

# QIN [ch'in]

di Reiner Knizia per 2-4 giocatori – Durata: 30 min. circa

## IDEA DI GIOCO

Cina, più di 2000 anni fa. Benvenuti nel periodo delle guerre fra le città-stato. Preparatevi a colonizzare l'entroterra cinese fondando provincie e conquistando remoti villaggi da anettere al vostro impero. Durante la vostra espansione costruirete delle magnifiche pagode come simbolo della vostra autorità.

Il primo che riuscirà a costruire tutte le sue pagode vincerà il gioco. Però attenzione: gli avversari potranno conquistare i vostri villaggi e le vostre provincie, abbattendo le vostre pagode e sostituendole con le loro.

Pianificate saggiamente la vostra espansione, conquistate le provincie straniere ed instaurate la gloriosa dinastia Qin costruendo la vostra ultima pagoda!

## CONTENUTO

- 1 tabellone a doppia faccia (lato "uccelli" e lato "leoni"), riportanti una griglia di caselle quadrate; ciascuna casella può rappresentare praterie, villaggi, provincie iniziali (rosso, giallo, blu) o laghi (solo sul lato "leoni");



- 72 tessere, ciascuna composta da due caselle provincia di tre possibili colori: rosso, giallo, blu; ci sono 12 tessere per ciascuna delle 6 possibili combinazioni di colori (rosso-rosso, giallo-giallo, blu-blu, rosso-giallo, giallo-blu, blu-rosso);



- 96 pagode in plastica, 24 per ogni colore (bianco, nero, verde, viola);

- 1 regolamento.

## PREPARAZIONE

- Posizionare il tabellone al centro del tavolo, scegliendo il lato sul quale giocare; per le prime partite si raccomanda di utilizzare il lato "uccelli".
- Mescolare le tessere a faccia coperta e comporre delle pile di pesca accessibili a tutti i giocatori; ciascun giocatore prende a caso, senza farle vedere agli avversari, 3 tessere come propria mano iniziale.
- Consegnare a ciascun giocatore un certo numero di pagode nel colore scelto, in funzione del numero di giocatori:
  - per partite con 2 giocatori: 24 pagode (tutte);
  - per partite con 3 giocatori: 19 pagode;
  - per partite con 4 giocatori: 15 pagode.
- Il giocatore più giovane viene nominato giocatore iniziale.

## SVOLGIMENTO

A partire dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, al proprio turno ciascun giocatore deve scegliere una delle tessere della sua mano e piazzarla sul tabellone, ripescandone poi un'altra dalle pile per ricostituire la sua mano di 3 tessere. Se tutte le pile fossero esaurite, non sarebbe più possibile pescare e si dovrebbe proseguire il gioco con le sole tessere rimaste in mano.

### Regole di piazzamento delle tessere

- Ogni tessera può essere piazzata orizzontalmente o verticalmente, in modo da coprire esattamente due caselle del tabellone; prima del piazzamento è sempre possibile ruotare liberamente la tessera secondo l'orientamento preferito.
- Le tessere possono essere piazzate solo sopra le caselle prateria, ma mai sopra villaggi, laghi, provincie iniziali o altre tessere; non è possibile neanche uscire totalmente o parzialmente dai bordi esterni del tabellone.
- Ogni tessera deve confinare per lato (non per spigolo) con almeno una tessera già piazzata o con una delle caselle provincia iniziali; a tale scopo le caselle con i villaggi non sono considerate valide.

Il piazzamento della tessera può causare uno o più degli eventi descritti di seguito:

- 1) *Fondazione di una provincia*
- 2) *Espansione di una provincia*
- 3) *Creazione di una "grande provincia"*
- 4) *Connessione di un villaggio*
- 5) *Conquista di un villaggio*
- 6) *Annessione di una provincia*

### 1. Fondazione di una provincia

Si definisce provincia un'area continua formata da almeno 2 caselle dello stesso colore (rosso, giallo o blu) confinanti per lato. Su ciascuna provincia fondata mediante il piazzamento di una tessera, il giocatore di turno deve piazzare una

pagoda del proprio colore. È possibile pertanto fondare una nuova provincia semplicemente piazzando una tessera con due caselle dello stesso colore in modo che non sia adiacente a provincie di quel colore fondate precedentemente.

## **2. Espansione di una provincia**

Piazzando una tessera in modo che almeno una delle sua caselle confini con una provincia dello stesso colore di quella casella, si causa l'espansione di quella provincia. Espandere le provincia non è comunque obbligatorio, per cui la stessa tessera può essere piazzata anche in modo da non causare nessuna espansione, semplicemente creando delle aree formate da una singola casella colorata (anche se questa mossa è poco conveniente perché quasi sempre tende ad avvantaggiare gli avversari).

## **3. Creazione di una “grande provincia”**

Una provincia composta da 5 o più caselle assume il rango di “grande provincia”, e può essere creata, nel caso più frequente, mediante l'espansione di una provincia esistente più piccola o, più raramente, mediante il collegamento con una tessera doppia di 3 spazi provincia singoli dello stesso colore. In ogni caso il suo possessore (o fondatore) deve piazzare su di essa una doppia pagoda (ovvero 2 pagode di plastica impilate una sull'altra): nel primo caso verrà pertanto aggiunta una pagoda dello stesso colore su quella già presente, nel secondo caso verrà piazzata direttamente una pagoda doppia presa dalla riserva del giocatore di turno che ha fondato la “grande provincia”.

Una “grande provincia” non può mai essere conquistata da altri giocatori (vedi più avanti, azione 6) e può essere espansa fino ad un qualsiasi numero di caselle, ma non può mai ospitare più di una doppia pagoda.

## **4. Connessione di un villaggio**

Se, dopo aver piazzato una tessera, una provincia (o “grande provincia”) di un giocatore qualsiasi (anche diverso da quello di turno) confina per lato con un villaggio non ancora occupato, il villaggio viene conquistato dal possessore di tale provincia, che piazza sul villaggio una pagoda del proprio colore. Su ciascun villaggio può essere piazzata al massimo una pagoda. Bisogna fare attenzione alle posizioni dei villaggi sul tabellone, per evitare di favorire, col piazzamento della propria tessera, la conquista di un villaggio da parte del giocatore successivo.

## **5. Conquista di un villaggio**

Un villaggio già occupato può cambiare il suo padrone nel caso che più di una provincia confini con esso. Se dopo il piazzamento della tessera da parte del giocatore di turno si verifica che, nelle provincie confinanti con quel villaggio, un giocatore abbia in totale più pagode di quelle presenti nelle provincie del possessore del villaggio stesso, il controllo del villaggio in questione passa a quel giocatore, che sostituisce la pagoda del precedente possessore con una sua.

Nel conto totale delle pagode, la pagoda doppia di una “grande provincia” conta come 2 pagode singole, mentre non si tiene conto della pagoda presente nel villaggio. Nel caso che un altro giocatore riesca soltanto ad eguagliare il numero di pagode del possessore del villaggio nelle provincie confinanti, la proprietà del villaggio non cambia.

## **6. Annessione di una provincia**

In seguito al piazzamento di una tessera possono essere unite fra loro due o più provincie dello stesso colore, formando così una “grande provincia”. Se le provincie di partenza appartengono a giocatori diversi, la nuova “grande provincia” diventa proprietà del giocatore che, prima dell'unione, possedeva, con le provincie da unire, il maggior numero totale di caselle (senza contare cioè le caselle della tessera che è servita ad unire le provincie in questione). Sulla nuova “grande provincia” che si è formata deve rimanere una sola pagoda doppia del giocatore che ne ha acquisito la proprietà, mentre tutte le altre pagode vengono restituite ai rispettivi giocatori.

Nel caso l'unione avvenga fra due o più provincie dello stesso colore e vi sia una situazione di parità (fra due o più giocatori) riguardo il maggior numero totale di caselle delle provincie di partenza, questa azione non può essere effettuata, perché sarebbe impossibile determinare il possessore della nuova “grande provincia”.

Le “grandi provincie” non possono essere annesse ad altre, per cui non è mai possibile piazzare una tessera in modo che unisca fra loro due o più “grandi provincie” dello stesso colore (indipendentemente dalla dimensione delle provincie di partenza), mentre una “grande provincia” può sempre annettere a sé una provincia normale.

Dopo aver piazzato la propria tessera sul tabellone, risolto l'evento e pescato una nuova tessera, il turno di gioco passa al giocatore alla sinistra di quello che ha appena giocato.

## **FINE DEL GIOCO**

Il gioco termina immediatamente non appena un giocatore piazza sul tabellone la sua ultima pagoda, vincendo la partita. Il gioco termina anche nel caso in cui siano finite le tessere (ovvero se non ve ne sono più da ripescare e tutti i giocatori hanno finito quelle nella propria mano) o non vi siano più spazi sul tabellone per poter piazzare delle tessere in modo regolare. In tal caso vince il giocatore a cui sono avanzate meno pagode; in caso di parità la vittoria viene condivisa. Per delle partite più articolate, possono essere giocati più round (per esempio uno o più su ciascun lato del tabellone), annotando, alla fine di ciascun round, il numero di pagode avanzate a ciascun giocatore. Alla fine del numero di round stabiliti, il vincitore della partita è il giocatore col totale di pagode avanzate più basso.

*Autore: Reiner Knizia – Illustrazioni: Dennis Lohausen*

*Copyright: 2012 Eggertspiele GmbH – Distribuzione: Pegasus Spiele GmbH*

*Traduzione italiana: Marco “Adams” Adami*

*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.*