

SAN GIMIGNANO

La città delle torri

Un gioco per 2/4 giocatori dagli 8 anni in su

Di Duilio Carpitella

La piccola città di San Gimignano, conosciuta come la “Manhattan del medioevo”, si trova nel cuore della Toscana. Le alte torri costruite dalle più ricche e potenti famiglie nobiliari ne caratterizzano l'affascinante scenario. Nel periodo del suo massimo sviluppo San Gimignano contava più di 79 torri, 14 delle quali sono ancora in piedi.

I nobili di San Gimignano rivaleggiavano tra di loro nel costruire le torri più alte, sontuose e imponenti. L'unico limite era il cielo. Inizialmente le torri furono concepite come parte delle difese della città, ma presto divennero uno status symbol. La costruzione delle torri era una prerogativa delle famiglie aristocratiche- Soltanto i più ricchi potevano avere il permesso di costruirla, quindi una torre era considerata la dimostrazione della propria ricchezza e proprio ceto sociale. Quando le corporazioni borghesi si impadronirono del governo della città, tentarono di scoraggiare la costruzione di nuove torri, ma le più influenti famiglie continuarono a lottare per assicurarsi il permesso di costruire.

CONTENUTO

16 tessere esagonali

40 torri, in 4 colori

80 pedine, in 4 colori

il regolamento

OBIETTIVO

Ogni giocatore è il capo di una famiglia aristocratica. Disponendo strategicamente i membri della propria famiglia, i giocatori cercano di guadagnare influenza nelle varie corporazioni, per evitare che gli altri giocatori ottengano il permesso di costruire e per costruire essi stessi più torri possibile.

ELEMENTI DEL GIOCO

Ci sono 4 corporazioni. Ogni tessera ne rappresenta 3.

Le pedine rappresentano i membri delle 4 famiglie e vengono usati per ottenere influenza nelle corporazioni.

Le torri sono pezzi da costruzione originali Anker Stones.

PREPARATIVI

Con 2 giocatori si mettono sul tavolo 2 tessere ed ogni giocatore ne riceve 4.

Con 3 giocatori si mettono sul tavolo 3 tessere ed ogni giocatore ne riceve 3.

Con 4 giocatori si mettono sul tavolo 4 tessere ed ogni giocatore ne riceve 3

Le tessere vanno posizionate in modo che non ci siano due corporazioni uguali adiacenti (figura A)

Ogni giocatore riceve le torri e le pedine del proprio colore.

Si sceglie chi inizia e poi si gioca in senso orario.

IL GIOCO

Il turno di un giocatore consiste in tre azioni:

- 1) piazzare una pedina sopra un corporazione,
- 2) aggiungere una tessera (finché il giocatore ne possiede, altrimenti questa azione viene saltata)
- 3) costruire una torre (quando possibile)

Piazzare le pedine

- Un giocatore può piazzare soltanto una pedina per turno.
- Ogni corporazione può contenere al massimo due pedine, a prescindere dal loro colore. Le pedine possono cioè anche appartenere alla stessa famiglia.

Piazzare le tessere

- Un giocatore può piazzare soltanto una tessera a turno, scegliendo quella che preferisce tra quelle ricevute all'inizio.
- Due corporazioni uguali non possono mai essere adiacenti (Fig. B)
- Ogni nuova tessera deve sempre essere adiacente ad almeno altre due tessere sul tavolo (Fig. C)

Costruire le torri

- Un giocatore può (e deve) costruire una torre se ha almeno una pedina in 4 corporazioni diverse connesse tra di loro (Fig. D, E, F)
- La torre può essere costruita su una qualsiasi delle corporazioni del gruppo connesso
- Le pedine piazzate su una corporazione in cui viene costruita una torre vengono rimosse e restituite ai rispettivi proprietari. Le pedine che si trovano sulle altre tre corporazioni rimangono al loro posto (Fig. G).
- Quando una torre viene costruita la casella è occupata e non può più essere utilizzata per formare gruppi di 4 corporazioni.
- Un giocatore può costruire una sola torre per turno.
- Se dopo aver costruito una torre, il giocatore possiede ancora un gruppo composto da almeno 4 corporazioni connesse, deve costruire una torre su una corporazione nel turno successivo (Fig. H).

Nota: è opportuno pensare con attenzione prima di scegliere su quale corporazione costruire la torre. Scegliendo con accortezza potrebbe essere possibile impedire agli avversari di formare un gruppo di corporazioni e costruire a loro volta una torre.

(testo della figura H): 1. piazzare una pedina, 2 poi costruire una torre.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando un giocatore ha costruito 10 torri o quando nessuno può più costruire altre torri. In questo caso il giocatore con più torri vince. Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di torri vince il giocatore con più pedine sul tavoliere.

VARIANTE

Il gioco viene giocato normalmente, ma cambiano le regole di costruzione delle torri.

- Un giocatore può costruire una torre quando ha piazzato almeno una sua pedina in 4 o più corporazioni connesse diverse anche se le tessere non sono tutte adiacenti l'una con l'altra. (Fig. I).
- La torre può essere costruita in qualunque corporazione di tale gruppo
- Il gioco continua come nelle regole base

(testo della figura. I): Esempio di un possibile turno.