

# The Great Zimbabwe



Regolamento

## Crediti e Ringraziamenti

**Autori:** Jeroen Doumen, Joris Wiersinga

**Editing grafico:** Znze Moedt

**Traduzione in Italiano :** Francesco Tamagnone

**Revisione:** Giancarlo Sorrentino, Marco Fregoso, Damiano Ferraro

**Editore:** Splotter Spellen, The Netherlands, info@splotter.nl,

<http://www.splotter.nl>

**Playtesting:** Åke Wallin, Alan How, Alexander Freudenthal, Andrea Nini, Andreas Trieb, Anke Schmidt, Anthony Billardon, Arnaud Leclerc, Bianca van Duijl, Björn Diekjobst, Bodo von Neuhaus, Bram van Dam, Christian Koch, Christine Quodbach, Christophe Denoize, Damiano Ferraro, Daniel Källander, David Krantz, Dominik Trieb, Eric Demont, Erik Aundt, Even Liauzu, Ferdy Hanssen, Ferry van Putten, Francois Blanc, Frank Fleischacker, Frank Wehrmeijer, Geoff Simons, Geoffrey Bereti, Gerhard Wiegand, Gianluca Miglietti, Henriëtte Verburg, Herbert Carrick, Holger Kreitmeijer, James Hayward, James Wood, Jan Philipp Weitze, Jean-Claude Calonne, Jean-Luc Lavaux, Jerome Besnard, Jochen Förstner, Johan Kristensson, Jonas Bell, Julien Janvier, Kimmo Leivo, Knud Gentz, Laurent Bourdat, Laurent Imperatrice, Ludwig Seitz, Maarten Bonsema, Marc Jager, Marion Menrath, Marion Vankerssaver, Martin Warnecke, Mathias Renard, Mats Karlöf, Members of boardgame society Het Duivelsei, Michael Debije, Michael König, Mike Neumann, Moia Florent, Morten Larsen, Nicolas Schlewitz, Nicolas Seinlet, Nicolas Vigot, Nora Ghaoui, Patrick Fautré, Pierre-Emmanuel Legrain, Ragnar Krempel, Ragnar Röök, Renaud Velter, Roseline de Boer, Roy Cross, Sarah Margot Barras, Sofie Hååg, Stefan Scholt, Stefan Wegner, Stefan Ziegler, Thibaut Palfer-Sollier, Thomas Cauet, Timothy Luffingham, Torsten Toltmann, Uwe Gemming, Wolfgang Becker. Perdonaci se il tuo nome non è nella lista, o se lo abbiamo scritto sbagliato! Un ringraziamento speciale a Ragnar Krempel e Bianca van Duijl che hanno testato il gioco 2-4 volte al giorno per molte, moltissime domeniche per quasi due anni. Senza di loro questo gioco non avrebbe mai visto la luce. La veste grafica è basata su arte Africana autentica ed è stata ottenuta grazie alle fotografie di © iStockphoto.

## Contenuto

1	scatola del gioco
1	regolamento
5	aiuti di gioco
1	tracciato VP
11	tessere mappa, di cui 1 tessera iniziale
14	carte tecnologia
12	carte dio
5	carte specialista
16	tessere Risorse: 3 diamante, 3 avorio, 4 argilla e 6 legno
8	tessere Acqua
42	indicatori Prezzo nelle grandezze di 1, 2 e 3 bestiame
6	Tasselli: 1 tassello dio e 5 tasselli impero nei colori dei giocatori
3	per ogni artigiano: ivory carver (cesellatore d'avorio), throne maker (costruttore di troni), wood carver (intagliatore di legno), sculptor (scultore), potter (ceramista), vessel maker (vasaio), diamond cutter (incisore di diamanti)
60	bestiame: 30 argento, 30 oro
25	indicatori "esaurito" (croce di legno)
22	dischi di legno nei diversi colori dei giocatori
2	cubi di legno nei diversi colori dei giocatori
18	scudi di legno nei diversi colori dei giocatori

## Il Grande Zimbabwe

Il re di Mutapa si fece strada a testa alta nel villaggio, seguito da un gruppo di giovani guerrieri con appresso una mandria di bestiame. "Oondabezitha", rivolgendosi all'adunanza dei re, "Ho portato dodici capi di bestiame per la cerimonia di questa sera". I presenti sembravano pietrificati come statue al solo sentire la sua voce. La stella del re del Mutapa era chiaramente in ascesa. Mentre il re del Mutapa aveva portato con sé una mandria di bestie, tutti gli altri si erano presentati con un numero di capi di bestiame tanto esiguo da risultare quasi imbarazzante. "Tra non molto ci vedremo costretti a dover pregare per Obatala", mugugnò uno degli anziani commercianti di Kilwa. "Presto i Mutapa innalzeranno al cielo i monumenti in onore del loro falso dio; forse è giunto il momento di ricorrere ad uno dei nostri sortilegi". Fu così che il cielo sopra l'adunanza venne squarciato da un tuono che annunciò l'arrivo di una pioggia torrenziale. Tutti gli uomini presenti si dispersero in un attimo, mentre le pianure cominciarono ad allagarsi. Quella sera la cerimonia fu parecchio bagnata...

### Descrizione del gioco

Ogni giocatore rappresenta un regno Africano che ambisce ad ottenere il dominio culturale a discapito di tutte le altre realtà locali. Ciò avviene posizionando artigiani ed erigendo monumenti. Entrambe le attività permettono di ottenere punti vittoria. Il quantitativo di punti vittoria necessari per vincere il gioco dipende dal numero di abilità speciali che avete acquisito: più forti diventate, più saranno i punti di cui avrete bisogno per vincere. Il gioco si divide in round, ognuno dei quali è diviso in 4 fasi. Nelle fasi I e II i giocatori svolgono le proprie azioni, mentre nelle fasi III e IV il gioco procede molto rapidamente.

## Nozioni di gioco:



**Terreno.** Ogni casella sulla mappa (escluse quelle d'acqua) viene chiamata zona di terreno. All'inizio del gioco ogni zona di terreno può essere vuota o contenere una risorsa. Le zone di terreno possono essere adiacenti fino ad 8 aree in direzione orizzontale, verticale o diagonale.



**Acqua.** Ogni casella blu sulla mappa viene chiamata zona d'acqua. Le zone d'acqua adiacenti tra loro in orizzontale o verticale vanno a formare una zona d'acqua di dimensioni maggiori; ciò non avviene per le zone d'acqua adiacenti tra loro solo in diagonale. Durante il gioco potete aggiungere nuove zone d'acqua grazie alla danza della pioggia. Sull'acqua non si può costruire nulla.



**Risorse.** Alcune aree sulla mappa contengono delle risorse: argilla, legno, avorio e diamanti. Utilizzando le tessere risorsa tramite lo sciamano potete aggiungere altre risorse durante lo svolgimento del gioco. La riserva di risorse è limitata: argilla (4), legno (6), avorio (3), diamanti (3).



**Zone di partenza.** Una delle tessere mappa mostra 6 zone di partenza. I giocatori possono iniziare la loro partita da una di queste 6 posizioni.



**Monumenti.** I giocatori possono costruire i monumenti piazzando sulla mappa un disco di legno del proprio colore. Successivamente potranno innalzare i propri monumenti aggiungendo un disco sopra a quello precedente. Il numero di dischi di un monumento ne indica il livello. Un monumento non può superare il 5° livello (5 dischi). I monumenti permettono di ottenere punti vittoria in base al loro livello.



**Indicatori esaurito.** Gli indicatori esaurito vengono posti sulle risorse per indicare che sono andate esaurite e che non sono a disposizione dei giocatori per tutta la durata del turno in corso.



**Indicatori di proprietà.** I giocatori posizionano gli indicatori di proprietà sopra artigiani presenti sulla mappa in modo da indicarne la proprietà.



**Bestiame.** I capi di bestiame sono la valuta corrente del gioco. Il bestiame di colore argentato vale 1, il bestiame di colore dorato vale 3.

**Pagare a una carta.** Ogni giocatore dispone di una propria mandria di bestiame. Alcuni pagamenti sono fatti verso la riserva comune, ma la maggior parte viene effettuato a una carta. Questo significa che il bestiame è piazzato direttamente sulla carta. Tale bestiame non può essere usato dal proprietario e rimane sulla carta fino alla fase delle entrate, momento in cui il proprietario della carta lo recupererà.



**Artigiani.** I giocatori possono piazzare sul tabellone i 7 tipi di artigiani disponibili. Ci sono quattro artigiani di materie prime: ceramisti, cesellatori di avorio, intagliatori di legno e incisori di diamanti. Ci sono anche tre artigiani di materie lavorate: vasai, costruttori di troni e scultori.



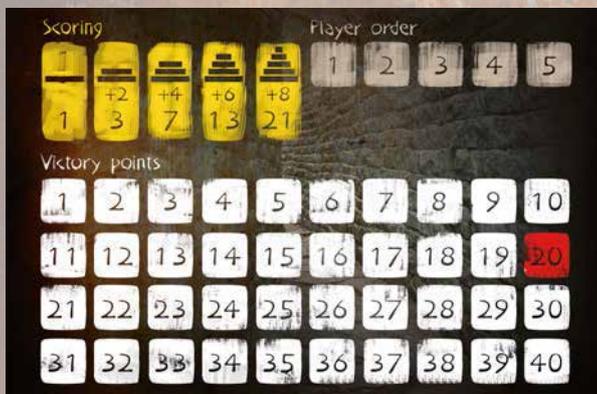
**Carte Tecnologia.** Ad ogni tipo di artigiano corrispondono due carte tecnologia. Soltanto il giocatore che acquista la corretta tecnologia può costruire il relativo artigiano. Le carte tecnologia vengono utilizzate anche per indicare il prezzo richiesto dall'artigiano. In aggiunta, i pagamenti agli artigiani vengono eseguiti sulla carta tecnologia del giocatore che possiede l'artigiano.



**Carte specialista.** Esistono 5 tipi di specialisti: lo sciamano, il danzatore della pioggia, il mandriano, il costruttore ed i nomadi. I giocatori acquisiscono queste carte per ottenere diversi tipi di abilità speciali. Gli specialisti lavorano solo se vengono pagati. I pagamenti vengono effettuati direttamente sulla carta specialista.



**Carte Dio.** Il gioco contiene 12 divinità, di cui 8 sono in gioco. Ogni giocatore può scegliere di venerare un dio al massimo. Tale scelta è definitiva e vincolante fino al termine della partita. I giocatori non sono obbligati a scegliere un dio.



**Requisito per la vittoria (VR).** All'inizio del gioco, ogni giocatore necessita di 20 punti vittoria per vincere. Questo requisito è chiamato VR del giocatore (Victory Requirement). Acquisendo specialisti, carte tecnologia o carte dio i giocatori aumentano il proprio VR (o in alcuni casi lo diminuiscono). Questa variazione modifica il numero di punti vittoria che il giocatore deve raggiungere per vincere la partita. Il VR di un giocatore non può mai essere superiore a 40. Non è possibile svolgere un'azione che comporti l'aumento del VR oltre i 40 punti. I VR vengono indicati mediante l'utilizzo di un disco di legno del colore appartenente a ogni giocatore.

**Punti Vittoria (VP).** I giocatori ottengono punti vittoria grazie ai propri monumenti ed artigiani. L'attuale numero di punti vittoria è sempre determinato dal conteggio delle proprie costruzioni all'interno del tabellone, tuttavia è più facile tenerne traccia utilizzando il tracciato segnapunti. Utilizzate un cubo di legno nel colore di ogni giocatore per mostrare l'attuale quantitativo di VP di ogni partecipante.

**Tabella dell'ordine di gioco.** La tabella dell'ordine di gioco mostra l'ordine in cui i giocatori svolgono i propri turni durante le fasi della religione e della cultura. Utilizzate un cubo di legno nel colore di ogni giocatore per mostrare l'ordine di gioco attuale.



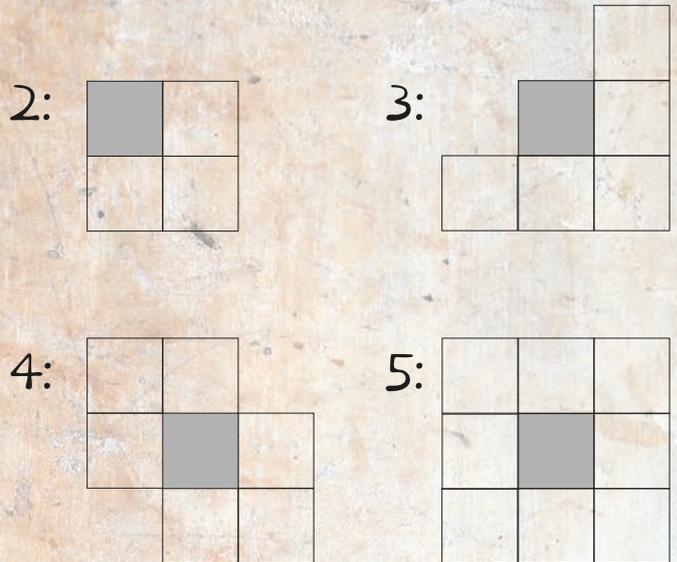
**Tasselli Impero.** I giocatori ed uno degli dei ricevono un tassello impero. Questo tassello viene utilizzato per i pagamenti durante la fase della Generosità dei Re.

**Raggio di trasporto.** Una costruzione, risorsa o monumento si dice nel raggio di trasporto di un altro pezzo se si trova entro tre spazi di distanza in direzione orizzontale, verticale o diagonale. Il raggio può attraversare zone di terreno vuote o occupate; artigiani e risorse non bloccano né modificano il raggio. Le zone d'acqua contigue contano come un solo spazio, anche se di grandi dimensioni.

**Stazioni di trasporto.** Quando si determina il raggio verso un artigiano (ma non verso una risorsa) si possono utilizzare delle stazioni di trasporto. Tutti i monumenti (sia i propri che quelli degli avversari) possono funzionare come stazioni di trasporto. Se si raggiunge una stazione, è possibile ripartire da lì verso un'altra stazione o un artigiano come se si iniziasse il proprio conteggio dagli spazi di tale stazione. Quando si vuole alzare il livello di un monumento si deve pagare 1 bestiame per ogni stazione utilizzata. Se si attraversa un monumento durante il conteggio del raggio di trasporto, vige l'obbligo di utilizzarlo come stazione.

## Prepararsi a giocare

**Creare la mappa.** Diporre la tessera iniziale della mappa in mezzo al tavolo. Si mischiano le tessere mappa avanzate e se ne pescano tante quanto indicato dallo schema sottostante (in base al numero dei giocatori). Il piazzamento delle tessere deve avvenire con un orientamento casuale.



**Carte.** Dividere le carte tecnologia in diversi mazzi in base alla loro tecnologia, quindi ordinare ogni mazzo in modo che la carta di valore più basso (quella con meno VR) si trovi in cima. Piazzare questi mazzi sul tavolo, vicino alla mappa. Disporre le carte specialista vicino ad essi. Mischiare le carte dio e rimuoverne 4 dal gioco, riponendole nella scatola. Piazzare le carte dio rimaste in gioco in una posizione adiacente alle carte tecnologia. Infine, disporre sul tavolo il tracciato dei turni e del punteggio.

**Riserva.** Porre tutto il bestiame nella riserva comune. Piazzare le tessere acqua, risorsa e gli indicatori prezzo in modo che siano facilmente raggiungibili.

**Dotazione del giocatore.** Ogni giocatore riceve un aiuto di gioco, un tassello impero e gli indicatori del medesimo colore. I tasselli impero ed i materiali dei colori inutilizzati vengono riposti nella scatola. Ogni giocatore piazza il primo cubo nella casella "1" del tracciato PV a cui aggiunge il secondo cubo piazzato nel tracciato dell'ordine di turno. Infine, ogni giocatore riceve 3 unità di bestiame.

**Determinare l'ordine di gioco.** Un giocatore scelto a caso prende l'indicatore dei VR di ogni colore in gioco (i dischi di legno). Il giocatore mischia i dischi tenendoli tra le mani e comincia a pescarne uno alla volta. I dischi vengono quindi disposti sulla casella 20 del tracciato dei punti, facendo attenzione a mantenere l'ordine con cui sono stati pescati (il primo disco che è stato pescato deve trovarsi in fondo alla pila).

**Piazzare il primo monumento.** Partendo dal giocatore che ha il proprio disco in cima alla pila dei VR, e proseguendo in ordine decrescente, ogni giocatore piazza uno dei propri monumenti in una delle zone di partenza.

# Fasi

Il gioco si svolge in quattro fasi. Nella Fase I e II i giocatori si alternano nello svolgimento dei propri turni. Le Fasi III e IV si svolgono molto rapidamente. Lo svolgimento di queste fasi si ripete fino a quando uno dei giocatori vince la partita (consultare la Fase IV).

## FASE I: LA GENEROSITA' DEI RE

In questa fase i giocatori determinano l'ordine di gioco offrendo parte del proprio bestiame. Il giocatore che ha offerto la quantità maggiore ottiene il rango più alto e muove per primo nella fase successiva.

**Azzerare il tracciato.** Per prima cosa si rimuovono tutti gli indicatori dell'ordine di turno all'interno del tracciato dell'ordine del turno.

**Ordinare i tasselli.** Ogni giocatore piazza il proprio tassello impero sul tavolo. Il giocatore con il maggior numero di VR piazza il proprio tassello per primo, seguono gli altri giocatori in base all'ordine decrescente di VR. In caso di parità nei VR, piazza per primo il giocatore il cui disco nel tracciato nell'ordine dei VR si trova in fondo alla pila.

**Offerta.** Partendo dal proprietario del primo tassello impero e proseguendo secondo l'ordine dei tasselli, ogni giocatore deve decidere se fare una donazione oppure passare. La prima donazione deve avere il valore di almeno 1 bestiame, mentre tutte le seguenti devono avere un valore superiore di almeno 1 bestiame. Ogni donazione viene pagata immediatamente nella sua integrità.

**Effettuare la propria donazione.** La donazione viene suddivisa equamente su tutti i tasselli impero presenti nel tavolo. Il primo bestiame della donazione viene posizionato sul tassello impero più a sinistra, il secondo bestiame sul secondo tassello e così via. Quando tutti i tasselli hanno ricevuto un'unità di bestiame, l'unità successiva viene nuovamente posizionata sul tassello più a sinistra. Ogni altra donazione prosegue da dove è terminata quella precedente, quindi dal tassello successivo rispetto a quello che ha ricevuto l'ultima unità di bestiame. In questo modo gli imperi più ricchi (quelli a sinistra) conterranno al massimo un'unità di bestiame in più rispetto agli imperi più a destra.

**Passare.** Se un giocatore decide di passare, posiziona il proprio segnalino nell'ultima posizione libera ancora disponibile nel tracciato dell'ordine di turno.

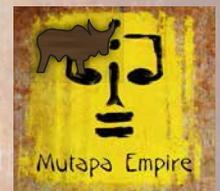
**Termine della fase.** La fase termina quando tutti i giocatori tranne uno hanno passato. A questo punto ogni giocatore riprende il proprio tassello impero ed aggiunge il bestiame in esso contenuto nella propria riserva. Ora il tracciato dell'ordine di turno mostrerà l'ordine di gioco che i giocatori dovranno seguire per svolgere le proprie azioni.

**Esempio.** Gli imperi Mutapa, Zulu e Kilwa si affrontano tra loro. Attualmente il Kilwa necessita di 23 VR per vincere, mentre sia il Mutapa che gli Zulu devono raggiungere quota 21 VR. L'indicatore VR dei Mutapa si trova sopra quello degli Zulu.

*I tasselli impero vengono disposti seguendo l'ordine dei VR: i Kilwa sono i primi, seguiti dagli Zulu e dai Mutapa. I Kilwa cominciano il primo giro d'asta offrendo in dono 2 unità di bestiame. I due animali vengono posizionati sui tasselli impero dei Kilwa e degli Zulu.*



*Seguono gli Zulu che offrono 3 unità di bestiame, ossia il rilancio minimo. Ogni tassello impero riceve un bestiame. I Mutapa non sono molto ricchi e decidono di passare: diventeranno terzi (ed ultimi) nell'ordine di gioco.*



*E' di nuovo il turno dell'impero Kilwa che deve offrire almeno 4 unità di bestiame. Invece di effettuare l'offerta minima i Kilwa decidono di donare tutte e 5 le unità di bestiame che gli sono rimaste. Esse vengono distribuite partendo dall'impero dei Mutapa; in pratica sia i Mutapa che i Kilwa ricevono 2 bestiame ciascuno, mentre gli Zulu ne ottengono solo uno. Gli Zulu decidono di passare e diventano secondi nell'ordine di turno. I Kilwa sono gli ultimi rimasti e diventano automaticamente primi.*



*Ora tutti i tasselli impero ritornano ai rispettivi proprietari: i Kilwa prendono le 4 unità di bestiame presenti sul proprio tassello, gli Zulu e i Mutapa ricevono a loro volta le 3 unità di bestiame di cui hanno diritto.*



## FASE II: RELIGIONE E CULTURA

Durante questa fase i giocatori svolgono i loro turni seguendo l'ordine di gioco determinato nella fase I. Nel proprio turno un giocatore può svolgere le seguenti attività, senza dover seguire un ordine preciso:

- Può scegliere un dio oppure uno specialista. E' possibile svolgere UNA SOLA di queste azioni durante lo stesso turno.
- Usare uno o più degli specialisti posseduti.
- Può (1) costruire un singolo monumento, (2) posizionare uno o più artigiani, (3) elevare dei monumenti. E' possibile svolgere UNA SOLA di queste azioni.

**Scegliere un dio.** Se un giocatore non venera alcun dio può sceglierne uno prendendo la carta della relativa divinità e piazzandola di fronte a sé. Il giocatore corregge il valore del proprio indicatore di VR a seconda del modificatore stampato sulla carta. Non si può scegliere un dio che eleva il proprio VR oltre i 40 punti. Ogni dio conferisce certi benefici che possono essere utilizzati non appena si è scelta la divinità. La maggior parte delle culture Africane erano monoteiste, per questo motivo ogni singolo giocatore potrà scegliere UN SOLO dio per tutta la durata del gioco. Non è possibile né cambiare la propria scelta durante la partita, né aggiungere altri dei oltre a quello che già si venera. Consultare la lista alla fine del regolamento per avere maggiori informazioni sui benefici offerti da ogni singola divinità. Non è possibile scegliere un dio ed uno specialista nello stesso turno.

**Scegliere uno specialista.** Un giocatore può scegliere uno specialista prendendo la relativa carta da quelle attualmente disponibili e piazzandola di fronte a sé. Il giocatore corregge il valore del proprio indicatore di VR a seconda del modificatore stampato sulla carta. Non si può scegliere uno specialista che eleva il proprio VR oltre i 40 punti. Una volta scelto uno specialista, il giocatore dovrà pagarlo ed utilizzare la sua abilità durante il turno in corso. I giocatori possono avere un qualsiasi numero di specialisti, tuttavia non possono sceglierne più di uno per turno. Non è possibile scegliere un dio ed uno specialista nello stesso turno.

**Usare uno specialista.** Per usare uno specialista, i giocatori devono piazzare l'ammontare di bestiame richiesto sopra la sua carta. Solo allora lo specialista svolgerà la propria azione. Un giocatore può usare esclusivamente gli specialisti che possiede. Ogni specialista può essere utilizzato una sola volta per turno.

**Lo Sciamano.** Permette di piazzare una tessera risorsa (avorio, legno, argilla o diamanti) in una zona di terreno vuota della mappa. Le risorse possono essere piazzate esclusivamente in un'area di terreno vuota; non è possibile scegliere zone di terreno contenenti acqua, monumenti, altri tipi di risorse, zone di partenza, artigiani o indicatori esaurito. Se il giocatore paga lo sciamano, deve piazzare una risorsa. Se le tessere risorsa sono esaurite, non sarà possibile utilizzare lo sciamano.

**Il Danzatore della pioggia.** Permette di piazzare una zona d'acqua (2x1) in una zona di terreno vuota della mappa. L'acqua può essere piazzata esclusivamente in un'area di terreno vuota; non è possibile scegliere zone di terreno contenenti acqua, monumenti altri tipi di risorse, zone di partenza, artigiani o indicatori esaurito. Se il giocatore paga il danzatore della pioggia, dovrà piazzare una tessera acqua. Se le tessere acqua sono andate esaurite, non sarà possibile utilizzare il danzatore della pioggia.

**I nomadi.** I giocatori che utilizzano l'abilità dei nomadi possono ignorare le restrizioni di posizionamento per la costruzione di nuovi monumenti durante il turno in corso. Ciò significa che un giocatore potrà posizionare un nuovo monumento in una zona di terreno vuota anche se adiacente ad un altro monumento. Un giocatore può decidere di pagare i nomadi anche se non intende costruire un monumento durante il turno in corso. Quest'opzione diventa utile nel caso un giocatore voglia aggiungere i nomadi ai propri specialisti pur non volendo piazzare un monumento durante lo stesso turno.

**Il mandriano.** Permette di piazzare 2,4 o 6 capi di bestiame sulla carta del mandriano. In cambio il giocatore otterrà 1,2 o 3 capi di bestiame addizionali provenienti dalla riserva da aggiungersi alla carta stessa. Il giocatore recupererà tutti i capi di bestiame durante la propria fase delle rendite.

**Il costruttore.** Per ogni artigiano che viene posizionato durante questo round, il giocatore piazza i primi 2 capi di bestiame pagati per effettuare il piazzamento direttamente sulla carta del costruttore. Questi capi di bestiame verranno recuperati durante la fase delle rendite. Importante: il giocatore dovrà pagare 2 capi di bestiame per poter utilizzare l'abilità del costruttore. Ciò significa che il quantitativo di bestiame necessario per svolgere il proprio turno può essere elevato; tuttavia grazie al costruttore se ne potrà recuperare una parte. Un giocatore può decidere di pagare il costruttore anche se non intende piazzare alcun artigiano. Tale opzione diventa utile nel caso un giocatore voglia aggiungere il costruttore ai propri specialisti pur non volendo effettuare alcun insediamento.

**Costruire un monumento.** Un giocatore può piazzare un nuovo monumento di livello uno in una qualsiasi zona vuota della mappa. Una zona si considera vuota se non contiene acqua, risorse, artigiani, zone di partenza o un altro monumento. Esiste una restrizione di posizionamento che impedisce ai giocatori di piazzare un nuovo monumento in una zona adiacente ad un monumento già costruito (orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente). Avendo costruito un nuovo monumento, il giocatore ottiene un punto sul tracciato dei punti vittoria.

**Posizionare un artigiano.** Un giocatore può posizionare un qualsiasi numero di artigiani durante lo stesso turno; per poterlo fare deve disporre di tutti i requisiti richiesti per quanto riguarda la tecnologia, l'ubicazione, la disponibilità delle risorse iniziali, la quantità di artigiani disponibili e il costo. Dopo aver posizionato gli artigiani il giocatore può impostare e/o aumentare i prezzi.

**Tecnologia.** Per posizionare un artigiano, un giocatore deve anche possedere la tecnologia richiesta. Se un giocatore non dispone della giusta tecnologia, potrà acquisire una carta tecnologia attualmente disponibile e piazzarla di fronte a sé. Il giocatore corregge il valore del proprio indicatore di VR a seconda del modificatore stampato sulla carta. Durante uno stesso turno i giocatori possono acquisire quante carte tecnologia desiderano. Se un giocatore sceglie una carta tecnologia è anche obbligato ad insediare almeno un artigiano di quel tipo. Non si può scegliere una tecnologia che eleva il proprio VR oltre i 40 punti. Importante: esistono due carte tecnologia per ogni tipo, di cui la seconda ha un costo in termini di VR più elevato. Un giocatore che possiede una determinata tecnologia non può acquisire anche la seconda carta dello stesso tipo.

**Ubicazione.** Un artigiano necessita di 2 o 4 zone vuote, in base alla forma della tessera artigiano. Posizionare la tessera artigiano sulla mappa ed aggiungerci sopra un indicatore del proprio colore.

**Disponibilità delle risorse iniziali.** Ogni artigiano necessita del tipo di risorsa indicato nella rispettiva carta tecnologia. Un artigiano deve essere posizionato in modo che raggiunga almeno una risorsa che non sia già nel raggio di azione di un altro artigiano dello stesso tipo. Un artigiano è in grado di raccogliere risorse fino a 3 caselle di distanza. Non è possibile utilizzare stazioni di trasporto per incrementare questo raggio.

**Soltanto 3 artigiani per tipo.** Esistono soltanto 3 artigiani per ogni differente tecnologia; se vengono posizionati tutti non sarà possibile aggiungerne altri.

**Costi.** Ogni artigiano ha un costo indicato sulla relativa carta tecnologia. Il giocatore paga alla riserva generale un quantitativo di capi di bestiame in base al numero di artigiani che ha posizionato.

**Punti Vittoria.** Il giocatore avanza il proprio indicatore dei VP di 1,2 o 3 punti per ogni artigiano che ha posizionato, a seconda del numero di corone d'alloro indicate sulla carta tecnologia.

**Insediare un artigiano di materie lavorate.** E' possibile insediare un artigiano di materie lavorate solo nel caso in cui esso sia in grado di raggiungere almeno un artigiano di materie prime del tipo richiesto (ceramista per il vasaio, intagliatore di legno per lo scultore, cesellatore di avorio per il costruttore di troni). Un artigiano di materie lavorate può raggiungere un artigiano di materie prime nel caso entrambi si trovino entro il raggio di trasporto (3 caselle di distanza), oppure tramite l'utilizzo di una stazione di trasporto situata entro il raggio di trasporto. I giocatori non pagano l'utilizzo di una stazione di trasporto quando insediano un artigiano. Tutte le restrizioni per l'insediamento di un artigiano restano comunque attive. Un giocatore non può insediare un primo artigiano di materie prime ed il relativo artigiano di materie lavorate durante lo stesso turno.

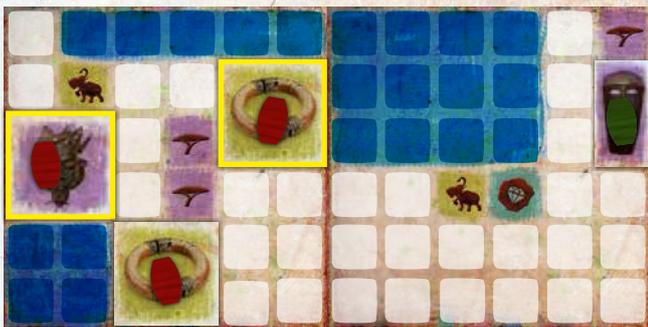
Per esempio: un giocatore non potrà costruire sia il primo cesellatore d'avorio che il primo costruttore di troni durante lo stesso turno. Tuttavia un altro giocatore potrà costruire un costruttore di troni durante la stessa fase.

E' consentito costruire un artigiano di materie lavorate che utilizza la stessa fonte di risorse dell'artigiano di materie prime. Ciò può comportare la possibilità che uno degli artigiani non possa essere utilizzato per sviluppare un monumento.

**Impostare i prezzi.** Se un giocatore ha acquisito una nuova carta tecnologia durante il turno, deve anche impostare il prezzo per il nuovo tipo di bene rituale. Il prezzo può variare da 1 a 3 capi di bestiame. Tale valore viene indicato piazzando sulla carta l'Indicatore di Prezzo corrispondente.

**Aumentare i prezzi.** Dopo aver risolto l'azione di posizionamento di uno o più artigiani, un giocatore può aumentare i prezzi di una o più tecnologie che ha acquisito in precedenza. I prezzi possono aumentare fino a 2 o 3 capi di bestiame. Per indicare questa modifica basta piazzare sulla carta l'Indicatore di Prezzo corrispondente. I prezzi possono essere esclusivamente aumentati, mai diminuiti. E' possibile aumentare i prezzi anche se non si è posizionato alcun artigiano durante la propria azione. In altre parole, è possibile svolgere l'azione di posizionamento di uno o più artigiani anche solo per aumentare i prezzi. Questa è l'unica procedura utilizzabile per aumentare i prezzi.

**Esempio.** E' il turno dell'Impero Kilwa che decide di posizionare uno o più artigiani. Già possiede un cesellatore d'avorio sulla mappa.



Il Kilwa vuole costruire un ulteriore cesellatore di avorio vicino alla grande zona d'acqua. Già possiede la carta tecnologia richiesta. Il Kilwa paga 2 capi di bestiame alla riserva comune per il costo di costruzione, dopodiché ottiene 1 punto vittoria. Notare che questa costruzione è consentita in quanto la risorsa d'avorio più a destra non viene raggiunta dal cesellatore di avorio preesistente. Il Kilwa decide di mantenere il prezzo dell'avorio lavorato a 1 capo di bestiame.

Successivamente il Kilwa vuole costruire anche uno scultore. Per farlo acquisisce la carta tecnologia richiesta, aggiungendo i 3 VR indicati all'ammontare totale del requisito per la vittoria. Paga 4 capi di bestiame alla riserva comune, dopodiché ottiene altri 2 punti vittoria. L'Impero Kilwa imposta il prezzo delle proprie sculture a 2 capi di bestiame.

**Elevare i monumenti.** Un giocatore può elevare uno o più monumenti che ha costruito in precedenza. Ciò fa ottenere i punti vittoria in base alla tabella riportata in fondo al paragrafo. Ogni monumento può essere elevato di un solo livello per turno. Un monumento di livello 5 non può più essere elevato. Per elevare un monumento, un giocatore deve fornire la corretta combinazione di beni rituali. I beni vengono acquistati dagli artigiani che si trovano nel raggio di trasporto del monumento che viene elevato. Infine il giocatore modifica il proprio ammontare di punti vittoria sul tracciato dei punti in base al livello attuale dei suoi monumenti.

Scoring

1	+2	+4	+6	+8
1	3	7	13	21

**Beni rituali richiesti.** Il numero dei beni rituali necessari è uguale al livello del monumento nel momento in cui l'azione è iniziata. Quindi, per elevare un monumento di livello uno (a livello due) è necessario un bene rituale. Per elevare un monumento di livello tre (a livello quattro) sono necessari tre beni rituali. Questi beni devono essere diversi tra loro. Non è consentito utilizzare uno stesso tipo di bene rituale per due volte.

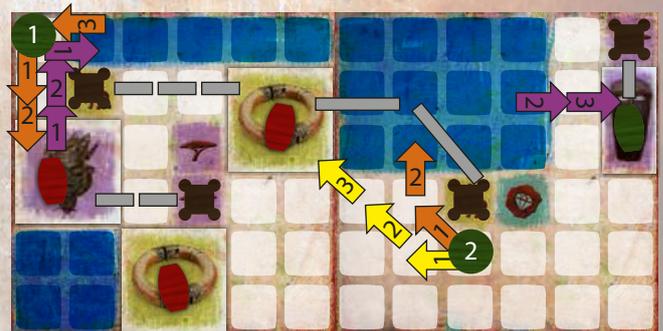
**Beni rituali lavorati vs beni rituali primari.** Non appena viene creato sulla mappa un artigiano di materie lavorate di un determinato tipo, il corrispondente bene rituale primario non potrà più essere utilizzato per eseguire i rituali. Per esempio, nel momento in cui viene creato un costruttore di troni, non sarà più possibile utilizzare l'avorio cesellato in un rituale.

**Ottenere i beni rituali.** Un giocatore ottiene i beni rituali acquistandoli dagli artigiani che si trovano nel raggio di trasporto (anche tramite le stazioni di trasporto). Ogni bene rituale deve essere pagato con capi di bestiame. Il giocatore che innalza i propri monumenti prende i capi di bestiame dalla propria riserva personale e li versa sulle carte tecnologia corrispondenti dell'artigiano che ha utilizzato (a favore del giocatore che ha costruito l'artigiano). Il prezzo per ogni bene (1-3) è segnalato dall'Indicatore di Prezzo della relativa carta tecnologia. Se un giocatore utilizza un proprio artigiano deve comunque pagare il bestiame richiesto sulla propria carta tecnologia.

**Utilizzo delle risorse.** Per ogni bene rituale che produce, un artigiano esaurisce una risorsa. Si posiziona un Indicatore esaurito sopra una risorsa nel raggio di trasporto dell'artigiano. Se non ci sono altre risorse disponibili, l'artigiano non potrà produrre altri beni rituali. E' fondamentale ricordare che non è possibile utilizzare le stazioni di trasporto per estendere il raggio di trasporto di un artigiano nel reperimento delle risorse.

**Utilizzo degli artigiani di materie lavorate.** Per utilizzare un artigiano di materie lavorate è necessario pagargli il compenso dovuto e fornirgli il bene rituale primario da lavorare. Per fare ciò è necessario raggiungere e pagare un artigiano di materie prime del tipo corrispondente. L'artigiano di materie prime deve trovarsi nel raggio di trasporto dell'artigiano di materie lavorate. E' possibile usare le stazioni di trasporto per spostare i beni rituali primari. Entrambi gli artigiani utilizzano una risorsa (entro il raggio di 3 caselle di distanza dall'artigiano; nessuna stazione di trasporto può essere utilizzata) e si piazza un Indicatore esaurito su ciascuna di essa.

**Esempio.** L'Impero Zulu vuole elevare i propri monumenti. Attualmente dispone di due monumenti sulla mappa: uno di livello 1 ed uno di livello 2. Il prezzo dell'avorio cesellato costa solo 1 capo di bestiame, mentre le sculture costano 2 capi di bestiame ciascuna.



L'Impero Zulu decide di elevare il proprio monumento di livello 2 con due beni rituali. Per il primo bene viene utilizzato dell'avorio cesellato. L'artigiano si trova nel raggio di trasporto del monumento come indicato dalle frecce gialle, quindi il giocatore Zulu deve pagare 1 capo di bestiame sulla carta tecnologia del cesellatore di avorio dell'Impero Kilwa. Per il secondo bene rituale è necessaria una scultura. Sfortunatamente, lo scultore non si trova nel raggio di trasporto diretto e può essere raggiunto soltanto utilizzando il monumento in alto sinistra come stazione di trasporto, come mostrato dalle frecce arancioni. A complicare ulteriormente le cose, lo scultore non è in grado di raggiungere direttamente l'intagliatore di legno, rendendo nuovamente necessario l'utilizzo del monumento in alto a sinistra come stazione di trasporto, come mostrato dalle frecce viola. Il costo finale della scultura è di 5 capi di bestiame: 2 capi di bestiame vengono versati alla riserva comune per il doppio utilizzo della stazione di trasporto, 2 capi di bestiame vengono versati sulla carta tecnologia dello scultore Kilwa,

*1 capo di bestiame viene versato sulla carta tecnologia dell'intagliatore di legno appartenente al giocatore Zulu. Nel complesso sono state utilizzate due risorse di legna e una risorsa di avorio.*

*Per elevare il monumento di livello 1 è necessario solo un bene rituale. Sfruttando l'acqua, il cesellatore di avorio è nuovamente nel raggio di trasporto, quindi l'Impero Zulu deve pagare solamente 1 capo di bestiame alla carta tecnologia del Kilwa e porre un Indicatore esaurito sopra una delle risorse presenti sulla mappa.*

*Infine lo Zulu ottiene 6 punti vittoria che aggiunge al proprio totale: 2 VP per aver elevato il monumento di livello 1 e 4 VP per aver elevato il monumento di livello 2.*

### FASE III: RENDITE

I giocatori svolgono questa fase simultaneamente.

**Ricevere i pagamenti.** I giocatori prendono tutti i capi di bestiame presenti sulle proprie carte tecnologia, specialisti e divinità e li aggiungono alla propria riserva personale.

**Ricevere le rendite.** Ogni giocatore riceve una rendita che varia da 1 a 5 capi di bestiame. L'ammontare è determinato dal livello del monumento più alto che si possiede sulla mappa. Per ogni livello di tale monumento il giocatore ottiene 1 capo di bestiame. La quantità di monumenti costruiti da ogni singolo giocatore è irrilevante per determinare questo tipo di rendita.

### FASE IV: METTERE A CONFRONTO LE MITOLOGIE

Questa fase viene utilizzata per determinare se uno dei giocatori ha vinto la partita.

**Condizioni di vittoria.** Se almeno uno dei giocatori ha ottenuto un ammontare di punti vittoria pari o superiore al proprio VR (requisito), il gioco termina immediatamente. Se l'obiettivo è stato raggiunto da un solo giocatore, egli sarà dichiarato il vincitore.

**Spareggi.** Se più giocatori raggiungono il proprio VR, vince chi ha ottenuto il maggior numero di punti oltre il proprio VR. Se il pareggio persiste, vince chi ha totalizzato più PV in totale. Se anche il totale è identico, vince chi è primo nell'ordine di turno.

**Rimuovere gli Indicatori esauriti.** Se non viene decretato un vincitore, rimuovere tutti gli Indicatori esauriti dalla mappa e procedere con un nuovo round.

## Le Divinità

Segue una lista delle divinità disponibili. Sono ordinate in base alle fasi di gioco in cui si manifesta il loro effetto (I, II, III, IV). Ogni divinità modifica le regole di gioco del giocatore che le sceglie.

#### Shadipinyi, Dio degli Ubriachi (I)

Quando il dio Shadipinyi è in gioco si piazza il suo tassello in cima alla fila, davanti al tassello del primo giocatore. Questo tassello funziona esattamente come quello di un qualsiasi altro giocatore e riceve i capi di bestiame durante la fase della generosità dei re. Il giocatore che venera Shadipinyi ottiene il bestiame presente sul tassello del dio in aggiunta al proprio; significa che riceve circa il doppio del bestiame rispetto agli altri giocatori.

#### Elegua, Dio delle Origini (I)

Durante ogni fase della generosità dei re, il giocatore che venera Elegua può effettuare la sua prima donazione pagando fino a 3 capi di bestiame prelevandoli dalla riserva comune invece che dalla propria. Se il giocatore vuole offrire più capi di bestiame dovrà prelevarli dalla propria riserva.

#### Dziva, colei che cambia idea (II)

All'inizio del proprio turno, il giocatore che venera Dziva può aumentare e/o abbassare i prezzi di tutte le proprie carte tecnologia, anche se non ha scelto l'azione di posizionamento degli artigiani. Notare che questo è l'unico modo per abbassare i prezzi.

#### Eshu, Dio delle Strade (II: Costruire Artigiani/Elevare Monumenti)

Il giocatore che venera Eshu ha un raggio di trasporto di 6 invece che di 3. Notare che tutti gli artigiani sulla mappa hanno un raggio di 6, aumentando così il numero di risorse raggiungibili dall'artigiano. Ciò può aumentare o diminuire il numero di spazi disponibili per costruire nuovi artigiani! L'effetto di questa diversificazione di raggio si attiva soltanto durante il turno del giocatore che venera Eshu.

#### Gu, il Mastro Artigiano (II: Posizionare Artigiani)

Il giocatore che venera Gu paga solo 1 VR per ogni carta tecnologia acquisita. Il potere di Gu è retroattivo; ciò significa che si ottiene uno sconto di VR per tutte le tecnologie che il giocatore ha acquisito prima di venerare Gu. L'effetto di questa divinità si attiva prima che il giocatore aggiunga i VR derivati dalla venerazione di Gu: ciò significa che è possibile scegliere questo dio anche quando si è già raggiunta la quota massima di 40 VR.

#### Obatala, Il Creatore dell'Umanità (II: Costruire un Monumento)

Il giocatore che venera Obatala può costruire due monumenti invece di uno quando svolge l'azione di costruzione di un monumento.

#### Atete, Dea della Fertilità (II: Elevare Monumenti)

Il giocatore che venera Atete può utilizzare ogni risorsa una seconda volta, cioè può aggiungere un secondo Indicatore esaurito su ogni risorsa.

#### Tsui-Goab, il Mutaforma (II: Elevare Monumenti)

Il giocatore che venera Tsui-Goab non ha bisogno di raccogliere beni rituali differenti per elevare i monumenti a livello 2 o superiore. E' possibile utilizzare lo stesso tipo di bene rituale per un numero di volte qualsiasi, ad esempio due maschere al posto di una maschera ed 1 avorio cesellato. Tuttavia anche Tsui-Goab non permette di utilizzare beni rituali primari nel momento in cui i corrispettivi beni rituali lavorati sono divenuti disponibili.

#### Anansi, il Truffatore (II: Elevare Monumenti)

A prescindere dal prezzo richiesto, il giocatore che venera Anansi paga solo 1 capo di bestiame per ogni bene rituale che acquista dagli artigiani. Se viene acquistato un bene rituale lavorato, il giocatore deve comunque fornire la risorsa primaria e pagare 1 capo di bestiame all'artigiano.

#### Qamata, Dio del Commercio (II: Elevare Monumenti, per ogni giocatore)

Quando Qamata è in gioco, tutti i giocatori che usano le stazioni di trasporto devono versare il dovuto sulla carta di Qamata invece che alla riserva generale.

#### Engai, Approvvigionatore di Bestiame (III)

Il giocatore che venera Engai ottiene 2 capi di bestiame aggiuntivi durante ogni fase delle rendite.

#### Xango, Signore dei Suonatori di Tamburo (IV)

Xango non concede particolari benefici, tuttavia diminuisce il VR del giocatore che lo venera di 2 punti. In aggiunta, nel caso più giocatori raggiungano il proprio VR durante lo stesso turno, Xango vince tutti i pareggi.

## Consigli strategici

- Nella prima partita rimuovere tutti gli specialisti ed utilizzare solo 6 divinità: Xango, Tsui-Goab, Elegua, Gu, Engai, Obatala.
- Non fare offerte troppo alte per l'asta all'inizio della partita e non fare offerte troppo basse verso la fine.
- Creare artigiani di beni lavorati serve anche per aumentare i costi di elevazione dei monumenti e quindi rallentare la corsa dei giocatori che stanno prendendo il largo.
- Non dimenticare di erigere nuovi monumenti; è dura vincere se si costruiscono pochi monumenti.
- Verso la fine, non dimenticarti degli incisori di diamanti; i punti vittoria sono per sempre.
- Ogni dio ha i propri punti forza, tuttavia è possibile contrastarli con particolari combinazioni di gioco e mediante altri dei.
- E' difficile vincere giocando per conto proprio - sfrutta le infrastrutture costruite dai tuoi avversari a tuo vantaggio.
- Il bestiame fa girare il mondo: pensa per tempo a come pagare per elevare i tuoi monumenti.