionali, che hanno regole speciali:

**Spazi Porto:** Ci sono 7 spazi casa con il simbolo di un'ancora. Su questi spazi porto, puoi piazzare una casa, seguendo le regole consuete. La casa è trattata come ogni altra casa. Alla fine del gioco, ha luogo un conteggio dei porti che conferisce ulteriori punti vittoria.

**Spazi di Confine:** Ci sono 5 spazi casa che sono situati sul confine tra due province. Per poter piazzare una casa su questi spazi di confine, devi giocare due carte, osservando le seguenti regole:

Gioca due carte, ognuna del colore di una delle province confinanti



**oppure**

Gioca due carte dello stesso colore di una delle due province confinanti.



Una casa sul confine tra due province appartiene ad entrambe le province; ma a parte ciò, è trattata come qualsiasi altra casa.

È possibile piazzare un pezzo di gioco di più durante lo stesso turno, se puoi usare le carte appropriate per piazzare il pezzo in una delle due province confinanti allo spazio di confine. Per questo, devi osservare le regole di piazzamento usali.

## EMISSARI

Un **emissario** è sempre piazzato sullo spazio con il drago all'interno di una provincia. Uno spazio con il drago può contenere diversi emissari, come descritto sotto.

**La regola fondamentale:** La maggioranza di case di un singolo colore in una provincia determina il numero massimo di emissari che è possibile piazzare sullo spazio con il drago della provincia. Non è possibile piazzare emissari in una provincia che non contiene case.

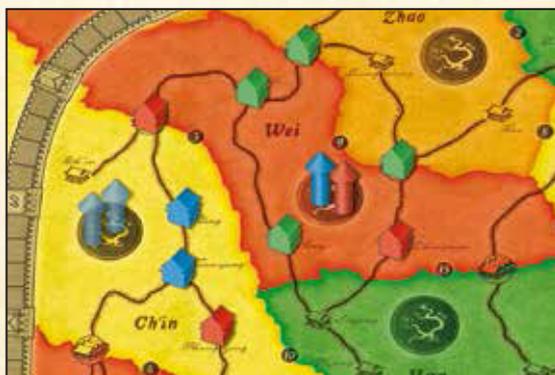


Se per esempio, la provincia di Wei contiene 4 case verdi e 2 case rosse, non potranno esserci piazzati più di 4 emissari sullo spazio con il drago.

**Importante:** Puoi piazzare emissari in una provincia anche se non hai piazzato alcuna delle tue case in tale provincia.

**Esempio 2:** Doris (blu) pensa di piazzare degli emissari aggiuntivi nella provincia rossa di Wei. Alex (verde) ha la maggioranza di case nella provincia di Wei. Dato che la maggioranza è composta da 4 case, non ci possono essere al momento più di 4 emissari in Wei. Dato che solo 2 emissari sono presenti su Wei, Doris può piazzare altri 2 emissari. A tale scopo, Doris dovrebbe giocare 2 carte rosse.

**Esempio 3:** Doris (blu) invece sceglie di piazzare emissari nella provincia gialla di Ch'in. Assieme a Barbara (rosso), Doris ha la maggioranza di case in tale provincia. Entrambi i giocatori hanno 2 case nella provincia di Ch'in, così al momento, in questa provincia, non vi possono essere piazzati più di 2 emissari. Dato che non ci sono ancora emissari piazzati in questa provincia, Doris gioca 2 carte rosse come jolly e 1 carta gialla, e piazza 2 emissari. In alternativa, per Doris, sarebbe stato possibile piazzare 2 case o 1 emissario e 1 casa.



**Importante:** Quando tutte gli spazi casa di una provincia sono occupati da una casa, il turno del giocatore attivo viene interrotto, ed ha luogo un **conteggio dei PV per le case** presenti in questa provincia.

## CONTEGGIO DEI PV PER LE CASE

- ♣ Il giocatore con il **maggior numero di case** nella provincia riceve 1 PV per ogni casa presente nella provincia, indipendentemente dal colore.
- ♣ Il giocatore con il **secondo maggior numero** di case nella provincia riceve 1 PV per ogni casa presente e appartenente al giocatore che ha il maggior numero di case nella provincia conteggiata.
- ♣ Il giocatore con il **terzo maggior numero** di case nella provincia riceve 1 PV per ogni casa presente e appartenente al giocatore che ha il secondo maggior numero di case nella provincia conteggiata.
- ♣ Il giocatore con il **quarto maggior numero** di case nella provincia riceve 1 PV per ogni casa presente e appartenente al giocatore che ha il terzo maggior numero di case nella provincia conteggiata.
- ♣ Il giocatore con il **quinto maggior numero** di case nella provincia riceve 1 PV per ogni casa presente e appartenente al giocatore che ha quarto maggior numero di case nella provincia conteggiata.

Se un giocatore non possiede case in una provincia, egli non ottiene alcun PV per quella provincia. In caso di pareggio, tutti i giocatori in parità ricevono lo stesso numero di PV. Il giocatore successivo riceverà i PV in base alla sua reale posizione dopo i giocatori in parità.

I giocatori muovono il loro segnalino segna punti in avanti sul tracciato dei Punti Vittoria dello stesso numero dei Punti Vittoria ricevuti.

Dopo che le case in una provincia sono state conteggiate, tale provincia viene marcata con un dischetto nero.

**Esempio 4:** In Wei, Alex (verde) ha 4 case, Barbara (rosso) ne ha 2, e Doris (blu) ne ha 1. Alex possiede il maggior numero di case e riceve 7 PV (4+2+1). Barbara ha il secondo maggior numero di case e riceve 1 PV per ogni casa posseduta da Alex (cioè il giocatore con il maggior numero di case), quindi 4 PV. Doris possiede 1 casa in Wei, quindi il terzo maggior numero di case nella provincia e riceve 1 PV per ogni casa posseduta da Barbara (cioè il giocatore con il secondo maggior numero di case), quindi 2 PV.



**Esempio 5:** In Qi, Barbara (rosso) e Chris (viola) hanno 2 case ciascuno, e Doris (blu) ha solo 1 casa in questa provincia. Barbara e Chris hanno entrambi il maggior numero di case in Qi; così ognuno di essi riceve 5 PV (2+2+1). In questo caso, Doris possiede il secondo maggior numero di case e riceve così 1 PV per ogni casa posseduta dal giocatore che ne possiede la maggioranza (Barbara o Chris), quindi riceve 2 PV.



**Importante:** Anche se le case di una provincia sono già state conteggiate, è possibile continuare a piazzare emissari in tale provincia, rispettando comunque le regole di piazzamento consuete.

## B) SCARTARE UNA CARTA

Se non ti è possibile piazzare o non desideri piazzare alcun pezzo, puoi scartare una carta.

### PESCARLE NUOVE CARTE

Dopo che hai terminato il tuo turno, pesca tante carte quante necessarie fino ad avere nuovamente una mano di 3 carte. Puoi pescare le carte dalla fila delle carte scoperte e/o dal mazzo di pesca coperto in qualsiasi combinazione ed ordine tu desideri.

Solo dopo che hai completato la tua mano con 3 carte, la fila delle carte scoperte viene riempita con nuove carte, se necessario.

Adesso è il turno del giocatore alla tua sinistra.

### MAZZO DI CARTE ESAURITO

Quando il mazzo di pesca si esaurisce per la prima volta, mescola la pila degli scarti e ponila a coperta a fianco del tabellone per formare il nuovo mazzo di pesca.

Se ci sono ancora carte scoperte a fianco del mazzo di pesca, esse restano sul tavolo e non vengono rimescolate con la pila degli scarti. Se il giocatore di turno non ha ricompletato la sua mano con 3 carte, lo effettua adesso. Dopo di ciò, se necessario, viene ricompletata la fila delle carte scoperte.

## FINE DEL GIOCO

Quando il mazzo di pesca si esaurisce per la seconda volta, il gioco termina. Il Round corrente viene comunque completato, terminando con il giocatore alla destra del giocatore che possiede l'Imperatore. In questo Round finale i giocatori non pescano più alcuna nuova carta.

Il gioco termina anche se nessun nuovo pezzo di gioco può essere piazzato. In questo caso, il gioco termina immediatamente.

## CONTEGGIO FINALE

Nel conteggio finale, i giocatori ricevono punti per le case che non sono state ancora conteggiate, e per gli emissari e le strade.

### 1) CONTEGGIO DELLE CASE

Adesso, le case nella province che non hanno un dischetto conteggio su di esse vengono conteggiate. Il conteggio viene effettuato come descritto sopra.

### 2) CONTEGGIO DELLE ALLEANZE

Qui, non sono gli emissari stessi che vengono conteggiati, ma le alleanze fra gli emissari di due province confinanti. Sul tabellone sono raffigurate 15 possibili alleanze, numerate da 1 a 15. Le alleanze vengono conteggiate in ordine numerico.

**Importante:** Sulla mappa Via Diplomatica, le alleanze non sono possibili fra tutti i distretti confinanti.

Per effettuare meglio il conteggio, metti l'Imperatore sull'alleanza che deve essere conteggiata. Una volta effettuato il conteggio come descritto sotto, muovi l'Imperatore sulla successiva alleanza in ordine numerico.

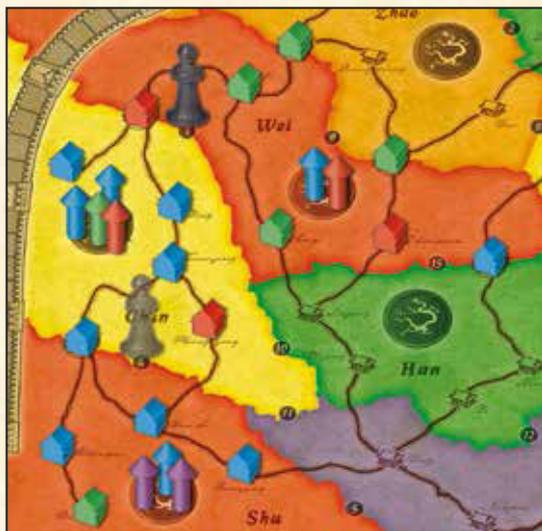
Una alleanza fornisce PV solo se hai la maggioranza di emissari in entrambe le province coinvolte. Se diversi giocatori hanno il maggior numero di emissari in una provincia, tutti i giocatori in parità possiedono la maggioranza.

Se hai la maggioranza di emissari in una provincia, puoi anche ricevere PV per diverse alleanze, se hai la maggioranza di emissari anche nella provincia confinante.

Il giocatore con la maggioranza di emissari nelle due province confinanti riceve 1 PV per ogni emissario presente in queste due province, indipendentemente dal colore di essi. Se più di un giocatore assolve a queste condizioni, ognuno di essi riceve 1 PV. Gli altri giocatori non ricevono alcun Punto Vittoria.

**Esempio 6:** L'Imperatore è posto sulla alleanza 3. Adesso, l'alleanza fra Wei e Ch'in viene conteggiata. In Wei, ci sono 2 emissari, 1 blu e 1 rosso. Ch'in contiene 4 emissari, 2 blu, 1 rosso, e 1 verde. Questo significa che Doris (blu) ha la maggioranza di emissari sia in Wei che in Ch'in e riceve 6 PV (4+2) punti. Gli altri giocatori restano a mani vuote.

Dopo di ciò, l'Imperatore viene mosso sulla alleanza 4. Adesso, l'alleanza fra Ch'in e Shu viene conteggiata. In Shu, ci sono 3 emissari, 2 viola e 1 blu. Dato che Doris (blu) ha la maggioranza di emissari in Ch'in ma non in Shu, che è di Chris (viola) con due emissari, non c'è alleanza, e nessun giocatore riceve PV.



### 3) CONTEGGIO DELLE STRADE

Per questo conteggio, un giocatore deve avere 4 più case su una linea continua ininterrotta di strada. Eventuali diramazioni non vengono incluse nel conteggio. Tale linea di strada può estendersi su diverse province. Il giocatore riceve 1 PV per ogni casa presente sulla linea di strada; ogni casa può essere inclusa solo una volta.

**Esempio 7:** Nella figura sopra, Doris (blu) ha una linea ininterrotta di 5 case da Ch'in a Shu. La casa in basso a sinistra in Shu è una diramazione e quindi non viene conteggiata. Così Doris riceve 5 PV per queste case.

### 4) CONTEGGIO DEI PORTI (Solo per la mappa Confini Contesi)

Qui, vengono conteggiate le case sui 7 spazi porto. In questo contesto, esse sono trattate come quelle nelle province.

Il conteggio avviene allo stesso modo del conteggio delle case normali.

**Esempio 8:** Sei dei 7 spazi porto sono occupati. Doris ha 4 case sugli spazi porto, Alex ne ha 2. Doris possiede la maggioranza di case sugli spazi porto e riceve 6 PV (4+2). Alex ha il secondo maggior numero di case sugli spazi porto e riceve 1 PV per ogni casa posseduta da Doris, il giocatore con la maggioranza, quindi 4, e riceve 4 PV.

## IL NUOVO IMPERATORE

Dopo che tutti i conteggi sono stati effettuati, il giocatore che il maggior numero di Punti Vittoria vince il gioco.

In caso di pareggio, vince il giocatore che il maggior numero di pezzi (case e emissari) rimasti nella propria riserva. Se persiste la situazione di pareggio, tutti i giocatori in parità condividono la vittoria.

## VARIANTE PER LA MAPPA “CONFINI CONTESI”: FORTIFICAZIONI

Durante la preparazione del gioco, ogni giocatore prende 1 blocco che aggiunge alla propria riserva. In questa variante, i blocchi sono considerati Fortificazioni e contano come pezzi di gioco. Una Fortificazione è sempre piazzata su uno spazio casa libero, ma mai su uno spazio di confine. Per piazzare una Fortificazione, devi giocare 2 carte nel colore della provincia in questione. Dopo di ciò, piazza inoltre 1 casa sopra la Fortificazione, senza dover giocare un'altra carta per questo.



**Importante:** Devi piazzare una casa su una Fortificazione. Se non ti sono rimaste case disponibili nella tua riserva, non puoi piazzare una Fortificazione.

- ♣ Nel conteggio delle case, un giocatore riceve il doppio dei PV per una provincia nella quale egli ha una Fortificazione.
- ♣ Nel conteggio delle strade, un giocatore riceve il doppio dei PV se egli possiede una casa con una Fortificazione sulla linea di strada ininterrotta.
- ♣ Nel conteggio dei porti, un giocatore riceve il doppio dei PV se egli ha una casa con una Fortificazione su uno spazio porto.

**Esempio 9:** Doris ha 3 carte gialle in mano. Gioca 2 di esse e piazza la sua Fortificazione su uno spazio casa libero in Qi. Poi piazza 1 propria casa sopra la fortificazione. Anche se ha un'altra carta gialla, Doris deve terminare il suo turno adesso, perché non può piazzare più di 2 pezzi in un turno.

## VARIANTE PER LA MAPPA “VIA DIPLOMATICA”: MERCATI

Durante la preparazione del gioco, ogni giocatore prende 1 blocco che aggiunge alla propria riserva; nella partite con due giocatori, ogni giocatore prende 2 blocchi. In questa variante, i blocchi sono considerati Mercati e contano come pezzi di gioco. Un mercato è sempre piazzato su uno spazio casa libero. Per piazzare un Mercato, devi giocare 2 carte del colore del distretto in questione. Dopo di ciò, piazza inoltre 1 emissario sopra al Mercato, senza dover giocare un'altra carta per questo. La regola riguardante il numero massimo di emissari che possono risiedere sullo spazio con il drago in una provincia non viene applicata in questo caso. I Mercati non sono inclusi nel conteggio delle case.



**Importante:** Devi piazzare un emissario sopra il Mercato. Se non ti sono rimasti emissari disponibili nella tua riserva, non puoi piazzare un Mercato.

**Importante:** Gli emissari sul Mercato non vengono conteggiati nel calcolo degli emissari presenti su uno spazio con il drago durante il gioco.

- ♣ Prima del conteggio finale, tutti gli emissari sul Mercato sono posti sullo spazio con il drago del rispettivo distretto e sono inclusi nel conteggio delle alleanze.

**Esempio 10:** Doris (blu) non può piazzare un emissario sullo spazio con il drago del distretto verde, dato che al momento non più di 3 emissari possono risiedere in questo distretto. Sembra che nessuno possa più avere la maggioranza a parte Barbara (rosso). Tuttavia, per poter mantenere la sua chance di conteggiare per le alleanze i distretti confinanti, Doris decide di piazzare il suo Mercato in tale distretto. A tale scopo, gioca 2 carte verdi e piazza poi un suo emissario sopra il Mercato appena piazzato. Prima del conteggio finale, questo emissario viene messo sullo spazio con il drago di questa provincia. Adesso, assieme a Barbara, Doris ha la maggioranza di emissari in questo distretto.



Trovi maggiori informazioni sul sito dell'autore: [www.michaelschacht.net](http://www.michaelschacht.net)

Designer e artista: **Michael Schacht**

Traduzione in inglese: **Sybille & Bruce Whitehill**, “Word for Wort”.

Traduzione in Italiano: **Francesco “ZeroCool” Neri**

© 2014 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich.

Made in Germany. All rights reserved. [www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

Distribution in Switzerland: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil.

*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. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.*

