

KHAN 汗可

Un gioco di Christwart Conrad

Un gioco tattico di piazzamento con un pizzico di fortuna per 2-4 giocatori

IDEA:

1244 – L'impero Mongolo si estende dall'Europa dell'Est fino all'Asia ed all'Oceano Pacifico. Era (ed è) il più vasto e contiguo impero della storia. Il Grande Khan regnava sull'impero dalla capitale Karakorum e mandava i propri generali a conquistare nuove regioni per conto del *signore di tutti i Mongoli*. La strategia Mongola dava a ciascun generale un alto grado di indipendenza nel decidere come invadere e conquistare nuove regioni, finché si attenevano agli obiettivi comuni. Le armate Mongole erano molto veloci ed i nemici erano terrorizzati dal loro apparire all'improvviso in ogni luogo. Per evitare che i governatori nemici riacquistassero il controllo dei loro eserciti, i Mongoli li inseguivano e li perseguitavano ovunque tentassero di scappare.

Il tuo compito è inseguire 8 differenti comandanti delle regioni che stai invadendo e conquistare quante più aree di valore che puoi. Il generale che eseguirà al meglio il compito assegnatogli sarà proclamato il successore del Grande Khan.

SCOPO:

Ogni giocatore invade le regioni piazzando le sue iurte sulla plancia. Un giocatore può conquistare due o più regioni adiacenti piazzando una delle varie tessere conquista sopra le proprie iurte (non è necessario che tutte le iurte coperte siano del giocatore che piazza la tessera). Le tessere conquista danno al giocatore dei punti vittoria – più grande è la tessera conquista e maggiori saranno i punti vittoria. Il giocatore che avrà il maggior numero di punti vittoria sarà il vincitore.

CONTENUTI:

Una plancia con uno sfondo diviso in 132 piccole aree divise in 6 regioni (ogni regione ha uno sfondo diverso). Le regioni contese sono divise da un fiume, composto da 22 caselle blu, sulle quali possono essere costruiti dei ponti. Molte delle aree ai bordi della plancia sono contornate dai 'territori confinanti'. Ci sono anche le corti dei vari governatori (8 spazi colorati con le rispettive immagini). Di fronte ciascuna corte ci sono 5 caselle per le iurte neutrali. Inoltre, in basso, ci sono delle caselle per le rimanenti iurte neutrali.



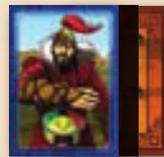
72 carte

(9 carte per ciascuno degli 8 governanti)



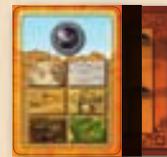
6 carte speciali:

'Morale Alto':
Compiere 3 azioni



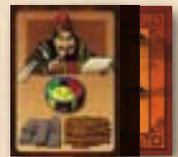
4 carte speciali:

'Protezione del Khan':
Protegge le proprie iurte



4 carte speciali:

'Aiuto divino':
Protegge le iurte neutrali



4 carte speciali:

'Esplora il territorio':
Riserva una tessera



8 governanti in 8 colori diversi

(non sono legati ai colori dei giocatori)



60 iurte nere



160 iurte

(40 in ciascun colore)

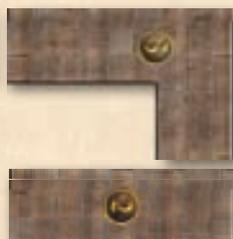
(Le iurte sono da considerarsi illimitate)

38 forme con i loro punti vittoria



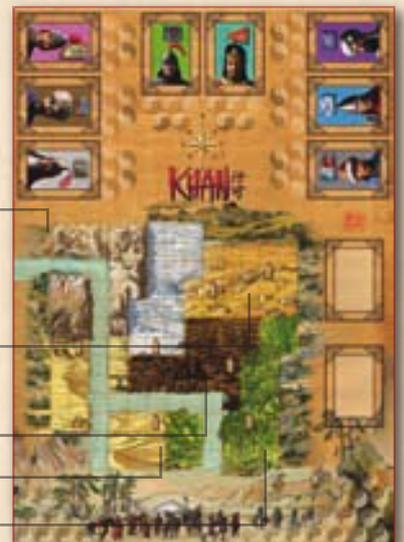
29 tessere conquista

(4 'due spazi', 2x4 'tre spazi',
5 'quattro spazi', 12 'cinque spazi')



9 ponti

(5 'tre spazi',
2x2 'quattro spazi')



Plancia

PREPARAZIONE:

- 1 Piazza il tabellone al centro del tavolo.
- 2 Piazza 40 iurte neutrali: 5 iurte di fronte ciascuna delle 'corti'. Piazza le restanti iurte neutrali sugli spazi in basso nella plancia.
- 3 Sistema i ponti e le tessere conquista vicino la plancia in modo che siano chiaramente identificabili.
- 4 Ogni giocatore riceve le iurte del proprio e il seguente numero di carte speciali.

Tipo di carta speciale	No. di giocatori	2	3	4
Morale Alto: Compiere 3 azioni		2	2	1
Protezione del Gran Khan: Protegge le proprie iurte		2	1	1
Aiuto divino: Protegge le iurte neutrali		2	1	1
Esplora il territorio: Riserva una tessera		2	1	1



- 5 I giocatori tengono le loro carte speciali a faccia in su di fronte a loro
- 6 Piazzare gli 8 governatori nelle aree contrassegnate. (Dopo la prima partita è possibile piazzare i governatori in una qualsiasi tessera libera, anche se è consigliato distribuirli in maniera uniforme sulla plancia).
- 7 Selezionare casualmente il primo giocatore.
- 8 In uno o più turni, ogni giocatore piazza una iurta sulla plancia, in una casella non ancora occupata.

No. di giocatori	2	3	4
Placement rounds	3	2	1

- 9 Mescola le carte. Ad ogni giocatore vengono distribuite 4 carte che terrà segrete. Piazza il resto delle carte a faccia in giù sullo spazio in plancia più basso. Le carte scartate saranno poste a faccia in su nello spazio più alto. Se si esaurisce il mazzo, mescolare la gli scarti e piazzare le carte a faccia in giù nello spazio più basso, formando così un nuovo mazzo da cui pescare.



PANORAMICA DEL GIOCO:

I turni si svolgono in senso orario:

In un turno il giocatore attivo compie i seguenti 5 step nell'ordine

- 1 Sposta un governante e piazza una yurtta nera
- 2 **Compie due delle seguenti azioni**
(passare una od entrambe le azioni non è consentito)
O due azioni separate in qualsiasi ordine (può anche essere la stessa azione ripetuta due volte):
A - Invasione (Piazza una iurta in base alla carta pescata)
B - Sposta un governatore
C - Conquista (Piazza una tessera)
OPPURE un'azione combinata
D 1 Invadere in una qualsiasi regione E
D 2 Scarta una carta
- 3 Ripone una carta speciale nella scatola (se applicabile)
- 4 Usa una carta speciale (opzionale)
- 5 Pesca carte

Esempio: Viene pescata una carta grigia (Seljuk). Se indica 'Nord' il governatore grigio Seljuk si dovrà spostare verso nord.

Se avesse indicato 'Ovest' o 'Sud-Ovest' il governatore non si sarebbe potuto spostare perché le prime tre caselle nella direzione indicata sono occupate da una tessera conquista, da una iurta e dal fiume a Sud-Ovest e da un ponte in direzione Ovest. Poiché la direzione indicata è ostruita il governatore prova a muoversi nella direzione successiva in senso orario. In questo caso fuggirebbe da una casella in direzione Nord-Ovest.

Il governatore Russo, blu chiaro, ha solamente 5 direzioni disponibili; questo perché si trova all'estremità della mappa.

IL GIOCO:

1. Spostare un governatore e piazzare una iurta neutrale



Gira la prima carta dal mazzo e piazzala in cima alla pila degli scarti. La carta indicata indica quale governatore deve essere spostato ed in quale direzione fuggirà.

Il governatore si muove sulla prima casella libera nella direzione indicata, spostandosi al massimo di 3 caselle. Una casella si considera libera se non è occupata da una iurta, da un governatore, da un ponte o da una tessera conquista. Le caselle del fiume vengono conteggiate nel computo della distanza totale, ma un governatore non potrà mai fermarsi sul fiume. Se non ci sono caselle libere ad una distanza 3, o se il governatore non ha spazio (ad esempio arriva al bordo della mappa), si muove nella direzione



direzione successiva in senso orario (ad esempio, si sposta a Sud anziché Sud-Est o si sposta a Nord anziché a Nord-Ovest). Una iurta neutrale (nera) viene posta nella casella da cui il governatore si sposta. Questa iurta deve essere presa da quelle poste davanti la corte del governatore spostato.

Se un governatore deve essere spostato ed è rimasta una sola iurta nella corte, il governatore non si muove, ma viene scambiato con l'ultima iurta. Il governatore viene rimosso dal gioco e posizionato nella corte. Lo stesso avviene se un governatore deve essere spostato, ma non ci sono caselle libere entro 3 spazi in nessuna delle 8 direzioni. Se sono presenti altre iurte neutrali nella corte del governatore vengono aggiunte alla riserva comune.

Se in seguito viene pescata una carta relativa ad un governatore rimosso, si continua a pescare fino a che non si trova una carta che consente di muovere (o rimuovere) un governatore. Quando il 5to governatore viene rimosso dalla plancia comincia la fase finale del gioco.

2A. Invasione: Piazza 1 tua iurta in base alla carta giocata



In base alla carta pescata il giocatore piazza una delle sue iurte. Giocando una carta con uno dei sei paesaggi (montagne, ghiaccio, tundra, deserto sabbioso, deserto roccioso o foresta tropicale), il giocatore piazza una sua iurta in un'area che ha lo stesso sfondo della carta. Un jolly (con il simbolo del Khan) permette il piazzamento su di una qualsiasi casella libera. Se la carta mostra un fiume, il giocatore posiziona una iurta in una casella libera adiacente al fiume. Alcune carte hanno un'immagine che mostra i 'territori confinanti'. In questo caso i giocatori possono piazzare una iurta in una casella vuota confinante con uno dei 'territori confinanti'.

Nota: la maggior parte delle caselle ai bordi sono adiacenti ai territori confinanti eccetto alcune regioni montuose (4), il deserto sabbioso (3) e la foresta tropicale

Le iurte sono piazzate sempre in regioni di terra, **mai** sul fiume o nei territori confinanti.

2B. Spostare un governatore:

Il giocatore decide quale governatore vuole spostare. Rivela la carta in cima al mazzo. Il colore di questa carta è influente. Il governatore viene spostato nella direzione indicata dalla carta, seguendo le regole descritte nella sezione 1. Una iurta neutrale nera, presa dalla **riserva comune** (nella parte inferiore della plancia) viene piazzata nella casella da qui si è spostato il governatore.

2C. Conquistare:

Il giocatore prende una delle tessere – tessera conquista o ponte – dalla zona vicino la plancia (che sfortuna se la tessera desiderata non è più disponibile) e la piazza sopra un'area che contiene iurte. Il giocatore deve avere la maggioranza relativa di iurte del **proprio colore** nell'area coperta – le iurte neutrali non vengono conteggiate. Il altre parole, la tessera deve coprire almeno una sua iurta e nessun altro giocatore deve avere più iurte nell'area che si intende coprire con la tessera.

- 1 Se il giocatore è l'**unico** ad avere la maggioranza relativa di iurte coperte (ignorando le nere): il giocatore piazza una sua iurta sopra la tessera piazzata.
- 2 Se il giocatore ed uno o più avversari hanno la maggioranza relativa di iurte coperte (ignorando le nere): ogni giocatore che ha la maggioranza piazza una propria iurta sulla tessera.

Le tessere possono essere ruotate e/o capovolte per utilizzare la forma speculare. Le iurte sono da considerarsi illimitate e quindi vengono restituite ai proprietari quando vengono conquistate.

Nota: non ci sono restrizioni sulla conquista o sulla costruzione di ponti a cavallo tra regioni differenti.

Piazzare tessere conquista: tutti gli spazi sotto la tessera devono contenere iurte.

Piazzare ponti: Costruendo un ponte si conquistano aree su entrambe le sponde del fiume. I ponti devono attraversare il fiume e devono coprire almeno un'area di terreno su entrambe le rive del fiume. (Poiché non è possibile invadere il fiume, è richiesto una iurta in meno, e, nel caso eccezionale di un'ansa del fiume, che può essere scavalcata solo da un ponte ad 'L', due iurte in meno. Più ponti possono essere adiacenti.

Example: Placing conquer tiles



Esempio 1: Il **Giallo** può piazzare tutte le tessere sull'area specifica tranne quella da due spazi. Non ha bisogno di avere la maggioranza rispetto alle iurte neutrali. Il **Verde** può piazzare la tessera da due spazi per coprire una sua iurta ed una neutrale. Nessuno può piazzare la tessera da due spazi per coprire due iurte neutrali, poiché in quel caso nessuno avrebbe la maggioranza relativa.



Esempio 2: Il **Rosso** può piazzare la tessera (1), il **Giallo** la tessera (2) ed il **Blu** solo la tessera (3). La tessera (4) può essere piazzata sia dal **Rosso** che dal **Giallo**. In entrambi i casi 'conquisterebbero insieme' e verrebbero poste sulla tessera sia una iurta rossa che una gialla. I governanti non possono essere coperti!

2D. Invadere ovunque: Piazza una tua iurta e scarta carte

Il giocatore piazza una delle sue iurte in una regione libera a sua scelta e quindi scarta qualsiasi numero di carte (0-4). Questa è un'azione doppia che vale come entrambe le azioni a disposizione per il turno del giocatore.

3. Scartare una carta speciale (se applicabile)

Se il giocatore ha davanti a sé una carta speciale con sopra una iurta (dal turno precedente) riprende la iurta e scarta la carta speciale nella scatola.

4. Usare una carta speciale (opzionale)

Il giocatore ha la possibilità di utilizzare **una** delle sue carte speciali



Morale alto: 3za azione. Utilizzando la carta 'morale alto', il giocatore può compiere immediatamente un'ulteriore azione:

Esempio 1: AAC: Invadi due volte in base alla carta pescata e conquista

Esempio 2: ACC: Invadi in base alla carta pescata e quindi conquista due volte

Esempio 3: DC: Invadi con una iurta ovunque, scarta carte e conquista

Esempio 4: BBC: Sposta un governatore, sposta un altro governatore (o anche lo stesso), conquista

Dopo l'uso il giocatore scarta questa carta.



Protezione del Gran Khan: protegge le tue iurte

È possibile giocare una carta *Gran Khan* solo se non ne è attiva un'altra carta 'Protegge le proprie iurte'. Inoltre, in una partita a 2 giocatori, un giocatore non può utilizzare una carta Protezione del Gran Khan in due turni consecutivi.

Il giocatore posiziona una delle proprie iurte sulla carta. Finché rimane attiva (c'è una iurta sulla carta) nessun altro giocatore può piazzare una tessera coprendo un'area che contiene iurte del giocatore protetto dalla carta. È possibile, se il giocatore protetto acconsente, conquistare un'area in cui anch'egli ha la maggioranza relativa ('conquistare insieme'). Se il giocatore protetto si rifiuta, nessuno può compiere quest'azione.

Ricorda: Finché è in gioco una carta 'Proteggi le tue iurte' nessun altro giocatore potrà proteggere le proprie iurte.



Aiuto divino: Protegge le iurte neutrali

2 o 3 giocatori: Un giocatore può giocare una carta 'Proteggi le iurte neutrali' solo se nessun altro giocatore le sta già proteggendo. Inoltre, in una partita a 2 giocatori, lo stesso giocatore non può giocare questa carta in due turni consecutivi. Il giocatore pone una delle sue iurte sull'icona della iurta neutrale sulla carta.

Mentre la carta è attiva nessun **altro** giocatore può conquistare una regione contenente delle iurte neutrali. È 'Conquistare insieme' aree contenenti iurte neutrali se il giocatore che ha giocato la carta acconsente.

Ricorda: Finché è in gioco una carta 'Proteggi le iurte' neutrali nessun altro giocatore potrà proteggere le iurte nere.

4 giocatori: Il giocatore pone una delle sue iurte sulla carta, su di una casella indicante una regione a sua scelta non occupata da un avversario.

Fino a che la carta 'Proteggi le iurte neutrali' è attiva su di una regione, nessuno degli **altri** giocatori può conquistare un'area contenente iurte neutrali nella regione protetta. 'Conquistare insieme' aree con iurte neutrali è ammissibile se il giocatore che protegge le iurte acconsente.



Esplora il territorio: Riserva una tessera conquista o ponte

2 o 3 giocatori: quando un giocatore utilizza una carta 'esplora il territorio' pone una delle sue iurte su di una tessera conquista o su di una tessera ponte e quindi scarta la carta speciale. Finché la iurta rimane sulla tessera gli altri giocatori non possono scegliere nessuna tessera che abbia lo stesso colore e la stessa forma della tessera riservata. Gli altri giocatori possono comunque riservare altre combinazioni (forma/colore) di tessera. Quando il giocatore che ha riservato la tessera è di turno deve riprendere la iurta.

Quando il giocatore che ha riservato la tessera è di turno deve riprendere la iurta.

4 giocatori: quando un giocatore utilizza una carta 'esplora il territorio' sceglie una particolare tessera conquista o ponte e vi pone sopra una delle sue iurte, quindi scarta la carta. Gli altri giocatori non possono utilizzare la tessera riservata, ma possono comunque riservare un'altra tessera. Quando il giocatore che ha riservato la tessera è di turno deve riprendere la iurta.

5. Pesca carte

Se il giocatore ha meno di 4 carte in mano, pesca dal mazzo fino ad averne nuovamente 4.

Attivare la fase finale

5 governanti nelle proprie corti. Non appena il quinto governatore viene riposizionato nella sua corte tutti i governatori vengono sostituiti con una iurta neutrale e rimessi nelle rispettive corti. Se ciò si verifica nella fase 1, il turno del giocatore termina immediatamente e comincia subito la fase finale. Se invece si verifica durante la fase 2, il giocatore termina normalmente il proprio turno, tuttavia non è più possibile scegliere l'azione 2B (Spostare un governatore). Il giocatore successivo in ordine di turno comincia la fase finale.

Fase finale

Da questo momento, il turno consiste nel conquistare due volte ad esempio piazzando due tessere (conquista/ponte). Né carte normali né carte speciali possono essere giocate. Gli effetti delle carte speciali restano si applicano fino al turno del giocatore che ha giocato la carta. Se un giocatore non può conquistare almeno una volta perde il turno. Il gioco termina quando nessuno è più in grado di conquistare.

Punteggio

Ogni giocatore somma il valore in punti (in giallo) delle tessere conquista e/o ponti su cui ha una propria iurta. Quando i giocatori 'conquistano insieme', i punti sono equamente divisi tra i giocatori, eventualmente arrotondati per eccesso, a favore dei giocatori.

Ci sono dei bonus (10, 6, 3) per i tre territori conquistati continui con maggior estensione. L'estensione di un territorio conquistato è il numero totale di caselle (di terreno e fiume) coperte da tessere direttamente connesse tra di loro da almeno un lato di una casella che hanno una iurta dello stesso colore (incluso anche le tessere conquistate in comune). Un giocatore può ricevere solo uno di questi tre bonus. In caso di pareggio, il bonus è assegnato al giocatore con il secondo (in caso di ulteriore pareggio, il terzo e così via) territorio più esteso.

Nel caso veramente raro in cui 2 giocatori hanno lo stesso numero di territori con la medesima estensione entrambi ricevono il bonus totale. I bonus per le altre posizioni (2da o 3za estensione) sono assegnati normalmente.

Nota: Quando un'area è stata conquistata in comune tutti i giocatori coinvolti contano tutti gli spazi coperti dalla tessera per valutare l'estensione. Una singola tessera può appartenere a territori più giocatori.

2 esempi di punteggio per il territorio più esteso:

Giocatore	ROSSO	GIALLO	BLU	VERDE
Dimensione dell'area conquistata	37, 12, 8, 3, 3, 2	32, 20, 8, 4, 3, 2, 2	32, 18, 12, 3, 3, 3, 2, 2	32, 10, 7, 5, 5, 4
Punti Vittoria	10	6	3	0

Giocatore	ROSSO	GIALLO	BLU	VERDE
Dimensione dell'area conquistata	24, 20, 17, 8, 5, 2, 2, 2	24, 20, 17, 8, 5, 2, 2, 2	20, 20, 14, 12, 11	20, 18, 7, 5, 5, 4
Punti Vittoria	10	10	6	3

Vittoria

Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria è il vincitore. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha conquistato il territorio più esteso.



Traduzione italiana: Alessandro Cunsolo
Illustrations and artwork: David Cochard
Graphic design: Hans-Georg Schneider
Project manager: Jonny de Vries

© 2010 White Goblin Games

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.