

TABULA RASA

Un gioco di Reiner Knizia

Giocatori: 2-4
Età: da 8 anni in su
Durata: circa 20 minuti

Spiel Spass game n. 10002
© 1999 Reiner Knizia

Traduzione italiana: Silvano Sorrentino (basata sulla traduzione inglese di Kevin Jacklin e Reiner Knizia).

Dieci territori da conquistare. Giocando a turno in senso orario, piazzate uno dei vostri cavalieri in un territorio per reclamarne la proprietà. Alla fine, il giocatore che ha più cavalieri in un territorio ne prende possesso. Chi vincerà i territori più preziosi sarà il vincitore.

Contenuto della scatola:

- 50 carte Cavaliere
 - 21 tessere (10 Territori, 10 Tesori, 1 Castello)
 - 1 manuale in tedesco
-

CARTE & TASSELLI

Le carte Cavaliere sono dieci per ognuno dei cinque differenti colori, numerate da 1 a 5 in due copie.

I tasselli Territorio mostrano i territori disponibili. C'è un tassello per ogni numero (da 1 a 5) e un tassello per ognuno dei cinque colori. Ogni tassello vale da 1 a 5 punti.

Tutti i tasselli Tesoro valgono 1 punto. Sono meno preziosi dei Territori, ma servono da ricompensa quando non si vince un Territorio.

Il tassello Castello regala 5 punti bonus al suo possessore.

PREPARAZIONE

Disponete i tasselli come indicato nel manuale in tedesco (diagramma di pagina 2).

[Se non avete l'immagine sottocchio disponete i 10 Territori a faccia in su da sinistra a destra, prima quelli numerati da 1 a 5, poi quelli colorati in un ordine qualsiasi. Sotto ogni Territorio ponete un Tesoro a faccia in su. Posate il Castello a faccia in su all'estrema sinistra dei Territori, accanto al Territorio col numero 1.]

In due giocatori, uno giocherà i suoi Cavalieri sopra la fila dei Territori, l'altro sotto. Giocando in tre, lasciate uno spazio fra la fila dei Territori e quella dei Tesori: il terzo giocherà le sue carte in questo spazio intermedio. Giocando in quattro, i giocatori opposti al tavolo formano una squadra e useranno le regole per due giocatori, vincendo o perdendo a coppie.

IL GIOCO

Mischiate le carte e scartatene due che eliminerete dal gioco senza scoprirle. Distribuite otto carte a ogni giocatore. Le carte rimaste formano un tallone coperto al centro del tavolo. Gioca per primo chi è a sinistra del mazziere, poi il turno gira in senso orario.

Al suo turno, un giocatore sceglie una carta dalla sua mano e la gioca in uno spazio vicino a un Territorio seguendo queste regole:

Ogni carta dev'essere piazzata vicino a un Territorio con lo stesso numero oppure vicino a un Territorio con lo stesso colore (se, nel corso del gioco, piazzate diverse carte vicino a uno stesso Territorio, sovrapponetele per risparmiare spazio).

Il turno termina pescando una nuova carta dal tallone per rimpiazzare quella appena giocata. Se il tallone è vuoto non si pescano più carte, ma il gioco continua fino all'esaurimento di quelle rimaste in mano.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Il gioco termina quando non ci sono più carte nel tallone e in mano ai giocatori.

I territori verranno assegnati a partire da sinistra (dal numero 1) andando verso destra (fino al quinto Territorio colorato). Il giocatore (o la coppia, giocando in quattro) *col maggior numero di Cavalieri* vicino al Territorio ne prende possesso, appropriandosi della carta Territorio corrispondente e piazzandola davanti a sé.

Il giocatore (o la coppia) col secondo maggior numero di Cavalieri prenderà invece la carta Tesoro corrispondente. Se un giocatore non ha piazzato alcun Cavaliere accanto a un Territorio non potrà guadagnare né il Territorio né il Tesoro corrispondente; i tasselli non vinti da nessuno vengono scartati.

Se due giocatori hanno lo stesso numero di Cavalieri accanto a un Territorio entrambi prendono una carta Tesoro da 1 punto (girare la carta Territorio per ottenere il secondo tassello Tesoro). Giocando in tre è possibile che ci sia un pareggio fra tre giocatori per ottenere un Territorio o fra due per ottenere un Tesoro: in entrambi i casi, il tassello non viene assegnato.

BONUS: Durante l'assegnazione dei punteggi dei cinque castelli numerati da 1 a 5, il primo giocatore (o coppia) a guadagnare due Territori vince anche il tassello del Castello. Se a causa di alcuni pareggi nessuno ha due Territori dopo aver assegnato il Territorio numero 5, la tessera del Castello viene scartata.

La vittoria va al giocatore o la coppia col maggior numero di punti totali.