

Targi

Per 2 giocatori dai 12 anni in su
Panoramica e Scopo del gioco

A differenza di altre culture, gli uomini del deserto i Tuareg, conosciuti come Targi, coprono i loro volti mentre le donne della tribù non indossano il velo. Si occupano degli affari della famiglia e hanno l'ultima parola nella propria tenda. Diverse famiglie sono divise in tribù, con a capo il "nobile". Come leader di una tribù Tuareg, i giocatori scambieranno beni da vicino (ad esempio datteri e sale) e da lontano (come il pepe), al fine di ottenere oro e altri benefici, e allargare la loro famiglia. In ogni turno ci sono nuove offerte. Le carte sono un mezzo per raggiungere un fine, e per ottenere le carte tribù necessarie. Queste danno vantaggi in forma di punti durante il gioco e la vittoria alla fine di esso.

Chi ha il maggior numero di punti alla fine della partita vince il gioco.

Contenuto

80 carte da gioco, di cui

45 carte tribali

19 carte merci

16 carte cornice

8 Oro

6 pedoni Targi

4 marcatori tribali

1 pedone "Predone"

30 tessere Merci (10 ciascuno di datteri, sale e pepe)

1 tessera Primo Giocatore

15 gettoni Punti Vittoria (croci d'argento)

Preparazione

Prima della prima partita, rimuovere delicatamente tutte le tessere e gettoni dalle loro fustelle.

I giocatori dovrebbero organizzare il gioco in modo che entrambi possano leggere facilmente il testo delle carte.

Le 16 carte cornice sono disposte come in figura (in rosso) per formare un bordo. A titolo indicativo, i piccoli numeri da 1-16 dovrebbero essere nell'angolo in alto a sinistra. Le carte cornice rimangono invariate durante tutto il gioco.

Nota: sul lato anteriore delle carte, i diversi significati delle carte di bordo sono spiegati in simboli. Sul lato posteriore delle carte, (i nomi delle carte sono sottolineate) le funzioni sono descritte in forma di testo. Durante l'apprendimento del gioco, si raccomanda di giocare con il retro delle carte scoperte. Il testo sulle carte può essere letto in qualsiasi momento durante il gioco.



Mischiate le carte Merci e le carte tribali separatamente, utilizzando i simboli sul retro delle carte, e disponete 5 carte Merci e 4 carte tribali al centro del tavolo.

Le carte tribali rimanenti formano una pila accanto allo spazio "Espansione Tribale", e le carte Merci rimanenti accanto allo spazio "Carovana".

Posizionare le tessere Merci, Oro e Punti Vittoria nei pressi dell'area gioco in modo da formare una riserva.

Posizionare il "Predone" (meeple grigio) accanto allo spazio no. 1 (Nobile).

Ogni giocatore riceve 3 pedoni Targi e due marcatori tribali nei colori scelti. Inoltre ogni giocatore riceve 2 datteri, 2 sale, 2 pepe, 1 oro e 4 gettoni punto vittoria.

Il giocatore che per ultimo ha mangiato una dattero riceve la tessera giocatore iniziale e inizia il gioco. Se nessuno ha mangiato i datteri il giocatore blu inizia.



Il Gioco

Panoramica

In ogni turno ogni giocatore pone i 3 pedoni Targi sulle carte Cornice. Nel punto di incrocio tra ogni due figure dello stesso colore, egli pone il suo segnalino tribale. Le carte su cui le figure e marcatori tribali vengono posizionate indicano ad ogni giocatore le azioni possibili da compiere. Queste possono essere sapientemente combinate da ogni giocatore al fine di ottenere Punti Vittoria sotto forma di croci d'argento. Il gioco termina quando uno dei giocatori avrà giocato 12 carte tribali o quando il Predone avrà fatto un giro delle carte cornice.

Svolgimento del Gioco

1. Spostare di 1 spazio avanti il Predone

All'inizio di ogni turno, spostare di uno spazio in senso orario la figura Predone. Nel primo turno il Predone è posto sullo spazio "Nobile". Le figure Targi non possono essere poste sullo stesso spazio, occupato dal Predone. Quando il Predone raggiunge uno spazio d'angolo, si svolge una Razzia,

durante la quale i giocatori perderanno Beni o Punti Vittoria e, più avanti nel gioco, anche oro (vedi " Razzia ").

2. Gioca le figure Targi

A partire dal primo giocatore, e alternandosi i giocatori mettono una delle loro figure Targi su una carta Cornice fino a quando tutte e 3 sono piazzate. Ogni giocatore occupa i tre spazi che vorrebbe utilizzare in questo round. I pedoni Targi non possono essere giocati sui seguenti spazi:

- Sul spazio su cui si trova il Predone;
- Negli spazi "Razzia" agli angoli;
- In uno spazio già occupato da un Targi di uno dei giocatori
- Su un spazio opposto al Targi di un avversario

Esempio: Il giocatore Blu inizia e gioca il suo primo Targi (1). Successivamente, il giocatore bianco pone il suo Targi su un altro spazio. Egli non può giocarlo sullo spazio indicato da una X bianca



Poi Blu pone il suo secondo Targi (2). Egli non può giocare nello spazio contrassegnato da una X blu, di fronte al Targi del giocatore bianco. Poi il giocatore bianco piazza il suo secondo Targi sullo spazio di fronte al Predone. Piazzare un Targi di fronte al Predone è consentito, ma metterlo sullo spazio del Predone non è permesso.



Alla fine i giocatori hanno piazzato i propri Targi

3. Posizionare gli indicatori Tribali sulle intersezioni



Dopo che ogni giocatore ha piazzato tutte e tre le figure Targi sul terreno di gioco, ogni giocatore piazza ora entrambi gli indicatori tribali. A tale scopo, ciascun giocatore immagina una linea retta che si estende da ciascuna delle figure al lato opposto del campo di gioco. Nei casi in cui due linee si incrociano, il giocatore piazza il suo marcatore tribale - in molti casi ci saranno due punti di intersezione e, pertanto, due marcatori verranno posizionati.

Suggerimento: se un giocatore ha piazzato due figure Targi su spazi opposti, ci sarà solo un punto di passaggio, e si può piazzare un solo indicatore tribale.

Continuando l'esempio precedente: i giocatori piazzano i loro indicatori tribali sul campo di gioco.



4. Eseguire le azioni

Il giocatore comincia a giocare tutte le azioni consentite dalle proprie figure Targi e dagli indicatori Tribali. Egli è libero di decidere l'ordine in cui vengono eseguite le azioni delle carte occupate.

Tuttavia, egli deve prima finire l'azione di una carta prima di iniziare a eseguire l'azione della carta successiva. Un giocatore può anche scegliere di non eseguire l'azione su una carta.

Una volta che un giocatore ha utilizzato uno spazio, toglie la sua figura Targi dalla carta. La stessa carta rimane dove si trova.

Se una carta nella zona centrale è stata impiegata, il giocatore riprende il suo indicatore Tribale.

Questa carta viene immediatamente sostituita da una carta di altro tipo:

Se una carta Merci è stata utilizzata, viene immessa nella pila di scarto per le carte di Merci e una carta tribale viene capovolta e posta sullo spazio lasciato libero. Se una carta tribale viene utilizzata, essa viene sostituita con una carta merci.

Nota: Se il mazzo di carte Merci è vuoto, mescolate la pila degli scarti e formate un nuovo mazzo.



Se su una carta sono rappresentate una o due merci, ad esempio 1 oro o croce d'argento, il giocatore riceve le tessere corrispondenti. Se tutte e tre le merci sono rappresentate sulla carta con barre tra di

loro, il giocatore può scegliere di ricevere solo un bene a sua scelta.

Nota: se un bene non è disponibile nella fornitura, il giocatore prende nota del bene che ha ricevuto su un pezzo di carta.

Le carte tribali prese dal giocatore sono disposte sul tavolo di fronte a lui e il costo delle carte viene pagato in beni e oro (vedi "carte tribali"). Se un giocatore non può o non vuole pagare per una carta tribale, può invece tenere la carta in mano. Tuttavia, solo una carta tribale può essere tenuta in mano da ogni giocatore. Se ulteriori carte tribali sono prese e non giocate sul tavolo immediatamente, devono essere scartate nella pila degli scarti delle carte tribali. Non è permesso scambiare la carta pescata più recentemente con quella in mano.

Una carta tribale può essere giocata dalla tua mano in un round successivo quando piazzati un Targi sullo spazio "Nobile". Poi si può pagare il costo della carta tribale e giocarla nel proprio spazio.

(Eccezione: Una delle carte tribali consente di giocare le carte tribali dalla mano senza imporre una figura sullo spazio "Nobile").

Quando si utilizza lo spazio "Nobile" si può, invece di giocare la carta dalla tua mano, scartare una carta già giocata nella pila degli scarti per fare spazio ad una carta "migliore".

5. Capovolgere nuove carte Merci e carte tribali e cambiare giocatore iniziale

Alla fine del round, quando entrambi i giocatori hanno eseguito le loro azioni, tutti le carte merci e le carte tribali nella zona centrale del campo di gioco vengono girate a faccia in su. Il giocatore di turno dà la sua pedina Primo giocatore all'altro giocatore, che diventa il nuovo Primo giocatore. Il prossimo round inizia con il movimento del Predone.

Altre regole nel dettaglio

Le carte tribali

Il costo per giocare le carte tribali è indicato in alto a destra della carta. Nota: su alcune carte è rappresentata una barra. Qui il giocatore può scegliere di pagare la merce o una moneta d'oro. Sulla parte inferiore destra delle carte sono indicati i punti Vittoria forniti dalla carta sotto forma di 1- 3 croci d'argento. Molte carte danno al giocatore un bonus durante il gioco. Alcuni bonus sono monouso, altri sono permanenti una volta che la carta viene giocata. Una descrizione dettagliata è riportata su ogni carta. Appena una carta tribale viene giocata, il giocatore può avvalersi del beneficio. Ad esempio, se una carta dà a un giocatore una merce extra, egli può riceverla nello stesso turno in cui la carta viene giocata.

I giocatori dovrebbero giocare le carte tribali in una zona composta da tre file di quattro carte. In ogni riga le carte sono disposte da sinistra a destra. Una riga non deve essere necessariamente completata prima di iniziare un'altra riga successiva.



Ogni giocatore può costruire più file in parallelo. Le carte giocate rimangono fisse per tutto il gioco (eccezione: una delle carte tribali consente di scambiare due carte giocate).

Le carte tribali sono divisi in cinque tipi secondo i loro simboli: Pozzo, Cammelliere, Oasi, Targi, e Tenda.



Se un giocatore completa una fila, in cui tutte e quattro le carte hanno lo stesso simbolo, riceve 4 Punti Vittoria alla fine del gioco. Se completa una fila di carte con quattro simboli diversi, egli riceve 2 Punti Vittoria alla fine della partita. File che hanno meno di quattro carte, e file che sono complete, ma non soddisfano le condizioni di cui sopra, non danno punti vittoria.

Razzia

Se il Predone viene spostato nello spazio "Razzia", il giocatore deve rinunciare a qualsiasi elemento viene indicato sullo spazio.

A partire dal Primo Giocatore, ogni giocatore sceglie se vuole restituire Punti Vittoria o merci o, nel caso dello spazio dell'ultima Razzia, 1 Oro. Questi vengono restituiti alla riserva, e il Predone viene subito spostato sullo spazio successivo e giocatori piazzano le loro figure Targi.

Merci e le limitazioni magazzino oro alla fine di un round

Il numero delle merci ed oro che possono essere prese in un turno è limitato. Se un giocatore, dopo l'esecuzione di tutte le sue azioni, ha più di 10 merci o 3 d'oro, deve restituire l'eccesso alla riserva. Egli può decidere quali risorse restituire. Durante un round, il giocatore può però avere più di questa quantità di merci e di oro, che può essere speso entro la fine del round per il pagamento delle carte tribali, o scambiati presso il "mercante" o "argentiere".

Fine del gioco e punteggio

Il gioco termina alla fine del round in cui un giocatore gioca la dodicesima carta Tribale. Se il giocatore iniziale finisce la partita, l'avversario può ancora giocare il suo turno. Il gioco può anche finire, se il Predone si muove sul quarto spazio "Razzia". I giocatori devono ancora pagare 1 Oro o 3 punti vittoria. Subito dopo che il gioco finisce.

Ora i giocatori sommano tutti i loro punti vittoria sotto forma di croci Argento (sia le tessere punti vittoria che le croci d'argento sulle carte tribali).

Alcune carte tribali assicurano punti aggiuntivi, come indicato dal testo sulla carta.

Poi sono aggiunti i punti per i simboli nelle righe della zona carta tribale di ogni giocatore:

- 4 punti per le righe di carte con tutti i simboli corrispondenti
- 2 punti per le righe di carte con 4 simboli diversi.

Il giocatore con più punti vince.

In caso di parità, il vincitore è il giocatore con più oro. Se c'è ancora un pareggio, il giocatore con il maggior numero di Merci vince. Se c'è ancora un pareggio, la partita è patta.



Esempio: Il giocatore azzurro ha completato il proprio spazio con 12 carte Tribali e quindi la partita termina alla fine del round. Ha 3 croci d'argento e 21 punti sono presenti sulle carte tribali giocate. Inoltre riceve punti vittoria per le carte Tribali cerchiare: 1 punto vittoria ogni due "Merci" e 2 punti vittoria per la carta "Cammelliere" sulla destra.

Alla fine si riceve 4 punti vittoria per la sua fila di 4 carte Oasi corrispondenti, e 2 punti vittoria per la sua fila di carte di simboli diversi. Per la sua fila in basso che non ottiene nessun punto, perché uno dei simboli appare due volte. In totale, ha 33 punti.

Chi l'Autore: Andreas Steiger, nato nel 1973, vive con la moglie ed i due figli vicino a Stoccarda e lavora come insegnante in un asilo. Oltre ai giochi da tavolo, gli piace anche giocare con i videogiochi e di fare Improvvisazioni teatrali. Per quanto riguarda i giochi da tavolo, è molto importante per lui che continuino a richiedere nuove decisioni da parte dei giocatori. Il fatto che gli piacciono i giochi che girino bene anche per due giocatori lo porta a sviluppare "Targi" specificamente per due giocatori, come la sua prima pubblicazione.

Editing: TM-Spiele Illustrazioni: Franz Vohwinkel Grafica: Imelda Vohwinkel
L'autore e l'editore di ringraziare tutti i tester di gioco e lettori regole.

© 2012 KOSMOS Verlag 5-7 Pfizerstraße

Tel.: +49 711 2191-0 Fax: +49 711 2191-199 kosmos.de info@kosmos.de

Art.-Nr: 691479

Tutti i diritti riservati

MADE IN GERMANY

Traduzione italiana Fausto "Faustoxx" Berutti

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.