

In caso di parità vince chi possiede l'Antenato, oppure il giocatore più vicino a lui in senso orario. Il segnepunti del vincitore viene fatto avanzare sulla linea dei punteggi un numero di caselle corrispondenti ai punti vittoria. Se nell'area in cui si è svolta la cerimonia non è presente alcun segnalino di un tipo, naturalmente non vengono assegnati punti per quel tipo.

Se un giocatore prende una carta "Antenato" o una carta "Anziano" e sposta la figura corrispondente nell'area in cui già si trova l'altra figura, il punteggio si calcola secondo la figura che è stata mossa. Da un caso del genere non risulta una cerimonia, con relativo punteggio, "Antenato e Anziano".

#### **Fine del gioco e punteggio finale**

La partita termina quando lo scorpione raggiunge l'ultima casella della sua linea [contrassegnata con una X], oppure quando viene presa l'ultima carta da una delle aree. Il turno di gioco in corso viene però giocato fino in fondo.

A questo punto tutti i giocatori scoprono le carte-area che hanno davanti a sé. Chi ha il maggior numero di carte con il simbolo di uno dei tre tipi di segnalino (disco, cubo, cilindro) guadagna un bonus di 8 punti. Ogni tipo viene valutato separatamente. In caso di parità ognuno dei giocatori coinvolti guadagna 8 punti.

I punti vengono segnati sulla linea dei punteggi. Il giocatore col maggior numero di punti ha vinto.

Ora potete cominciare la partita, consultando le regole in breve sul retro della tabella riassuntiva in caso di dubbi durante il gioco.

Inoltre potete consultare l'esempio di gioco riportato alla fine del regolamento.

#### **Il gioco per gli iniziati**

Per i giocatori con una predilezione per i giochi in equilibrio tra fortuna e tattica il gioco base è proprio quello che ci vuole.

Il gioco per iniziati, pur basandosi sulle regole del gioco base, presenta più possibilità tattiche e strategiche rispetto al gioco base.

Di seguito vengono spiegate le modifiche da fare al gioco base. Comunque si consiglia di giocare la prima volta a Wongar secondo le regole base.

#### **Preparazione del gioco**

###• Prima di iniziare la partita da ognuno dei 10 mazzetti di carte-area si scartano le seguenti carte:

- 1 carta Antenato
- 1 carta Anziano

Ogni mazzetto di carte-area è ora composto solo da 13 carte.

Dalle carte scartate ogni giocatore riceve una carta con l'Antenato e una carta con l'Anziano e le mette scoperte davanti a sé. Non ha assolutamente alcuna importanza a quale area le carte appartengano.

Le carte scartate che rimangono non vengono più utilizzate e si possono riporre nella scatola.

###• Dal mazzo delle carte rituali vengono tolte entrambe le carte con lo scorpione e le 5 carte col "2" negli angoli.

Entrambe le carte rituali con lo scorpione vengono eliminate dal gioco.

Ogni giocatore riceve una carta coi due simboli dei tre tipi di segnalino e la prende in mano. Se avanzano carte, perché si gioca in meno di cinque giocatori, queste carte avanzate vanno riposte nella scatola e non vengono più utilizzate.

###• Ogni giocatore piazza 4 segnalini per ogni tipo nella maniera che segue:

Comincia il possessore dell'Antenato. Egli prende uno dei suoi 12 segnalini e lo mette in un'area a sua scelta. Poi è il turno del giocatore alla sua sinistra. I giocatori continuano a piazzare segnalini a turno in questo modo finché tutti i giocatori hanno piazzato i loro 12 segnalini.

#### **Svolgimento del gioco**

##### **1. Scoprire le carte-area**

Se l'Antenato scopre una o più carte scorpione, il segnalino-scorpione avanza di tante caselle sulla sua linea quante sono le carte scorpione scoperte. Le carte vengono messe da parte e si scoprono subito delle nuove carte. Non si deve però più controllare se il giocatore indietreggia sulla linea dei punteggi. Lo scorpione infatti adesso determina solo la fase di gioco e la fine del gioco.

##### **2. Assolvere al privilegio dell'Anziano**

Il proprietario dell'Anziano prende il mazzo coperto delle carte rituali. Sceglie una carta a suo piacere e la prende in mano. Poi rimette il mazzo coperto vicino al tabellone.

##### **Prendere a turno una carta-area**

Come nel gioco base le carte-area vengono prese a turno. Ora però un giocatore, invece di prendere una carta scoperta da un'area, può giocare una delle sue carte Antenato e Anziano.

Egli riceve subito la figura corrispondente dal precedente possessore. Poi deve spostare la figura sul tabellone in una nuova area secondo le regole del gioco base. Lì ha subito luogo la cerimonia con annessa assegnazione dei punti.

Se un giocatore ha preso una carta-area che gli permette di prendere carte rituali, egli può sceglierle dal mazzo e prenderle in mano.

#### **La cerimonia**

All'inizio del gioco ogni giocatore ha ricevuto una carta con due simboli di tutti e tre i tipi di segnalino. Quando viene giocata una di queste carte, questa viene poi tolta dal gioco e riposta nella scatola.

In questo modo ogni giocatore può giocare una sola volta questa carta durante tutta la partita.

Ora può cominciare la partita per iniziati.

#### **Un dettagliato esempio di gioco**

Osserviamo i quattro giocatori Verde, Rosso, Arancione e Violetto nel loro primo turno di una partita di Wongar. Nel farlo ci limitiamo a una porzione di tabellone.

Vi consigliamo di giocare anche voi l'esempio: cercate nei mazzetti le carte utilizzate.

#### **Preparazione**

La preparazione del gioco ha dato come risultato la situazione di partenza sul tabellone illustrata qui sotto. [vedi figura grande a pagina 9 del regolamento tedesco]

Il giocatore Verde ha ricevuto la figura dell'Antenato e il Boomerang. Il giocatore Violetto ha davanti a sé la figura dell'Anziano. Ognuno ha inoltre due carte rituali in mano. Verde, che ha il Boomerang, inizia.

#### **Il primo giro**

##### **1. Determinare il giocatore che inizia e scoprire le carte-area**

Nel primo giro questo passaggio non ha luogo, in quanto già nella preparazione del gioco è stato determinato il giocatore che deve cominciare e in ogni area è stata scoperta una carta.

##### **2. Assolvere al privilegio dell'Anziano**

Poiché il giocatore Violetto ha la figura dell'Anziano davanti a sé, egli ora prende una carta rituale dal mazzo. Dato che non è uno scorpione la prende semplicemente in mano.

##### **Prendere a turno una carta-area**

Inizia il giocatore Verde, che sceglie la carta nell'area B. Egli mette in quell'area un cilindro. Dopodiché decide di pescare altre due carte rituali. Posa la carta area col cilindro coperta davanti a sé.

Si continua il primo turno. Il Rosso sceglie la carta dell'Antenato nell'area C. Perciò per prima cosa riceve la figura dell'Antenato dal giocatore Verde, che ne era il precedente possessore. Il Boomerang invece rimane davanti al Verde fino alla fine del turno. Adesso il Rosso deve spostare l'Antenato sul tabellone di un'area, e lo muove dall'area B all'area D. In questo modo in quest'area si svolge subito una cerimonia con annessa assegnazione dei punti. Il Rosso posa la carta-area con l'Antenato coperta davanti a sé.

#### Cerimonia

Il giocatore Rosso spera di ottenere punti con i suoi segnalini disco e cubo. Poiché egli è in possesso dell'Antenato può giocare per primo una carta rituale e sceglie una carta con un cubo.

Il Rosso sposta il suo cubo dall'area B all'area D.

Il giocatore Arancione ha in mano una carta con un cilindro e la gioca.

Con essa l'Arancione allontana dall'area D il cilindro verde e lo restituisce al giocatore Verde.

Il giocatore Verde ora non ha più segnalini nell'area della cerimonia, così come anche il giocatore Violetto.

Entrambi perciò non possono giocare carte rituali e non prendono più parte a questa cerimonia.

È di nuovo il turno del giocatore Rosso, che però non gioca più carte e si ritira così dalla cerimonia.

Il giocatore Arancione gioca ancora una carta rituale con un disco e allontana il disco rosso per evitare che il giocatore Rosso guadagni punti grazie ad esso.

Con ciò egli ha giocato la sua ultima carta e quindi deve necessariamente porre fine alla cerimonia.

#### Punteggio

Poiché nessun giocatore può o vuole giocare carte, la cerimonia termina e si passa al punteggio. Ogni tipo di Tjurungas viene considerato separatamente.

La quantità di punti vittoria da assegnare a ogni tipo viene stabilita dalla posizione dello scorpione sulla sua linea.

[vedi prima figura nella seconda colonna di pagina 10 del regolamento tedesco]

Questo si trova ancora nella prima delle tre fasi scorpione. Ora è determinante quale figura ha provocato la cerimonia. Poiché è stato l'Antenato, secondo la tabella sono in palio 4 punti per la maggioranza in ogni tipo di tjurunga.

Le maggioranze sono ripartite chiaramente: l'Arancione guadagna 4 punti per il suo cilindro e il Rosso guadagna 4 punti per i suoi cubi. Per il tipo "disco" non vengono assegnati punti. Il Rosso e l'Arancione fanno avanzare i loro segnalpunti di quattro caselle.

Ma il primo turno non è ancora finito. Dopo il giocatore Rosso tocca ora al giocatore Arancione prendere una carta-area. Egli decide per la carta nell'area E e pesca quattro carte rituali dal mazzo. Tra queste l'Arancione ha pescato una carta scorpione.

#### Scorpione

La carta scorpione ha questi effetti:

Come prima cosa il giocatore Arancione fa avanzare il segnalino scorpione di una casella sulla linea dello scorpione.

Poi mette la carta scorpione scoperta accanto al tabellone e pesca una nuova carta.

Infine si verifica se l'Arancione perde punti. Poiché due giocatori sono dietro il giocatore Arancione, questi deve far indietreggiare il suo segnalino sulla linea segnalpunti di due caselle.

Egli mette la carta-area coperta davanti a sé.

Infatti ogni carta scorpione viene considerata singolarmente. Se per esempio in 5 giocatori, il possessore dell'Antenato è al primo posto e scopre due scorpioni, per il primo scorpione indietreggia di 4 caselle. Se in questo modo finisce dietro uno o più giocatori, per lo scorpione successivo indietreggia di tante caselle in meno quanti sono i giocatori che lo hanno sopravanzato a causa del suo precedente indietreggiamento.

#### La cerimonia

[prima figura di pagina 7 del regolamento tedesco: le tre carte con l'Antenato, con l'Anziano e con entrambi]  
Quando un giocatore prende una carta area "Antenato", "Anziano" o "Antenato e Anziano", nell'area in cui egli sposta la figura o le figure interessate ha luogo una cerimonia. Chi, dopo tale cerimonia, ha la maggioranza su un tipo di segnalini in quell'area può avanzare sulla linea segnalpunti.

In linea di massima prendono parte alla cerimonia solo i giocatori che hanno almeno un segnalino, di un tipo qualsiasi, all'interno dell'area interessata.

Chi è in possesso dell'Antenato apre la cerimonia. Se questo giocatore non prende parte alla cerimonia inizia il primo giocatore coinvolto alla sua sinistra. Gli altri seguono in senso orario.

Al suo turno, il giocatore può giocare una delle sue carte rituali, calandola scoperta accanto al tabellone, formando in questo modo un mazzo degli scarti.

[seconda figura di pagina 7 del regolamento tedesco: il mazzo scoperto]

Se il giocatore gioca una carta con il simbolo di un tipo di segnalino, deve scegliere una delle tre seguenti possibilità.

[terza figura di pagina 7 del regolamento tedesco: le tre carte colorate con il cilindro, il cubo e il disco]

- A) Il giocatore allontana dall'area della cerimonia un segnalino avversario, del tipo rappresentato sulla carta, e lo ridà indietro al suo proprietario.
- B) Il giocatore sposta un proprio segnalino, del tipo rappresentato sulla carta, dall'area in cui ha luogo la cerimonia in una qualsiasi area confinante con questa.
- C) Il giocatore sposta un proprio segnalino, del tipo rappresentato sulla carta, da una qualsiasi area confinante all'area in cui ha luogo la cerimonia.

Inoltre c'è una carta con due simboli per ogni tipo di segnalino e un "2" negli angoli.

[quarta figura di pagina 7 del regolamento tedesco]

Chi gioca questa carta può allontanare dall'area della cerimonia due segnalini di un tipo a sua scelta e restituirli al proprietario, o ai due proprietari. Se c'è un solo segnalino del tipo desiderato se ne può allontanare anche uno soltanto.

Invece di fare ciò, il giocatore può anche spostare due segnalini propri di uno stesso tipo dall'area della cerimonia a una o due aree confinanti o da una o due aree confinanti all'area della cerimonia.

Non appena un giocatore non ha più segnalini nell'area interessata, egli non può più continuare a prender parte alla cerimonia.

I giocatori continuano a giocare a turno una carta rituale finché nessun giocatore può o vuole più continuare a giocare. Dopodiché la cerimonia termina e si passa all'assegnazione del punteggio.

Se un giocatore nel corso della cerimonia rinuncia a giocare una carta, non potrà più giocare fino alla fine della cerimonia.

#### Il punteggio

[ultima figura di pagina 7 del regolamento tedesco: la tabella prima della prima sezione-scorpione]

All'inizio di ognuna delle sezioni della linea dello scorpione si trova una piccola tabella che illustra quanti punti si guadagnano per la maggioranza per ogni tipo di segnalini. Il numero di punti vittoria dipende se si è svolta una cerimonia con una carta "Antenato", "Anziano" o "Antenato e Anziano".

I punti indicati vengono guadagnati da quei giocatori che hanno la maggioranza di dischi, cubi e cilindri in quell'area. Ognuno dei tre tipi di segnalino viene valutato separatamente.

[tabella a pagina 8 del regolamento tedesco: i punteggi per i tre tipi di cerimonia a seconda della fase di gioco]

### **Anziano**

[seconda figura di pagina 5 del regolamento tedesco: la carta con l'omino con la carta]

Chi sceglie una carta con un Anziano riceve subito la figura dell'Anziano dal suo precedente possessore. Poi il giocatore deve spostare la figura dell'Anziano sul tabellone di una o due aree adiacenti. L'Anziano non può rimanere nell'area precedentemente occupata. Nell'area d'arrivo si terrà immediatamente una cerimonia che finirà con una assegnazione di punti.

**Importante!** Il luogo della cerimonia non è l'area da cui è stata presa la carta "Anziano", bensì la regione in cui la figura dell'Anziano sul tabellone è stato spostato.

Lo svolgimento di una cerimonia verrà descritto in un paragrafo successivo.

### **Antenato e Anziano**

[terza figura di pagina 5 del regolamento tedesco: la carta con l'omino col boomerang e quello con la carta]

Chi sceglie questa carta riceve subito entrambe le figure dell'Antenato e dell'Anziano dai loro precedenti possessori. Poi il giocatore sposta sul tabellone le due figure dell'Antenato e dell'Anziano nell'area da cui ha preso la carta. In questo caso non ha alcuna importanza in quale area si trovassero prima le due figure. Nell'area in cui si trovano ora entrambe le figure si terrà una cerimonia che terminerà con l'assegnazione di punti. Lo svolgimento di una cerimonia verrà descritto in un paragrafo successivo.

### **Quattro carte rituali**

[quarta figura di pagina 5 del regolamento tedesco: la carta con quattro rettangoli]

Chi prende questa carta pesca subito dal mazzo coperto quattro carte rituali e le prende in mano.

### **Scorpione**

[quinta figura di pagina 5 del regolamento tedesco: la carta area con lo scorpione]

L'effetto di questa carta viene descritto nel paragrafo che segue.

### **Lo scorpione**

Sia nel mazzo delle carte rituali che in ognuno dei 10 mazzetti di carte-area ci sono due carte con il simbolo "Scorpione"

[sesta figura di pagina 5 del regolamento tedesco: la carta rituale con lo scorpione]

### **Carte-area e carte rituali**

Quando un giocatore, nel corso del gioco, riceve una carta scorpione, che sia una carta-area o una carta rituale, accadono subito tre cose:

1. Il segnalino Scorpione avanza di una casella nella linea-scorpione. Se arriva nell'ultima casella di una fase, alla successiva carta scorpione avanzerà nella prima casella della sezione successiva della linea.
2. Se si tratta di una carta-area il giocatore la lascia davanti a sé.
3. Se si tratta di una carta rituale, questa viene scartata accanto al tabellone. In ogni caso si pesca o si scopre una nuova carta.  
Quando dal mazzo di carte rituali viene pescato il secondo scorpione il mazzo degli scarti, quello coperto e entrambe le carte scorpione vengono mischiati insieme e il mazzo così ricostituito piazzato coperto accanto al tabellone.
4. Si verifica se il giocatore che ha ricevuto la carta scorpione deve indietreggiare sulla linea segnapunti. Il giocatore indietreggia sulla linea segnapunti di tante caselle quanti sono i giocatori dietro di lui sulla linea segnapunti. Un giocatore può anche arretrare al di là della casella di partenza.

Se un giocatore nello stesso turno scopre più carte-area con lo scorpione o pesca entrambe le carte rituali con lo scorpione, ogni volta andrà verificato se deve indietreggiare o meno.

Per ultimo è il turno del Violetto. Egli sceglie la carta con il disco nell'area D. A causa della cerimonia non c'è più alcun segnalino disco nell'area D. Perciò il disco violetto che egli deve piazzare è ora l'unico nell'area D. Dopodiché egli decide di piazzare un altro disco della sua riserva nell'area A e di pescare una carta rituale. Egli mette la carta-area coperta davanti a sé.

Adesso, dopo che tutti i giocatori hanno scelto una carta-area, finisce il turno di gioco.

Sul tabellone si presenta ora la seguente situazione:

[vedi figura grande di pag.11]

### **Prima del secondo turno**

#### **1. Determinare il giocatore che inizia e scoprire le carte-area**

Per prima cosa si stabilisce chi sarà il giocatore a iniziare il nuovo turno. L'Antenato sta davanti al Rosso, che riceve anche il Boomerang.

Il Rosso perciò inizierà il nuovo turno.

Nell'area A c'è ancora la carta scoperta nel primo turno. Egli scopre la prima carta del mazzetto solo nelle aree B, C, D ed E.

Facendo questo il Rosso scopre uno scorpione nell'area C. Lo Scorpione avanza di una casella sulla sua linea. Il Rosso posa la carta-area scorpione coperta davanti a sé e scopre una nuova carta.

Ora si assolve al privilegio dell'Anziano e i giocatori proseguono prendendo a giro una carta-area...

### **Gli autori**

Essi sono davvero una coppia di autori da sogno. L'americano Alan R. Moon è una vecchia volpe [= vecchio del mestiere] nel senso buono del termine. Egli lavora già da molto tempo per le grandi ditte di giochi e per di più continua a inventare ancora bei giochi. Ha raggiunto la grande notorietà con lo Spiel des Jahre (il Gioco dell'Anno tedesco) "Elfenland". Il suo amico e coautore Richard Borg non è da meno di lui. Il suo miglior biglietto da visita è "Bluff", anch'esso premiato con lo Spiel des Jahre.

### **Wongar - Foglio riassuntivo**

**225 segnalini** detti Tjurungas (pronuncia: tsciurungas)

[figura dei segnalini dei tre tipi in 5 colori]

90 dischi, 75 cubi, 60 cilindri

in 5 colori sono i segnalini dei giocatori.

La maggioranza in un tipo nelle aree del tabellone fa guadagnare punti.

**150 carte-area piccole** (10 mazzetti differenziati dall'immagine sul dorso e composti ognuno da 15 carte)

[figura coi dorsi dei 10 mazzetti]

Un mazzetto di carte-area e la sua composizione:

Simboli dei tipi di segnalini

[figure del verso delle carte (da sinistra a destra e dall'alto in basso)]

disco (per 3) cubo (per 2) cilindro (per 1)

tre simboli per ogni tipo di tjurunga (per 1) scorpione (per 2) 4 carte rituali (per 1)

Antenato (per 2) Anziano (per 2) Antenato e Anziano (per 1)

### **2 Antenati**

[due omini marroni col disegno oro]

### **2 Anziani**

[due omini bianchi col disegno nero]

### **1 Boomerang**

[boomerang marrone]

1 segnalino Scorpione

[quadrato giallo con lo scorpione]

5 segnalini segnapunti

[5 pimpirini]

43 carte rituali grandi con dorso tutti uguali

[figura della carta arancione]

Sul verso riportano le immagini seguenti:

[figura delle carte dal verso]

disco (per 14) cubo (per 12) cilindro (per 10) 2 segnalini (per 5) scorpione (per 2)

[figura del tabellone (didascalie da destra a sinistra e dall'alto in basso)]

Fine della linea dello scorpione

Carte-area (coperte)

Fase-scorpione 3

Fase-scorpione 2

Carte-area (la prima scoperta)

Fase-scorpione 1

Inizio della linea dello scorpione

Area

Linea segnapunti

La carta area utilizzata viene messa dal giocatore coperta davanti a sé sul tavolo. Nell'area corrispondente durante questo turno non viene scoperta una nuova carta. Quando tutti i giocatori hanno preso una carta-area ed eseguito l'azione indicata il turno termina.

#### Le carte-area

In ogni mazzetto di carte-area ci sono sette diversi tipi di carte:

#### *Simbolo per un tipo di segnalino Tjurungas*

[figura a pagina 4 del regolamento tedesco: le tre carte con ognuna un simbolo grande al centro - disco, cubo e cilindro]

Chi sceglie una carta con il simbolo di un tipo di segnalino ha la possibilità di piazzare sul tabellone fino a tre segnalini del tipo indicato presi dalla sua riserva.

Per prima cosa egli deve mettere un segnalino nell'area da cui ha preso la carta. Poi può scegliere se vuole piazzare fino ad altri due segnalini di quel tipo in una o più aree a scelta, oppure se preferisce pescare in proporzione tante carte dal mazzo coperto delle carte rituali.

Se dunque il giocatore rinuncia a piazzare uno o entrambi i segnalini, egli può pescare al posto del segnalino a cui ha rinunciato una carta rituale.

[spiegazione dei simboli sulla carta: figura della carta al centro della seconda colonna di testo di pagina 4 del regolamento tedesco]

I simboli su questo tipo di carte area hanno questo significato:

- il simbolo in alto indica la possibilità di piazzare altri 2 dischi in aree a propria scelta;
- il simbolo al centro indica che per prendere la carta, nell'area deve essere piazzato 1 disco;
- il simbolo in basso a destra indica la possibilità di pescare 2 carte rituali;
- il simbolo in basso a sinistra indica la possibilità di piazzare 1 altro disco e pescare 1 carta rituale.

Se un giocatore prende una carta di un tipo di segnalino di cui non ha più altri esemplari nella sua riserva (a parte ovviamente quello usato a prendere la carta), non potrà piazzare altri segnalini: però ha comunque la possibilità di pescare due carte rituali.

**Attenzione:** Per le carte-area con i simboli di un tipo di segnalino che hanno davanti a sé alla fine del gioco, i giocatori possono guadagnare ulteriori punti vittoria. Al termine della partita, per ognuno dei tre tipi di carta area con un solo simbolo si controlla il giocatore che ne ha accumulate di più, e gli si assegnano 8 punti.

#### *Tre simboli per ogni tipo di Tjurungas*

[figura della carta alla fine di pagina 4 del regolamento tedesco]

Chi prende questa carta, può piazzare tre segnalini di un tipo a sua scelta in una o più aree del tabellone. Nessuno dei tre segnalini deve essere messo nell'area della carta. Egli però non può pescare nessuna carta rituale invece di piazzare un segnalino. Se il giocatore ha meno di tre segnalini del tipo prescelto dovrà piazzarne di meno sul tabellone.

#### *Antenato*

[prima figura di pagina 5 del regolamento tedesco: la carta con l'omino col boomerang]

Chi sceglie una carta con un Antenato riceve subito la figura dell'Antenato dal suo precedente possessore.

Poi il giocatore deve spostare la figura dell'Antenato sul tabellone in un'area adiacente a quella in cui si trova al momento. L'Antenato non può rimanere al suo posto. Nella nuova area si terrà subito una cerimonia che finirà con una assegnazione di punti.

**Importante!** Il luogo della cerimonia non è l'area da cui è stata presa la carta "Antenato", bensì la regione in cui la figura dell'Antenato sul tabellone è stato spostato.

Lo svolgimento di una cerimonia verrà descritto in un paragrafo successivo.

che designerà il giocatore che controlla l'Anziano. Il primo dei due riceverà le due figure Antenato (l'omino col boomerang) e il Boomerang: piazza un Antenato sull'area "Mani" del tabellone, l'altra e il Boomerang davanti a sé. Il Boomerang indica il giocatore che inizia il turno di gioco.

Il secondo giocatore estratto riceve le due figure Anziano (omino con un rettangolo in mano, che simboleggia la carta Rituale): piazza un Anziano sull'area "Piede" del tabellone, l'altra davanti a sé.

###\* I segnalini contapunti si piazzano poi sulla prima casella del segnapunti.

### Svolgimento del gioco

Ogni giocatore, al suo turno, sceglie una delle carte scoperte sul tabellone nelle varie aree, e segue le istruzioni che riporta: così i giocatori possono piazzare segnalini sul tabellone o prendere carte rituali, o assumere il controllo dell'Anziano o dell'Antenato, e fare cerimonie per guadagnare punti. Ai fini del punteggio nelle cerimonie si valuteranno le maggioranze di colore per i diversi tipi di segnalino. Vince la partita chi realizza il punteggio più alto.

### Le regole di gioco

Wongar può essere giocato in due modi. Dapprima verrà descritto il gioco base. Alla fine delle regole seguono le variazioni per il gioco per gli iniziati.

### Il gioco base

Un turno di gioco inizia con il giocatore che ha davanti a sé la figura dell'Antenato e il Boomerang.

#### Prima di ogni turno:

##### 1. Determinare il giocatore che inizia e scoprire le carte-area

Questa fase non ha luogo nel primo turno, dato che il giocatore che deve iniziare è già determinato e tutte le 10 carte-area sono già scoperte. In tutti gli altri turni viene per prima cosa determinato il giocatore che inizia il nuovo turno.

Spesso l'Antenato cambia di proprietario nel corso di un turno. All'inizio del nuovo turno il giocatore che al momento ha davanti a sé la figura dell'antico riceve anche il Boomerang.

Se però alla fine del turno l'Antenato e il Boomerang si trovano ancora davanti allo stesso giocatore, questi passa entrambe le figure al suo vicino di sinistra. In questo modo nessun giocatore può iniziare due turni di seguito.

Poi il nuovo possessore dell'Antenato scopre la prima carta nei mazzetti delle aree su cui non ci sono già carte scoperte. Se facendo questo scopre una carta con lo scorpione, i suoi effetti si ripercuoteranno su di lui. Quali siano questi effetti viene chiarito nel paragrafo "Scorpione".

##### 2. Assolvere al privilegio dell'Anziano

Il possessore dell'Anziano all'inizio di ogni turno di gioco pesca una carta dal mazzo coperto delle carte rituali e la prende in mano. Se facendo ciò pesca una carta con lo scorpione, i suoi effetti si ripercuoteranno su di lui. Quali siano questi effetti viene chiarito nel paragrafo "Scorpione".

#### Il turno di gioco:

Durante il turno di gioco i giocatori, a giro, prendono ognuno una carta-area ed eseguono l'azione corrispondente.

#### Prendere a giro una carta-area

Il possessore dell'Antenato può prendere per primo una carta scoperta da un'area a sua scelta. Egli quindi esegue l'azione che la carta gli permette. Se questa è una Cerimonia segue l'assegnazione dei punti. Poi il turno passa al giocatore successivo in senso orario.

### Wongar - Le regole in breve

#### Prima di ogni turno di gioco:

##### 1. Determinare il giocatore che inizia e scoprire le carte-area

Si determina il giocatore che inizia il turno: il Boomerang passa al giocatore che possiede l'Antenato.

Se Antenato e Boomerang sono ancora davanti allo stesso giocatore, questo li passa entrambi al suo vicino di sinistra.

Dopodiché l'"Antenato" scopre la carta superiore dei mazzetti sui quali non si trova già una carta scoperta.

##### 2. Assolvere al privilegio dell'anziano

L'"Anziano" riceve una carta rituale.

#### Il turno di gioco

##### Prendere a turno una carta area.

Il giocatore di turno prende una qualsiasi carta scoperta da un'area, esegue l'azione corrispondente e posa la carta coperta davanti a sé.

#### Gli effetti delle carte area.

[Prima figura della prima colonna: i tre simboli disco, cilindro, dado delle carte area]

Mettere un segnalino nell'area da cui è stata scelta la carta: poi, piazzare due segnalini in aree a scelta, oppure piazzare un segnalino in un'area a scelta e prendere una carta rituale, oppure prendere due carte rituali.

[Seconda figura della prima colonna: i tre simboli "tre dischi", "tre cilindri", "tre dadi" delle carte area]

Piazzare tre segnalini in aree a scelta.

[Terza figura della prima colonna: il simbolo dell'omino col boomerang della carta area]

Prendere la figura antenato dal precedente possessore.

Spostare la figura antenato sul tabellone dall'area dove si trova a una adiacente, e celebrare in quest'ultima una cerimonia.

[Quarta figura della prima colonna: il simbolo dell'omino con la carta della carta area]

Prendere la figura anziano dal precedente possessore.

Spostare la figura anziano sul tabellone di una o due aree da quella dove si trova, e celebrare una cerimonia nell'area di arrivo.

[Quinta figura della prima colonna: la carta area con l'omino col boomerang e quello con la carta]

Prendere le figure antenato e anziano dai precedenti possessori.

Spostare entrambe le figure sul tabellone nell'area dove si è presa la carta, e celebrare qui una cerimonia.

[Prima figura della seconda colonna: la carta area con quattro rettangoli]

Prendere quattro carte rituali.

[Seconda figura della seconda colonna: la carta area con lo scorpione]

Far avanzare di una casella il segnalino scorpione sulla sua linea, e

prendere una nuova carta, e

nel caso, far retrocedere sulla linea del punteggio il segnalino del giocatore.

#### Cerimonia.

Vi prendono parte solo coloro che hanno segnalini nell'area.

[Terza figura della seconda colonna: i simboli disco, cilindro, dado delle carte rituali]

Per ogni turno il giocatore può calare una carta rituale con il simbolo di un segnalino, con la quale può:

- Allontanare un segnalino avversario del tipo raffigurato sulla carta, oppure
- Spostare un proprio segnalino del tipo raffigurato sulla carta dall'area della cerimonia a una confinante, oppure



- Spostare un proprio segnalino del tipo raffigurato sulla carta nell'area della cerimonia da una confinante.

[Quarta figura della seconda colonna: il doppio simbolo disco-cilindro-dado delle carte rituale]

Carta rituale con due simboli per ogni tipo di segnalino: permette di effettuare una delle tre azioni descritte per la carta con un solo simbolo, spostando due segnalini di uno stesso tipo.

Quando non vengono più giocate carte si passa all'assegnazione dei punteggi.

#### **Punteggio**

Dopo la cerimonia, per ogni maggioranza in un tipo di segnalino nell'area della cerimonia si assegnano dei punti.

I punti dipendono dalla fase di gioco (determinata dalla posizione del segnalino scorpione), e da chi ha indetto la cerimonia (Anziano, Antenato, o i due insieme).

#### **Fine del gioco**

Il gioco finisce quando lo scorpione raggiunge la sua ultima casella, oppure quando viene presa l'ultima carta da un'area.

Per ognuno dei tre tipi di carta area con un solo simbolo si controlla il giocatore che ne ha accumulate di più, e gli si assegnano 8 punti.

## **WONGAR**

Di Alan R Moon & Richard Borg - Pubblicato dalla Goldsieber - 2000

Un gioco per 3-5 giocatori di 10 anni o più

Grafica Franz Vohwinkel - Traduzione Roberta Barletta

#### **Materiali:**

**1 tabellone**

**225 segnalini (detti "Tjurungas") in 5 colori: 90 dischi, 75 cubi e 60 cilindri.**

**150 carte piccole "Aree" divise in 10 set di 15 carte**

**43 carte grandi "Rituali"**

**5 segnalini contapunti nei colori dei giocatori**

**2 figure "Antenato" (in legno scuro)**

**2 figure "Anziano" (in legno chiaro)**

**1 figura "Boomerang"**

**1 segnalino giallo "Scorpione"**

**1 sacchetto di stoffa**

**1 regolamento**

**1 tavola riassuntiva del regolamento**

#### **Il tabellone**

Il tabellone mostra 10 aree corrispondenti ai luoghi di culto degli aborigeni australiani. Ogni area ha un suo simbolo che è importante ai fini del gioco.

Sul bordo esterno del tabellone corre il segnapunti: qui si segnano i punti vittoria dei giocatori.

Al bordo destro dell'area di gioco si trova la linea dello scorpione, divisa in tre segmenti. Sulle caselle della linea si sposta il segnalino scorpione, che segna lo scorrere delle fasi di gioco e l'eventuale fine della partita. La fase di gioco determina i punti vittoria ottenibili con le cerimonie.

#### **Preparazione del gioco**

###• Piazzare il tabellone al centro del tavolo

###• Mettere il segnalino scorpione sulla prima casella in basso della sua linea (vedi figura in basso a destra a pagina 2 del regolamento tedesco)

###• Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i segnalini Tjurungas corrispondenti: 18 dischi, 15 cubi e 12 cilindri. I giocatori dispongono quindi di tre tipi diversi di segnalini.

###• Le 150 carte aree vengono suddivise secondo il dorso in 10 mazzetti da 15 carte ciascuno.

Ogni mazzetto viene mischiato, e sistemato coperto in un angolo dell'area con lo stesso disegno del dorso delle carte.

Si prende poi la prima carta di ognuno dei 10 mazzetti, e si pone scoperta sul mazzetto stesso. Se così facendo si scopre uno scorpione, questo si mette coperto sotto il mazzetto, e si scopre la carta successiva.

###• Ogni giocatore prende 12 segnalini Tjurungas (4 per tipo) e li mette nel sacchetto nero. I segnalini nel sacchetto vengono mischiati, e un giocatore ne estrae uno per volta per piazzarli sul tabellone. Si comincia riempiendo la zona in alto a sinistra (quella col canguro), e si continua per righe verso destra e poi verso il basso.

- In tre giocatori, si piazzano 3 segnalini per area, e 6 segnalini nelle due aree centrali ("Mani" e "Piede");

- In quattro giocatori, si piazzano 4 segnalini per area, e 8 segnalini nelle due aree centrali;

- In cinque giocatori, si piazzano 5 segnalini per area, e 10 segnalini nelle due aree centrali.

###• Si mischiano le 43 carte "Rituali", e se ne danno 2 coperte a ogni giocatore, che le prende in mano. Chi riceve uno scorpione lo restituisce e prende una nuova carta. Le carte rimaste, inclusi gli eventuali scorpioni restituiti, si mischiano e si mettono in un mazzo coperto vicino al tabellone.

###• Si sorteggiano i primi giocatori a controllare l'Antenato e l'Anziano: si mettono i segnalini contapunti nel sacchetto, e se ne tirano fuori prima uno, che indicherà colui che controlla l'Antenato, e poi un secondo,