

Reiner Knizia

TADSCH MAHAL

UN GIOCO DI INFLUENZA E DI POTERE IN INDIA

E' in gioco il controllo dell'India all'inizio del 18° secolo. Il regime dei Gran Mogol, che durava da 200 anni, sta crollando, anche se essi conservano ancora una parte del loro potere. Adesso è giunto il momento per i Maragià e i principi di prendere il controllo del subcontinente indiano. I giocatori devono adoperare strategia e furbizia per conquistare influenza sull'India nord-occidentale, provincia per provincia e città per città. Il vincitore sarà colui che alla fine del gioco avrà costruito i palazzi più importanti e avrà conquistato più potere.

PANORAMICA DEL GIOCO

Il tabellone di gioco raffigura 12 province indiane. Durante il gioco, i giocatori visiteranno ogni provincia una sola volta. In ognuna di queste tappe i giocatori competeranno, usando le loro carte, per l'influenza disponibile nella provincia corrente. Ogni tappa consiste di diversi round e in ogni round i giocatori, in ordine di turno, possono giocare 1 o 2 carte oppure ritirarsi definitivamente dalla visita in corso. Quando un giocatore si ritira, confronta le carte che ha giocato con quelle giocate dagli avversari. Il giocatore guadagna influenza su quelle forze per le quali ha più simboli rispetto ad ogni altro giocatore. I giocatori tentano di conseguire due importanti obiettivi:

- ♦ ottenere il diritto di governare la provincia (simbolizzato dall'elefante) fornisce al giocatore il potere economico di quella provincia;
- ♦ ottenere il controllo delle forze più importanti, come i visir o i monaci, fornisce al giocatore il governo delle singole città e delle rispettive sfere di influenza, che possono estendersi ben oltre i confini della provincia.

In entrambi i modi, i giocatori possono guadagnare punti influenza in ogni singola provincia.

Dopo che tutte e 12 le province sono state visitate, il giocatore con più punti influenza è il vincitore.

MATERIALE

1 tabellone di gioco
100 palazzi
5 cilindretti segnapunti
2 cilindretti neri
96 carte + 4 carte speciali
2 anelli dorati
12 tessere provincia ottagonali
24 tessere influenza ovali
16 tessere bonus (15 quadrate + 1 Taj Mahal)

Nota \Rightarrow Alla vostra prima partita, separate con cautela le tessere dalla loro fustella. Mettete da parte le 4 carte speciali (aventi il retro diverso dalle altre 96). Solo un anello dorato viene usato durante il gioco, il secondo serve solo come riserva.

PREPARAZIONE

Spiegate il tabellone e mettetelo al centro del tavolo. Esso raffigura la parte nord-occidentale del subcontinente indiano divisa in 12 province. Ogni provincia contiene 4 città eccetto la provincia con Agra (la città dove si trova il Taj Mahal), che ne contiene 5. Le città sono collegate tra loro da una rete di strade. 16 delle 49 città sono colorate di rosso per indicare che sono fortezze. Un percorso segnapunti corre lungo la cornice del tabellone per permettere ai giocatori di tener traccia dei punti influenza.

Piazzate la tessera provincia ottagonale numero 12 sulla provincia con Agra. Mescolate coperte le altre 11 tessere provincia e quindi piazzatene una, a caso e scoperta, in ciascuna delle 11 province rimanenti. Mettetele in modo che non coprano strade o città. Le province verranno visitate nell'ordine indicato sulle tessere, iniziando dalla numero 1 e finendo con la numero 12, la provincia con Agra.

Piazzate la tessera bonus Taj Mahal a faccia in su sulla città fortezza di Agra. Mescolate le 15 tessere bonus quadrate coperte e quindi piazzatene una, a caso e scoperta, su ogni città fortezza.

Separate le 24 tessere influenza ovali per tipo e mettetele a faccia in su in quattro pile separate accanto all'angolo superiore destro del tabellone (quest'area del tabellone è la corte dei Gran Mogol). Piazzatene una per tipo sullo spazio corrispondente nella corte dei Gran Mogol.

Mettete l'anello dorato (la corona) nella corte dei Gran Mogol.

Mettete le 4 carte speciali scoperte accanto al tabellone. Mescolate le 96 carte rimanenti. I giocatori useranno queste carte per competere durante il gioco per i punti influenza. Ci sono 21 carte per ognuno dei colori rosso, giallo, verde e viola, e 12 carte bianche. Le carte contengono delle combinazioni di 6 simboli differenti:

- Visir (figura verde), per il controllo delle forze politiche;
- Generale (figura viola), per il controllo delle forze militari;
- Monaco (figura arancione), per il controllo delle forze religiose;
- Principessa (figura gialla), per il controllo delle forze sociali;
- Gran Mogol (figura blu sul trono), per il controllo della corona;
- Elefante, per il controllo della provincia e della sua rendita economica.

Distribuite 6 carte coperte ad ogni giocatore. Queste costituiscono la mano iniziale dei giocatori e non devono essere mostrate agli avversari.

Preparate la riserva comune di carte per il primo round. Il numero di giocatori determina quante ne vanno pescate e disposte a faccia scoperta alla sinistra del tabellone:

- ♦ 3 giocatori \Rightarrow 5 carte
- ♦ 4 giocatori \Rightarrow 7 carte
- ♦ 5 giocatori \Rightarrow 9 carte

Disponete le carte rimanenti coperte in una pila accanto al lato sinistro del tabellone: serviranno nei prossimi round. Le carte utilizzate verranno scartate scoperte in una pila degli scarti accanto al mazzo.

Dividete i palazzi e i cilindretti segnapunti per colore. Ogni giocatore sceglie un colore, mette tutti i palazzi di quel colore davanti a sé sul tavolo, e il suo segnapunti sulla casella 0 del percorso segnapunti.

Nota ⇒ Il numero di palazzi a disposizione dei giocatori è da considerarsi illimitato; nel raro caso che un giocatore finisca tutti i suoi palazzi, potrà utilizzare quelli di un colore non in gioco.

Piazzate uno dei due cilindretti neri (indicatore della provincia corrente) nella prima provincia (quella con la tessera provincia numero 1). Spostate la tessera provincia numero 1 nello spazio predisposto nella corte dei Gran Mogol. Scegliete un giocatore iniziale con il metodo che preferite; il giocatore iniziale mette l'altro cilindretto nero (indicatore del giocatore iniziale) davanti a sé sul tavolo.

COME SI GIOCA

Il giocatore iniziale comincia la prima visita. Il gioco continua poi in senso orario. Quand'è il proprio turno, un giocatore deve giocare 1 o 2 carte per influenzare le forze nella provincia corrente, oppure ritirarsi e reclamare i benefici dell'influenza raggiunta.

Quando un giocatore si ritira, la visita è finita per lui e non può compiere altri turni nella provincia corrente. Quando tutti i giocatori si sono ritirati, la visita termina e ha inizio quella successiva.

Giocare 1 o 2 carte

Quando un giocatore sceglie di giocare 1 o 2 carte, egli deve mettere una sola carta colorata dalla propria mano a faccia in su sul tavolo. Nel suo primo turno di una visita, il giocatore può giocare una carta di qualsiasi colore (rosso, giallo, verde o viola). Nei turni successivi, le carte colorate giocate da un giocatore devono essere dello stesso colore della prima carta giocata da tale giocatore in quella visita (eccezione: carta speciale cambia-colore, vedere più avanti).

Nota ⇒ Nella visita successiva, i giocatori possono di nuovo scegliere un qualsiasi colore nel loro primo turno e devono poi usare quel colore per il resto della visita.

In aggiunta alla carta colorata, un giocatore può anche giocare una carta bianca o una carta speciale. Le carte bianche e le carte speciali non possono mai essere giocate senza una carta colorata (vedere anche più avanti le regole per le carte speciali).

I giocatori dovrebbero giocare le proprie carte in modo che si sovrappongano per metà, ma avendo cura che i simboli sulle carte giocate siano ben visibili a tutti. Questo è importante per far sì che i giocatori possano vedere facilmente l'influenza di cui gli avversari dispongono.

Una volta che una carta è stata giocata, non può essere ripresa in mano. I giocatori possono tentare di influenzare gli altri nelle loro giocate, ma non possono mai comunicare agli altri quali carte hanno in mano.

Ritirarsi dalla visita

Quando un giocatore si ritira, non può più giocare carte in questa visita, ma confronta le carte che ha giocato durante la visita con quelle degli avversari.

Visir, Generale, Monaco o Principessa

Quando un giocatore che si ritira ha più simboli di uno di questi 4 tipi rispetto ad ogni altro giocatore, prende la tessera influenza corrispondente dalla corte dei Gran Mogol, e la mette a faccia in su davanti a sé sul tavolo. Quindi piazza uno dei propri palazzi in una città vuota a sua scelta nella provincia corrente.

Quando un giocatore piazza un palazzo in una città fortezza, prende la tessera bonus presente su di essa e ne valuta immediatamente i benefici (vedere più avanti i punti influenza).

Se un giocatore ha la maggioranza in diversi di questi 4 simboli, prende tutte le relative tessere influenza dalla corte, piazza un palazzo per ognuna di esse, e prende e valuta ogni tessera bonus che guadagna.

Gran Mogol

Quando un giocatore che si ritira ha più simboli del Gran Mogol rispetto ad ogni altro giocatore, prende la corona dalla corte dei Gran Mogol, la mette su uno dei propri palazzi, e piazza questo palazzo della corona in una qualsiasi città nella provincia corrente. A differenza dei simboli precedenti, lo può piazzare in una città già occupata da un palazzo. In questo caso, mette il palazzo della corona accanto a quell'altro. Se il palazzo della corona è piazzato in una città vuota, un palazzo normale può essere piazzato successivamente nella stessa città da un altro giocatore.

Attenzione! Il palazzo della corona può essere piazzato in una città fortezza, ma il giocatore non prende la tessera bonus eventualmente ancora presente; in questo caso, la tessera rimane al suo posto finché un altro giocatore piazza un palazzo normale nella città.

Elefante

Quando un giocatore che si ritira ha più simboli dell'Elefante rispetto ad ogni altro giocatore, ottiene il controllo della provincia e della sua rendita economica (simboleggiata dalle quattro merci principali prodotte dall'India: riso, the, spezie e gioielli). Il giocatore prende la tessera provincia dalla corte dei Gran Mogol, e la mette a faccia in su davanti a sé sul tavolo.

Nota ⇒ Una volta che una tessera o la corona sono state vinte e prese dalla corte dei Gran Mogol, è chiaro che nessun altro giocatore può vincere la stessa tessera o la corona in questa visita.

I punti influenza

Dopo che si è ritirato e ha confrontato le proprie carte con quelle degli avversari, un giocatore determina quanti punti influenza ha guadagnato e fa avanzare il proprio segnapunti lungo il percorso del numero di caselle corrispondente. Il punteggio viene calcolato secondo l'ordine indicato qui sotto.

1) Tessere bonus

Quando un giocatore prende una tessera bonus, riceve un premio a seconda del tipo di tessera.

Tessera bonus Taj Mahal ⇒ Il giocatore segna 4 punti influenza; la tessera è rimossa dal gioco.

Tessera bonus +2 ⇒ Il giocatore segna 2 punti influenza; la tessera è rimossa dal gioco.

Tessera bonus carta ⇒ Il giocatore prende la prima carta dal mazzo coperto e la aggiunge alla propria mano; la tessera è rimossa dal gioco.

Tessera bonus merce (4 tipi di merce) ⇒ Il giocatore guadagna 1 punto influenza per la merce sulla tessera e 1 punto influenza per ogni altra merce dello stesso tipo presente sulle tessere bonus e le tessere provincia che già possiede; egli mette la tessera bonus a faccia in su davanti a sé sul tavolo, e quella tessera gli può far guadagnare altri punti più avanti nel gioco.

Se un giocatore vince più tessere bonus nella stessa visita, segna i punti individualmente e in sequenza per ciascuna di esse.

2) Tessere provincia

Quando un giocatore vince la tessera della provincia corrente, la mette a faccia in su davanti a sé sul tavolo e riceve 1 punto influenza per ogni merce su di essa (la tessera provincia numero 1 ha una merce e vale quindi 1 punto, tutte le altre tessere provincia valgono 2 punti); in più, egli guadagna 1 punto influenza per ogni altra merce dello stesso tipo che ha davanti a sé sul tavolo sulle tessere bonus e le tessere provincia che già possiede.

3) Palazzi

Quando un giocatore piazza almeno un palazzo nella provincia corrente, riceve 1 punto influenza (anche se piazza più di un palazzo, il giocatore riceve 1 solo punto influenza per la provincia corrente). In più, egli segna 1 punto influenza per ogni altra provincia (non città!) dove ha un palazzo che è collegato ai suoi palazzi nella provincia corrente da una sequenza ininterrotta di propri palazzi. Ogni città senza palazzi o con un palazzo dell'avversario è considerata un'interruzione; unica eccezione, una città con due palazzi conta come collegamento per entrambi i giocatori.

Fine di una visita e inizio di quella successiva

Quando l'ultimo giocatore della visita si è ritirato, ha segnato i propri punti influenza, ha scartato le carte giocate e ha preso l'ultima carta rimasta dalla riserva comune, la visita è terminata. Ogni giocatore che possiede due identiche tessere influenza ovali, le rimette al loro posto vicino all'angolo superiore destro del tabellone e prende la carta speciale corrispondente (vedere più avanti le carte speciali).

Preparazione della visita successiva

Date l'indicatore del giocatore iniziale al giocatore seguente in senso orario; egli sarà il giocatore iniziale nella nuova visita.

Muovete l'indicatore della provincia corrente nella provincia successiva in ordine numerico.

Spostate la tessera provincia della nuova provincia nello spazio predisposto nella corte dei Gran Mogol.

Rimpiazzate le tessere influenza che sono state prese dalla corte dei Gran Mogol, prendendole dalla riserva accanto al tabellone.

Rimettete la corona nella corte dei Gran Mogol se non vi si trova già.

Pescate dal mazzo lo stesso numero di carte usate per la preparazione e formate una nuova riserva comune; quando il mazzo finisce, mescolate la pila degli scarti per formare il nuovo mazzo da cui pescare.

Le carte speciali

All'inizio del gioco, le 4 carte speciali sono disposte a faccia in su accanto al tabellone. I giocatori possono ottenere il controllo di una carta speciale vincendo due tessere influenza con il simbolo del Visir, del Generale, del Monaco o della Principessa. Alla fine di una visita, quando tutti i giocatori si sono ritirati, i giocatori che hanno due identiche tessere influenza ovali ricevono in cambio la carta influenza corrispondente. Il giocatore prende la carta influenza appropriata dal tavolo, se si trova ancora lì, oppure dal giocatore che la controllava; quindi aggiunge la carta alla propria mano.

Le carte speciali vengono giocate esattamente come le carte bianche; quindi, devono essere giocate con una carta colorata. Un giocatore può giocare una sola carta speciale per turno. Queste carte hanno il vantaggio che ritornano in mano ai giocatori invece di essere scartate quando ci si ritira. Ovviamente, quando un altro giocatore ha le due tessere influenza corrispondenti alla carta speciale, quel giocatore ottiene il controllo della carta al termine della visita.

Le carte speciali portano al giocatore, quando giocate (non hanno alcun effetto se tenute in mano), i seguenti vantaggi:

- ◆ Carta speciale dell'Elefante ⇒ Come una carta bianca con l'Elefante
- ◆ Carta speciale del Gran Mogol ⇒ Come una carta bianca con il Gran Mogol
- ◆ Carta speciale +2 ⇒ Il giocatore riceve immediatamente 2 punti influenza quando gioca questa carta speciale
- ◆ Carta speciale cambia-colore ⇒ La carta colorata giocata insieme a questa carta speciale può essere di un colore diverso da quello richiesto al giocatore in questa visita (l'effetto vale solo per il turno in cui è giocata)

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando la dodicesima visita è stata completata. Ogni giocatore riceve punti influenza aggiuntivi per le carte che ha in mano, incluse le carte prese dalla riserva comune dopo essersi ritirato nell'ultima visita. Ad ogni giocatore viene attribuito:

- 1 punto per ogni carta speciale;
- 1 punto per ogni carta bianca;
- 1 punto per ogni carta colorata del colore in cui ne ha di più (se c'è parità per il maggior numero di carte tra due o più colori, il giocatore prende i punti per un colore solo).

Il giocatore che ha totalizzato il punteggio più alto è il vincitore.

SUGGERIMENTI

La forza di un giocatore risiede nelle sue carte e le carte sono limitate. Non è tanto importante vincere molti punti influenza in una visita specifica, quanto vincerne alcuni in un gran numero di visite. Ricordatevi che si fanno punti anche collegandosi ai palazzi delle province già visitate e vincendo le merci corrispondenti a quelle che già si possiedono.

Considerate attentamente quando è il caso di giocare altre carte e quando è il caso di ritirarvi. Cercate di evitare i lunghi conflitti dato che richiedono un gran numero di carte. Inoltre, un giocatore con molte carte in mano può, solo per questo fatto, indurre gli altri giocatori a ritirarsi velocemente e fare così punti giocando poche carte.

Pianificate le vostre mosse. Decidete dove e che cosa volete conquistare nelle prossime province con le carte che avete in mano. Scegliete con cura dalla riserva comune le carte di cui avete bisogno per raggiungere i vostri obiettivi.

Traduzione dal tedesco all'inglese: Jay Tummelson e Anthony Rubbo
Traduzione dall'inglese all'italiano: Riccardo Cassani (ricchan@libero.it)