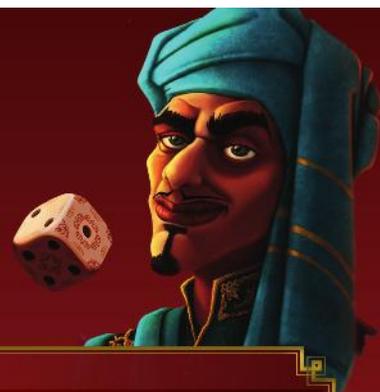


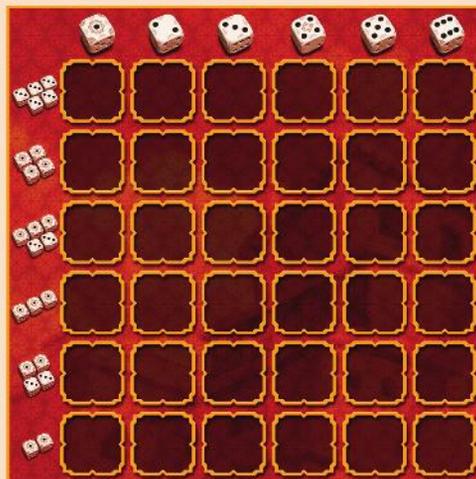


# PASHA



Un Pasha (Padisha) è un potente governatore della provincia Persiana. I giocatori ad ogni turno giocano una carta e provano a realizzare il miglior Pasch. Il giocatore con il miglior Pasch sarà il Pasha e guadagnerà la carta con il maggior valore di punti vittoria.

## Componenti



1 tabellone

10 dischi giocatore ►  
2 dischi in ogni colore giocatore



45 carte punti vittoria  
5 set di 9 carte in ogni colore  
giocatore (valori -1, -1, -1, 1, 2, 3,  
4, 5, 7)



5 dadi



9 tessere bonus  
3 set (A, B e C) di 3 tessere  
ognuna



31 cubi azione  
5 per ogni colore giocatore  
e 6 cubi bianchi

## Preparazione

Piazzare il tabellone al centro del tavolo.

Ogni giocatore prende un set di nove carte, 5 cubi azione e 2 dischi del proprio colore di gioco. Un disco sarà utilizzato per indicare il colore di gioco del giocatore e l'altro disco sarà usato per indicare il risultato del suo dado sul tabellone.

Tutti mescolano le proprie carte, creano tre mazzi coperti di tre carte ciascuno e prendono un mazzo da mettere nella propria mano.

Piazzare i cubi azione bianchi in una riserva accanto al tabellone.

Dividere le tessere bonus e fare una pila coperta con in cima una tessera con le A sul retro, a seguire le tessere con la B e infondo quelle con la C.

Scegliere il primo giocatore.

## Sequenza di gioco

La partita si gioca in nove turni. Ogni turno è diviso in tre fasi:

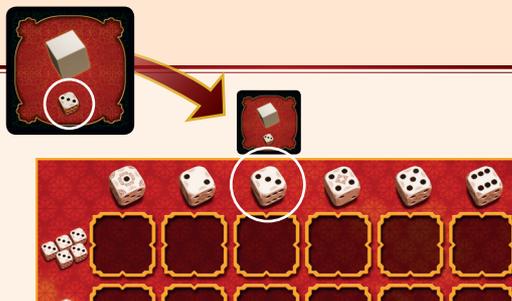
**A. Pesca una nuova tessera bonus**

**B. Turni di gioco**

**C. Punteggio**

### **A** Pescare una nuova tessera bonus

Ogni turno inizia pescando una nuova tessera bonus e piazzandola scoperta sulla colonna corrispondente al dado indicato sulla tessera.



*Esempio: La tessera pescata indica un "3". Viene posta scoperta sopra la colonna corrispondente.*

Le tessere bonus che non sono prese durante la fase "punteggio" nel turno precedente rimangono sopra la colonna corrispondente. E' possibile che ci siano più tessere bonus sulla stessa colonna.

### **B** Turni di gioco

Cominciando dal primo giocatore, ogni giocatore fa un turno. Un turno consiste nei seguenti passaggi

#### **Giocare una carta**

Prima di tutto il giocatore gioca una carta dalla propria mano e la pone scoperta di fronte a se. Questa carta mostra il numero di punti vittoria che il giocatore segnerà in questo turno.

Quando un giocatore ha giocato l'ultima carta dalla sua mano, prende un'altra carta coperta dal suo mazzo e la aggiunge alla propria mano, se possibile.

Carte speciali: Giocare queste carte permette al giocatore di eseguire un'azione speciale alla fine di questo turno.



#### **Extra roll:**

You may roll the dice four times this turn.



#### **Alladin's lamp:**

After your third roll, you may ignore the result and start your turn over again. Roll the dice another three times. The result of this new turn is final.

### Lanciare dadi

Il giocatore lancia i dadi per lanciare il miglior Pasch in questo turno. Un giocatore può lanciare i dadi 3 volte. Dopo ogni lancio si possono tenere uno o più dadi da parte e lanciare gli altri. I dadi messi da parte possono essere rilanciati in un altro lancio di dadi.

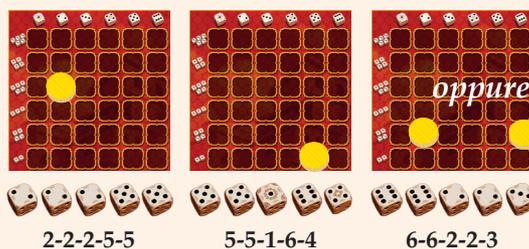
### Posizionare il disco

Dopo il suo terzo lancio di dadi, il giocatore deve mettere il suo disco sul tabellone per segnare il risultato dei dadi. Il disco è posizionato sull'intersezione della riga mostrante la combinazione lanciata (ad esempio una tripla) e la colonna che mostra i dadi che creano questa combinazione (ad esempio 6-6-6). Nel caso di due coppie, mettere il disco in una delle due colonne che mostrano i dadi che hanno creato questa combinazione. In caso di una coppia + una tripla mettere il disco nella colonna che mostra la combinazione della tripla.

Se lo spazio è occupato, il disco è messo sopra il disco(i) già esistente. Se un giocatore non tira una Pasch valida, mette il suo disco vicino al tabellone. Se un altro giocatore non riesce a lanciare un Pasch valido il suo disco è messo sopra il disco(i) accanto al tabellone

*Esempio di lancio dei dadi: Nicoletta lancia 2-3-4-4-5. Decide di mettere da parte entrambi i quattro e rilancia gli altri dadi. Questa volta tira 2-6-6. I due sei vengono messi da parte rilancia entrambi i quattro insieme agli altri dadi rimasti. Con questi tre dadi ottiene: 4-5-6. Il suo risultato dopo il terzo tiro è: 4-5-6-6-6. Ha fatto un "tris di sei" e pone il suo disco nello spazio corrispondente sul tabellone.*

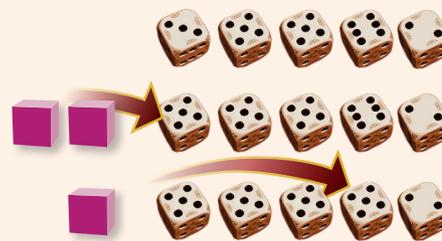
*Esempi di scelta dopo il risultato dei dadi:*



**Cubetti azione:** i giocatori possono scartare i cubi azione per alterare il risultato dei dadi:  
**a. Rilanciare:** scartare un cubo azione per rilanciare i dadi.

**b. Cambiare il valore:** scartare un cubo azione per alzare o abbassare il valore di un dado.

*Esempio: dopo il terzo tiro il risultato di Tommaso è 3-5-5-6-2. Scarta tre cubi azione per alzare il tre in 5 e abbassare il 6 ad un 5, cambiando il suo risultato per questo turno in "quattro di un tipo con i cinque".*



**Importante:** Un giocatore non può cambiare un 6 in un 1 e viceversa usando un solo cubo azione.

**Nota:** Se un giocatore si dimentica di giocare una carta prima di lanciare i dadi nel suo turno, il risultato dei dadi sarà ignorato. Il giocatore deve giocare una carta e rilanciare ancora i dadi.

### C Punteggio

Dopo che tutti i giocatori hanno fatto il loro turno, le carte vittoria giocate in questo turno sono date ai giocatori. Il giocatore con il Pasch più basso prende tutte le carte PV -1 se disponibili. Il giocatore con il miglior Pasch prende la carta con i migliori PV. Il giocatore con il secondo miglior Pasch prende la carta con il secondo miglior PV e così via finché tutte le carte sono state distribuite. Queste carte vengono messe nel mazzo dei PV di fronte al giocatore. Mettere il secondo disco in cima al mazzo dei PV per evitare di prenderli in mano per sbaglio.

Il valore di un Pasch è determinato dalla sua posizione sul tabellone: un disco posizionato su una riga superiore batte uno posizionato in una riga più in basso. Se ci sono più dischi sulla stessa riga il disco più a destra è migliore rispetto a quelli posizionati più a sinistra. In caso di parità prevale il disco più in alto.

Il giocatore con la migliore Pasch nella colonna con la tessera bonus ottiene anche la tessera stessa. Se nessuno prende la tessera bonus, questa rimane sul posto e può essere presa in un altro turno. Se ci sono due tessere bonus su di una colonna il giocatore può prenderle entrambe.

Dopo che tutte le carte vittoria sono state distribuite i dischi sono rimossi dal tabellone e comincia un nuovo turno.

Il giocatore con la migliore Pasch sarà il nuovo giocatore iniziale. Gli altri giocatori seguono in senso orario.

*Esempio: il disco Verde è nella posizione più bassa. Prende entrambe le carte PV -1. Il Blu ha la migliore Pasch e prende la carta Arancione con 7 PV. Il Giallo ha il secondo miglior risultato e prende la carta Blu. Ora non sono rimaste più carte per l'Arancione, ma con il suo disco è nella posizione più alta nella seconda colonna ed ottiene la tessera bonus sopra questa colonna. Questa tessera vale 3 PV alla fine del gioco.*



## Crediti

**Autori:** Stefan Dorra ([www.dorra-spiele.de](http://www.dorra-spiele.de))

**Illustrazioni:** Eduardo Bera

**Grafica:** Eduardo Bera, Hans-Georg Schneider

**Traduzione italiana:** Olaf Team

**Regolamento:** Jeroen Hollander

**Editore:** Jonny de Vries

## Fine della partita

Il gioco finisce dopo 9 turni. I giocatori ottengono punti per:

- tutte le carte punti vittoria nel proprio mazzo
- tessere bonus con PV
- ogni cubo azione nella propria riserva: 1 PV per cubo

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita. In caso di parità vince il giocatore con il maggior numero di cubi azione. In caso di ulteriore parità tutti i giocatori vincono la partita.

## Panoramica tessere bonus



Mettere questa tessera di fronte a se. Contare il numero di PV mostrato sulla tessera bonus alla fine del gioco.



Scartare immediatamente una carta "-1" nel proprio mazzo dei PV, se possibile. Se si è presa una carta "-1" in questo round, viene anch'essa scartata.



Prendere il numero di cubi azione bianchi mostrati sulla tessera bonus dalla riserva e metterli nella propria riserva. I cubi bianchi hanno lo stesso effetto dei cubi del proprio colore.



© 2013 White Goblin Games  
[www.whitegoblingames.com](http://www.whitegoblingames.com)