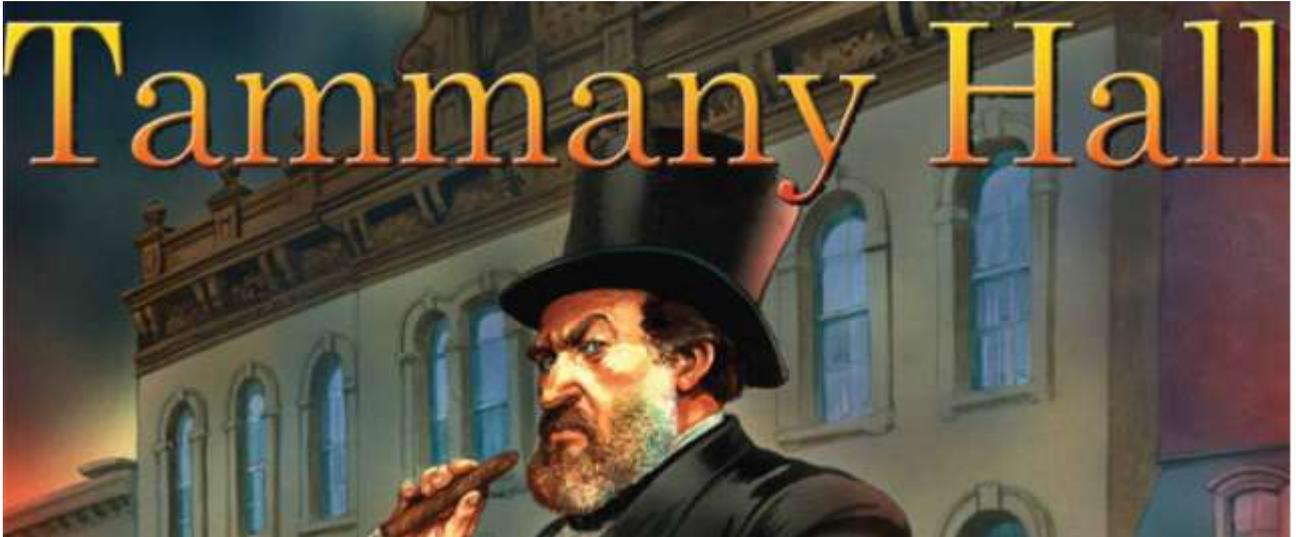


TAMMANY HALL

(traduzione ad opera di **Aibindrye** per la “**Tana del Goblin**”)



INTRODUZIONE

Tammany Hall fu la macchina politica che detenne il controllo delle politiche di NYC grazie alla gestione ed organizzazione delle popolazioni immigrate. Mentre l'influenza dell'organizzazione si diffuse dalla sua fondazione nel 1790 al suo crollo nel 1960, il gioco è ambientato all'incirca tra il 1850 e il 1870: l'era di William “Boss” Tweed. Il tabellone di gioco è basato su una mappa della Lower Manhattan (quartiere che si trova nella punta meridionale dell'omonima isola) di New York. La reale locazione di Tammany Hall è variata tante volte nel corso della storia e lo farà ancora una volta per il bene del nostro gioco.

I quartieri 12° e 16° sono più a Nord e non presenti in questa mappa.

Inglese, irlandesi e tedeschi si erano insediati stabilmente in questa zona, ma dalla fine del XIX secolo gli italiani hanno effettuato frequenti incursioni. A Tammany Hall, gli italiani e gli altri immigrati possono, o meno, arrivare in numero uguale a come è dato per storicamente vero.

Tu sei un aspirante politico nel periodo di massimo splendore di Tammany Hall, alla ricerca di influenza e voti nei quartieri di New York per diventare sindaco. Manipola i boss dei quartieri, calunnia i tuoi avversari e dirotta verso di te i favori politici degli immigrati in arrivo dall'Europa.

Tammany Hall è un gioco per 3-5 giocatori di durata, all'incirca, di 90 minuti.

PANORAMICA DI GIOCO

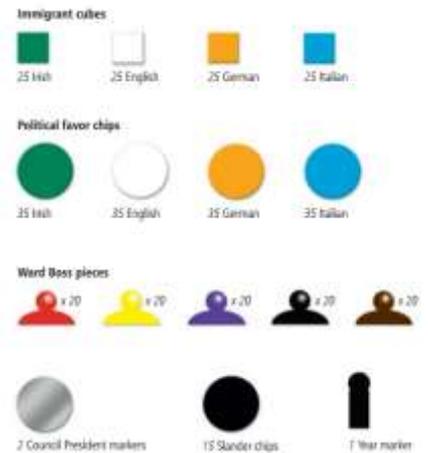
Tammany Hall è giocato in un arco di tempo di 16 anni, diviso in 4 turni. Nel corso di ogni anno i giocatori saranno in grado di utilizzare la potenza associata alla loro carica in quel momento. Possono inoltre piazzare due capi-quartiere (*ward bosses*) oppure un capo-quartiere e un cubetto-immigrato (*immigrant cube*) sulla plancia. Se decidono di piazzare un cubetto-immigrato, allora acquisiscono anche un segnalino-favore-politico (*political favor chip*) dello stesso colore. I giocatori hanno infine la possibilità di calunniarsi a vicenda.

Ogni quattro anni (alla fine del quarto anno) si tiene quindi un'elezione. Questa avrà luogo in ogni quartiere ed il vincitore sarà il giocatore con il più alto numero di capi-quartiere e segnalini-favore-politico. I giocatori dispiegano i segnalini-favore-politico in un'offerta segreta, così non si è mai sicuri di quello che l'avversario è in procinto di fare.

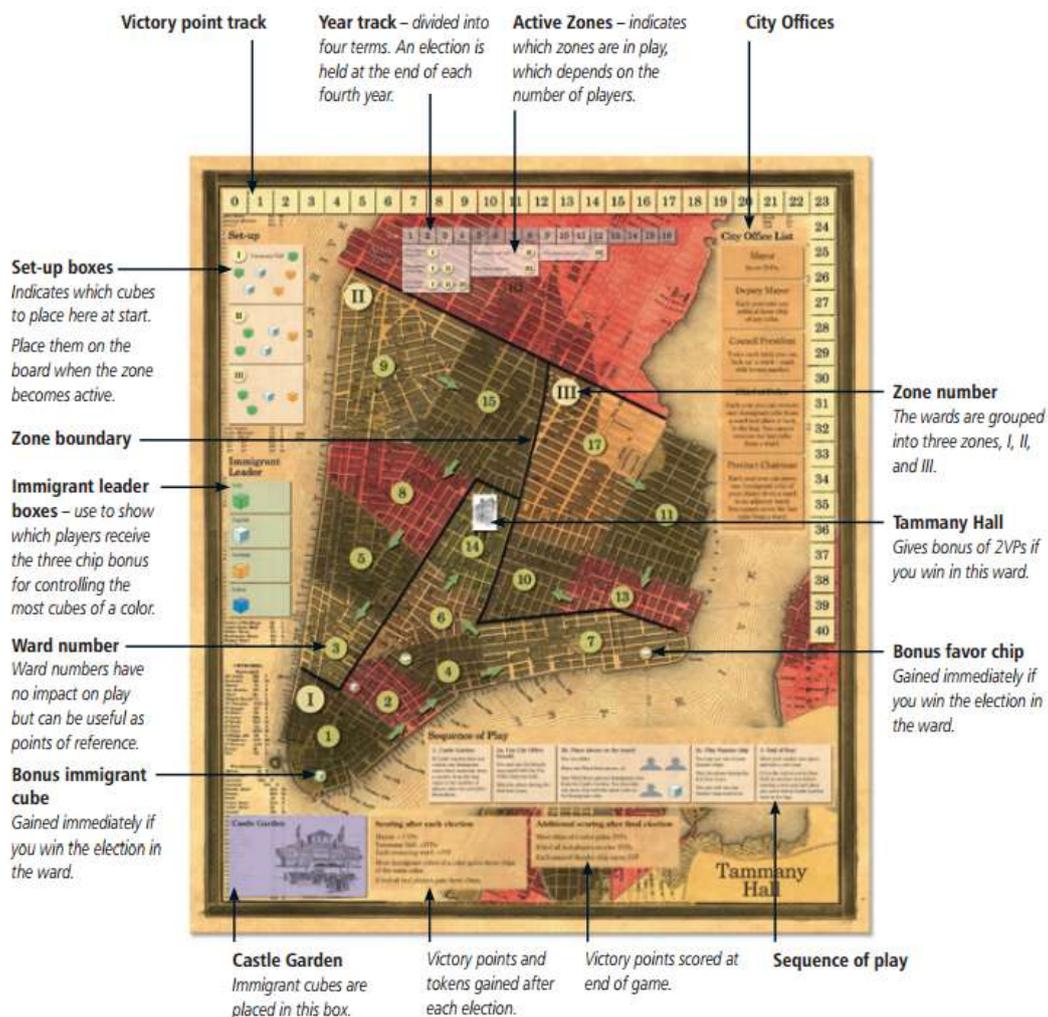
Il giocatore che risulterà eletto nella maggior parte dei quartieri diventerà sindaco. Assegnerà quindi le restanti occupazioni comunali agli altri giocatori, che le potranno utilizzare a loro vantaggio. I punti vittoria si accumulano vincendo le elezioni nei vari quartieri della città e diventando sindaco. Dopo quattro turni (mandati) il gioco termina e ulteriori punti aggiuntivi vengono assegnati per i segnalini-favore-politico e i segnalini-calunnia (*slander chips*) che si hanno in mano.

COMPONENTI

- 1 tabellone di gioco
- 1 set di regole
- 1 segnalino per identificare l'anno in corso
- **Cubetti di immigrati (immigrant cubes)**
25 Irlandesi 25 Inglese 25 Tedeschi 25 Italiani
- **Segnalini favore politico (political favor chips)**
35 Irlandesi 35 Inglese 35 Tedeschi 35 Italiani
- **Pedine capi quartiere (ward boss pieces)**
20 rossi 20 gialli 20 viola 20 neri 20 marroni
- **Gettoni "Presidente del Consiglio" (Council President markers) x 2**
- **Segnalini Calunnia (Slander chips) x 15**



LA PLANCIA



La plancia è divisa in tre zone: I, II, III. Queste entreranno in gioco in momenti differenti, a seconda del numero di giocatori. Ogni zona si suddivide a sua volta in più quartieri.

Tutte le elezioni hanno inizio nella Zona I, quindi progrediscono a loro volta verso la Zona II e III.

Seguire le frecce sulla plancia per procedere correttamente da quartiere a quartiere durante le elezioni.

I quartieri situati sulla punta costiera della mappa danno vantaggi ai giocatori che ivi risulteranno vincitori durante la fase delle elezioni.

Come indicato dalle icone sulla mappa, il giocatore che vince l'elezione in un quartiere bonus può acquisire un segnalino-favore-politico, a sua scelta, dalla riserva oppure piazzare un cubetto-immigrato aggiuntivo, scelto a suo piacimento, dal sacchetto, in uno qualsiasi dei quartieri attivi (*ha diritto a compiere una sola delle due azioni sopracitate, non entrambe ndT*).

Il quartiere comprendente Tammany Hall vale 2 punti vittoria, ma conta ugualmente come un unico quartiere nel momento della conta per l'esito delle elezioni.

SET UP

Determinare a caso il giocatore iniziale.

Ogni giocatore sceglie una pedina capo-quartiere del colore che preferisce e la piazza (*una pedina ciascuno ndT*) sulla casella "0" della tabella-punteggio (*scoring track*). Posizionare quindi il segnalino per identificare l'anno sulla casella "1" della tabella anno (*year track*).

Distribuire tre segnalini-calunnia ad ogni giocatore. Questi possono essere usati solamente nei turni dal secondo al quarto.

I cubetti-immigrato vengono posizionati nei riquadri di Set-up sulla plancia come indicato. Questi verranno spostati da lì e piazzati nei quartieri nelle zone indicate sia durante il set-up che più tardi (*a seconda delle condizioni di gioco iniziali a 3, 4 o 5 giocatori, come vedremo ndT*), quando le zone diventeranno attive.



PARTITA A "3" GIOCATORI:

Il gioco inizia con i cubetti-immigrato posizionati solamente nella Zona I della mappa. Posizionare un cubetto verde sul quartiere Tammany Hall e, per quanto riguarda gli altri cubetti indicati, distribuirli a caso negli altri quartieri della Zona I nel seguente modo: un cubo per ogni quartiere (*scegliere il metodo che si vuole per il posizionamento randomico dei cubetti ndT*). I cubi della Zona II saranno posizionati all'inizio del quinto anno. Posizionare a caso i cubetti indicati sulla mappa, sempre considerando un cubo per ogni quartiere, ma della Zona II. I cubi della Zona III saranno posizionati all'inizio del nono anno. Posizionare a caso i cubetti indicati sulla mappa, sempre considerando un cubo per ogni quartiere, ma della Zona III.

PARTITA A "4" GIOCATORI:

In una partita a 4 giocatori tutti i cubi riguardanti le Zone I e II sono posizionati sulla mappa prima dell'inizio del gioco. I cubi relativi alla Zona III saranno posizionati all'inizio del quinto anno.

PARTITA A "5" GIOCATORI:

In una partita a 5 giocatori tutti i cubi riguardanti le III Zone del gioco sono posizionati sulla mappa prima dell'inizio del gioco.



Solo le zone che hanno al loro interno dei cubetti-immigrato saranno in gioco. Le restanti Zone, senza alcun cubetto-immigrato all'interno, sono in quel momento off-limits.

Nessun cubetto-immigrato azzurro (italiano) è piazzato sulla mappa in questo momento.

Piazzare tutti i restanti cubetti-immigrato nel sacchetto.

SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco in Tammany Hall è diviso in quattro turni. Ogni turno è lungo quattro anni. Alla fine di ogni turno si svolge un'elezione.

Nel primo turno il primo giocatore viene determinato in modo casuale. L'ordine di gioco sarà in senso orario a partire da questi. Ad ogni nuovo turno il primo giocatore sarà colui che è vinto le precedenti elezioni ed è quindi il sindaco in carica. L'ordine di gioco sarà sempre in senso orario a partire da questi.

SEQUENZA DI UN ANNO DI GIOCO:

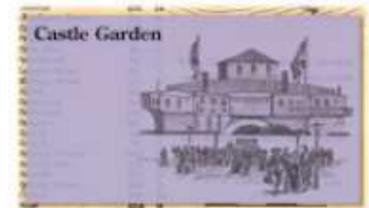
La sequenza di gioco all'interno di un anno consiste nelle seguenti fasi. In ordine di gioco, ogni giocatore dovrà completare le fasi "1" e "2". Una volta che tutti i giocatori avranno completato queste due fasi, il gioco procede alla fase "3".

1. **Castle Garden**
- 2a. **Beneficiare della propria carica (Office benefit)**
- 2b. **Piazzare le pedine sulla mappa**
- 2c. **Calunniare**
3. **Fine dell'anno**

La fase "2" è costituita da 3 sotto-fasi. Ogni sotto-fase può essere eseguita una sola volta. Spetta al giocatore di turno decidere in quale ordine desidera effettuare le tre sotto-fasi, p.e. un giocatore potrebbe dapprima calunniare un avversario (2c), quindi utilizzare i benefici della propria carica (2a) ed infine piazzare le pedine sulla mappa (2b).

Fase "1": Castle Garden

Se il Castle Garden non ha cubetti-immigrato al suo interno, allora estrarre dal sacchetto e posizionare, nella casella, un numero di cubetti-immigrato pari al numero di giocatori "+2" (p.e. in caso di 3 giocatori i cubetti da posizionare saranno in numero pari a 5 ndT).



Fase "2a": Beneficiare della propria carica (Office benefit)

Si può utilizzare il beneficio della propria carica solamente una volta all'anno. Poiché questo beneficio viene assegnato solo al termine delle elezioni, non sarà possibile effettuare questa azione nei primi quattro anni.

Mayor (sindaco) – Non ci sono benefici da guadagnare da questa carica durante la sequenza dell'anno di gioco. Tuttavia non ci si può di certo lamentare, visto che questa carica consente di ricevere 3 punti vittoria aggiuntivi e la possibilità di decidere a chi assegnare le restanti cariche.

Deputy Mayor (vice sindaco) – Si prende un segnalino-favore-politico (del colore che preferisce) dalla riserva e lo aggiunge alla propria mano.

Chief of Police (capo della polizia) – Può rimuovere un cubetto-immigrato da qualsiasi quartiere e rimetterlo nel sacchetto. Non può, però, rimuovere l'ultimo cubetto da un quartiere.

Council President (presidente del consiglio) – Può scegliere di "chiudere" (**lock up**) un quartiere. Piazza un gettone d'argento (*gettone-presidente-del-consiglio ndT*) nel quartiere scelto, per mostrare che è stato "chiuso". E' possibile piazzare un massimo di due, di tali gettoni, durante l'intero turno di gioco e solamente

uno in un unico anno. Nessun capo-quartiere o cubetto-immigrato può essere piazzato in un quartiere mentre è "chiuso". Il gettone verrà rimosso al termine delle elezioni successive.

Precinct Chairman (*presidente di circoscrizione*) – Può spostare un cubetto-immigrato da un quartiere ad un altro adiacente. Non può, però, spostare l'ultimo cubetto rimanente in un quartiere. Il cubetto-immigrato che si vorrà spostare, dovrà finire in un quartiere che già contenga almeno un cubetto-immigrato al suo interno (p.e. un quartiere in una Zona attiva).

Fase "2b": Piazzare le pedine sulla mappa

Si può scegliere tra:

- a) Piazzare due dei propri capi-quartiere sulla mappa;
- b) Piazzare un capo-quartiere ed un cubetto-immigrato, dalla casella del Castle Garden, sulla mappa e prendere un segnalino-favore-politico dello stesso colore del cubetto-immigrato che si è scelto di spostare

Se si posizionano due capi-quartiere, questi possono essere messi in uno qualsiasi dei quartieri al momento attivi. Possono essere posizionati nello stesso o in due differenti quartieri. Non sarà solo possibile piazzarli in un quartiere che è stato "chiuso" dal presidente del consiglio o in un quartiere situato in una zona non ancora attiva.

Se si sceglie di posizionare un capo-quartiere ed un cubetto-immigrato, questi possono essere messi nello stesso o in due differenti quartieri.

È possibile però piazzare capi-quartiere e cubetti-immigrato solamente all'interno di quartieri che già contengono cubetti-immigrato. Con "3" o "4" giocatori al tavolo ci saranno una o due zone in cui non sarà possibile inserirli, quindi, fino ad un certo punto del gioco (*quando diventeranno attivi ndT*).

Non vi è alcun limite al numero di capi-quartiere che possono essere posizionati all'interno di un quartiere. Ogni giocatore può quindi averne più di uno per quartiere, se vuole.

Non vi è alcun limite al numero di cubetti-immigrato che possono essere posizionabili all'interno di un quartiere.

Fase "2c": Calunniare



Si può calunniare un altro giocatore, ma non si può calunniare più di un giocatore per turno. Questa azione è possibile solo durante il secondo, il terzo e il quarto turno (non il primo).

Quando si sceglie come bersaglio della calunnia una pedina-capo-quartiere di un altro giocatore all'interno di un determinato quartiere, è necessario che vi sia almeno una delle proprie pedine-capo-quartiere all'interno dello stesso quartiere. La pedina-capo-quartiere, bersaglio della calunnia, viene rimossa dalla plancia e restituita al giocatore che la possiede. Si può quindi eseguire una seconda calunnia in un quartiere adiacente.

Bisogna spendere uno ed un solo gettone-calunnia per iniziare la calunnia. Se si decide quindi di continuare a calunniare in un quartiere adiacente non si paga un secondo gettone.

Scegliere di calunniare comporta però la spesa di un segnalino-favore-politico.

Questo deve essere dello stesso colore di uno dei cubetti-immigrato nel quartiere.

Se si esegue una seconda azione di calunnia è necessario spendere “2” segnalini-favore-politico aggiuntivi. I due segnalini devono essere dello stesso colore, abbinati ad uno dei cubetti-immigrato nel quartiere e devono inoltre corrispondere al colore dei segnalini usati nella prima azione di calunnia. Cioè la calunnia inizi all’interno di una popolazione di immigrati e si diffonda al quartiere adiacente all’interno della stessa popolazione di immigrati e colpendo sempre lo stesso giocatore.

Non è possibile eseguire una terza azione calunnia in questa stessa fase.

ESEMPIO (vedi immagine): Qui il giocatore ROSSO desidera calunniare il GIALLO nel quartiere 8. Spende un gettone-calunnia ed un segnalino-favore-politico tedesco. Desidera calunniare ancora. Può farlo solamente nel quartiere 14, poiché il quartiere 5 non contiene immigrati tedeschi mentre il quartiere 10 non è adiacente all’8. Calunnia quindi nel quartiere 14 spendendo 2 ulteriori segnalini-favore-politico tedeschi. Il giocatore GIALLO rimuove una pedina-capo-quartiere per ognuno dei quartieri in cui è avvenuta la calunnia.

Fase “3”: Fine dell’anno

Dopo che ogni giocatore ha completato le proprie azioni (fase “1” + fase “2”) il segnalino si sposta di un anno. Il gioco riprende dal primo giocatore, che eseguirà le azioni per il nuovo anno in corso. Il turno corrente terminerà quando sarà stato completato il quarto anno di gioco.

Una volta che una serie di quattro anni è stata completata, viene svolta un’elezione: è in questo momento che ogni restante cubetto ancora presente nel Castle Garden, verrà quindi riposizionato nel sacchetto.

L’ELEZIONE

Al termine di ogni quattro anni, viene indetta un’elezione in ogni quartiere che contiene cubetti-immigrato. Questa consiste nelle seguenti fasi:

- 1. Elezioni di quartiere**
- 2. Assegnazione dei segnalini “Favore politico”**
- 3. Conteggio dei punti vittoria**
- 4. Distribuzione delle cariche cittadine**

1. Elezioni di quartiere

Le elezioni di quartiere si risolvono nell’ordine stabilito. Si comincia sempre con la Zona I. All’interno di quest’area si risolve dapprima l’elezione nel quartiere “1”. Le frecce mostrano l’ordine secondo cui le restanti elezioni verranno poi risolte. Si procede quindi verso Zona II. La prima elezione, qui, sarà quella del quartiere “9”, quindi a seguire come indicato dalle frecce. Infine verranno risolte le elezioni nella Zona III, iniziando dal quartiere “17” e poi a seguire. Le elezioni si terranno solo nei quartieri che contengono cubetti-immigrato al loro interno.

Per stabilire quale giocatore sarà vincitore in un quartiere, ogni giocatore conta il numero di capi-quartiere che ha nel quartiere stesso. Ogni capo conta come un voto. I giocatori possono quindi spendere dei segnalini-favore-politico per incrementare questo numero. Potranno essere utilizzati, per fare ciò, solo i segnalini-favore-politico di un colore tra quelli dei cubetti-immigrato presenti nel quartiere. Ognuno di questi segnalini varrà come un voto. Se, all’interno del quartiere, c’è una moltitudine di cubetti-immigrato, il giocatore può utilizzare un qualsiasi segnalino-favore-politico del colore dei cubetti-immigrato presenti.

I giocatori con nessuna pedina-capo-quartiere all’interno del quartiere non partecipano all’elezione.

I segnalini-favore-politico vengono spesi attraverso offerte nascoste. Tutte le informazioni sono visibili cioè ogni giocatore dichiara il numero e il colore dei segnalini in suo possesso e che potrebbe, potenzialmente, usare come voti nel quartiere. I giocatori, poi, decidono segretamente il numero e il colore dei segnalini che vorranno utilizzare e quindi, contemporaneamente, rivelano le loro decisioni. Un’offerta pari a zero è permessa.

Ogni giocatore aggiunge il numero dei segnalini che ha offerto al numero delle pedine capo-quartiere nel quartiere. Il giocatore col totale più alto vince quell'elezione. In caso di parità non ci saranno vincitori per quell'elezione di quartiere.

Tutti i segnalini-favore-politico puntati dai giocatori saranno persi e verranno riposizionati nella riserva al termine del conteggio dei voti. Una volta che il risultato elettorale sarà determinato, tutte le pedine-capo-quartiere all'interno di quel quartiere vengono rimosse e restituite ai giocatori che li posseggono (*tornano quindi nella "mano" del giocatore ndT*), ad eccezione di un capo-quartiere appartenente al giocatore che ha vinto quella tornata elettorale nel quartiere.

In caso di parità tutti i capo-quartiere vengono rimossi dal quartiere e restituiti ai giocatori.

QUARTIERI BONUS: *Quattro quartieri conferiscono un bonus al giocatore che abbia vinto le elezioni lì. I quartieri "1" e "2" consentono al vincitore di poter piazzare un cubetto-immigrato, preso a piacimento dal sacchetto, in un qualsiasi quartiere attivo. I quartieri "4" e "7" consentono al vincitore di poter prendere un segnalino-favore-politico di un colore a loro scelta. Questi bonus vengono rivendicati non appena viene risolta l'elezione per il quartiere in questione.*

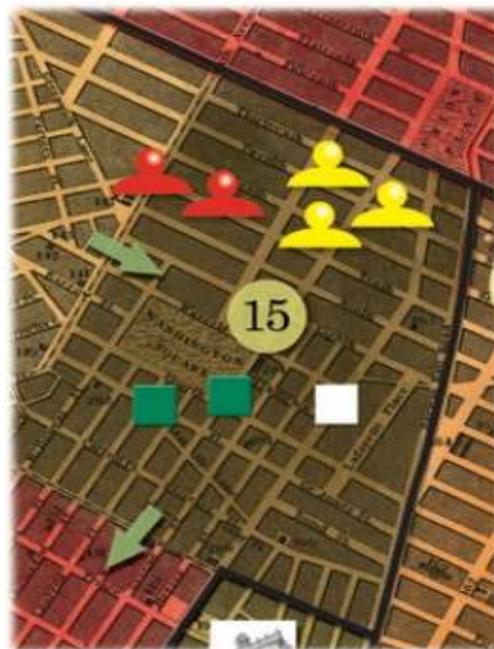
Il gioco procede quindi alla prossima elezione di quartiere.

ESEMPIO (vedi immagine): *Il giocatore ROSSO dichiara di avere 2 segnalini-favore-politico inglesi e 2 irlandesi. Il GIALLO ne ha 2 inglesi e 3 italiani, ma può dichiarare solo i 2 inglesi in quanto quelli italiani non possono essere usati in questo quartiere. Il ROSSO punta di nascosto i suoi 2 inglesi più 1 irlandese, mentre il GIALLO punta 1 segnalino inglese. Quando si rivelano le puntate, i voti risultanti per il ROSSO saranno 5 (2 capi-quartiere, 2 segnalini inglesi e 1 irlandese), mentre per il GIALLO solo 4 (3 capi-quartiere e 1 segnalino inglese). Il ROSSO vince l'elezione. Entrambi i giocatori poseranno i segnalini spesi per l'elezione nella riserva. Il GIALLO rimuove i suoi 3 capi-quartiere. Il ROSSO rimuove un capo-quartiere lasciandone uno nel quartiere. Si noti che il numero di cubetti-immigrato di qualsiasi colore non ha effetto sul risultato elettorale.*

2. Assegnazione dei segnalini "Favore politico"

Al termine della risoluzione di tutte le elezioni cittadine, ogni giocatore conta il numero totale di cubetti-immigrato di ciascun colore presenti in tutti i quartieri in cui hanno vinto le elezioni. Al giocatore con il maggior numero di cubetti-immigrato di un particolare colore vengono assegnati "3" segnalini-favore-politico di quel colore. In caso di parità, ad ogni giocatore vengono assegnati "3" segnalini di quel colore. I giocatori devono posizionare le pedine-capi-quartiere nei riquadri "Immigrant Leader" corretti per mostrare per quale colore hanno guadagnato i segnalini bonus.

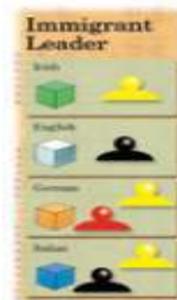
Before



After



ESEMPIO (vedi immagine): Il NERO vince in sei quartieri. Ha in totale 5 cubetti-immigrato irlandesi, 7 inglesi e 2 italiani. Il ROSSO vince in 4 quartieri. Ha in totale 3 cubetti-immigrato irlandesi, 2 inglesi e 5 tedeschi. Il GIALLO vince solo in 3 quartieri. Ma questi contengono più cubetti-immigrato. Ha in totale 6 cubetti-immigrato irlandesi, 5 tedeschi e 2 italiani. Il NERO riceve 3 segnalini-favore-politico inglesi e 3 italiani. Il ROSSO ne riceve 3 tedeschi. Il GIALLO 3 segnalini irlandesi, 3 tedeschi e 3 italiani.



3. Conteggio dei punti vittoria

Ogni giocatore ottiene un punto vittoria per ogni quartiere in cui ha vinto le elezioni. Il quartiere con Tammany Hall al suo interno vale "2" punti vittoria, ma conta come un solo quartiere.

Il giocatore che vince nel maggior numero di quartieri diventa sindaco e conquista "3" punti vittoria aggiuntivi. Devi quindi piazzare una delle sue pedine-capi-quartiere nella casella del sindaco. In caso di parità, utilizzare i seguenti criteri di spareggio, in ordine, per determinare chi verrà eletto sindaco:

1. Il giocatore con più segnalini-favore-politico in suo possesso;
2. Il giocatore con più segnalini-favore-politico verdi (irlandesi) in suo possesso;
3. Il giocatore con più segnalini-favore-politico bianchi (inglesi) in suo possesso;
4. Il giocatore con più segnalini-favore-politico arancioni (tedeschi) in suo possesso;
5. Il giocatore con più segnalini-favore-politico azzurri (italiani) in suo possesso;

Se nessuna di queste condizioni risulta sufficiente ad eleggere il sindaco, il sindaco in carica viene riconfermato in carica per altri 4 anni. Se ciò si verifica al primo turno (e continua a verificarsi) nessun sindaco viene scelto, nessun'altra carica comunale viene assegnata e il gioco continua normalmente.

I giocatori muovono una delle loro pedine-capi-quartiere sul percorso-punti-vittoria (**victory point track**) per registrare i propri punti vittoria.

4. Distribuzione delle cariche cittadine

Il neo-eletto sindaco deve assegnare una carica cittadina a ciascuno degli altri giocatori. Ogni carica può essere assegnata ad un solo giocatore ed un giocatore non può avere più di una carica a lui assegnata. Le cariche dei giocatori sono soggette a cambiamenti dopo ogni elezione, anche nel caso in cui un sindaco venisse rieletto.

Quando un giocatore ricopre una carica, egli posiziona una delle proprie pedine-capi-quartiere nel corrispondente riquadro "**City Office**".

Le cariche assegnate ai rispettivi giocatori non potranno essere cambiare fino alle successive elezioni. Con meno di "5" giocatori, alcune cariche rimarranno scoperte. Queste verranno semplicemente ignorate fino a che ci saranno nuove elezioni. A quel punto, esse potranno essere assegnate o meno ai diversi giocatori dal neo-eletto sindaco.

FINE DEL GIOCO

Il gioco si concluderà alla fine della quarta tornata elettorale.

I giocatori a questo punto segneranno punti vittoria aggiuntivi in questo modo: Il giocatore che ha il maggior numero di segnalini-favore-politico di un colore in particolare conquista "2" punti vittoria (in caso di parità, tutti i giocatori che soddisfano questo requisito conquistano "2" punti vittoria). È possibile, per un giocatore, acquisire questo bonus di punti vittoria per più di un colore dei segnalini-favore-politico. Ogni segnalino-calunnia inutilizzato vale "1" punto vittoria.

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. In caso di parità utilizzare gli stessi criteri di spareggio validi anche per l'elezione del sindaco (vedi paragrafo precedente ndT). Se la situazione di pareggio persiste, allora il giocatore che in quel momento assume la carica di sindaco viene dichiarato.. **VINCITORE!!!!**