

ZANZIBAR

Dove crescono le spezie

di Franz Benno Delonge, © Winning Moves, 2007
per 2-5 giocatori, età 10+, durata 45 minuti circa

Tradotto da Adams

Idea di gioco

Zanzibar, la misteriosa isola delle spezie, è famosa per il commercio di pepe, zenzero, cannella, vaniglia e chiodi di garofano. Grazie a questa attività il denaro può essere accumulato facilmente, ma solo se viene pianificata accuratamente la giusta strategia e si piazzano i propri commercianti al posto giusto nel momento giusto, in modo che essi possano soddisfare gli ordini nel modo più proficuo possibile. Perciò dovrai muovere i tuoi commercianti con molta attenzione, perchè se riveli le tue intenzioni troppo presto, gli avversari non avranno difficoltà a rovinare i tuoi piani.

Contenuto

- 1 Tabellone di gioco
- 30 Commercianti, 6 per ognuno dei 5 colori
- Adesivi numerati da 2 a 7 (da attaccare sui commercianti)
- 5 Segnalini per il punteggio, 1 per ogni colore
- 50 Carte per gli ordini, 10 per ogni colore

NOTA: Prima di giocare la prima volta, è necessario attaccare gli adesivi con i numeri sopra i commercianti di legno. Il numero 2 va attaccato sul commerciante più grande, il 3 sul secondo più grande e così via, fino al 7 che va attaccato su quello più piccolo. Il numero indica di quanti spazi si può muovere il commerciante, mentre la sua grandezza indica la sua "forza".

Preparazione

Piazzare il tabellone al centro del tavolo. Questo rappresenta l'isola di Zanzibar con numerosi villaggi divisi in 5 province (nord, sud, est, ovest e provincia centrale). I villaggi possono essere neutrali (capanne) oppure possono riportare il simbolo di una spezia. Gli spazi sul mare contano come una "sesta provincia".

Ogni giocatore prende le 10 Carte Ordine del proprio colore (5 Carte Spezia e 5 Carte Provincia), le mescola e le pone in un mazzo coperto davanti a sé; prende poi il segnalino del suo colore e lo piazza nello spazio 10 sulla scala del punteggio e infine prende i commercianti del suo colore:

- con 2 o 3 giocatori usate tutti i 6 commercianti;
- con 4 giocatori usate i commercianti numerati da 2 a 6;
- con 5 giocatori usate i commercianti numerati da 2 a 5.

Adesso i giocatori, a partire da quello che ha visitato per ultimo un bazar, devono piazzare i loro commercianti su un qualsiasi spazio libero del tabellone, uno per volta, finché non sono stati piazzati tutti. Devono essere rispettate le seguenti regole: su un singolo spazio può stare un unico commerciante; nella disposizione iniziale, ciascun giocatore può avere un solo commerciante per provincia (incluso il mare).

Dopo che tutti i commercianti sono stati piazzati, ciascun giocatore prende nella sua mano le prime due carte del suo mazzo, stando attento a non farle vedere agli altri giocatori.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge per turni, durante i quali i giocatori muovono i loro commercianti sul tabellone con lo scopo di soddisfare gli ordini indicati dalle carte che hanno in mano, cercando di guadagnare il maggior numero di punti.

Le Carte Ordine sono 10, di due tipi diversi: 5 *Carte Spezia*, che riportano il simbolo di una spezia e richiedono di occupare il maggior numero di villaggi possibili sull'isola che vendono quella spezia (indicata dal simbolo sul villaggio stesso); 5 *Carte Provincia*, che riportano il simbolo di una provincia e richiedono di occupare il maggior numero di villaggi possibili (compreso quelli neutri) di quella provincia. A seconda del numero di commercianti che occupano gli spazi richiesti, si guadagnano più o meno punti (che possono anche essere negativi).

Dopo aver mosso i propri commercianti, perciò, ciascun giocatore può decidere se soddisfare l'ordine della carta, giocandola dalla propria mano e guadagnando i punti indicati su di essa, oppure se provare ad occupare un maggior numero di spazi, fra quelli del tipo richiesto, nel turno successivo, in modo da ottenere ancora più punti.

L'abilità del gioco consiste nel giocare la carta giusta al momento giusto, accontentandosi anche di guadagnare non sempre il massimo dei punti possibili, ma cercando comunque di non ottenere punteggi negativi.

Durante il gioco verranno eseguiti solo 8 ordini (in 4 o 5 giocatori) o 9 ordini (in 2 o 3 giocatori) ⇒ vedi avanti.

Turno di gioco

Il turno di un giocatore consiste nelle seguenti mosse, nell'ordine:

1. muovere fino a 3 commercianti del proprio colore;
2. completare uno o entrambi gli ordini indicati dalle carte nella propria mano (facoltativo).

Muovere i commercianti

Al proprio turno un giocatore può muovere (ma non è obbligato a farlo) fino a 3 dei suoi commercianti, lungo i tragitti (compresi quelli marittimi) dell'isola, da spazio a spazio. Ogni commerciante può essere mosso una volta sola, di un numero di spazi pari, al massimo, al numero riportato su di sé; gli spazi sui quali i commercianti si muovono devono essere liberi oppure "resi liberi", secondo le seguenti regole:

- i commercianti non possono finire il loro movimento o spostarsi attraverso spazi occupati sia da *commercianti più grandi* (= più forti) di un altro colore, sia da *commercianti del proprio colore* (di qualsiasi grandezza);
- i *commercianti più piccoli* (= più deboli) di un altro colore possono essere "spinti" o "allontanati";
- i *commercianti della stessa grandezza* (= stessa forza) di un altro colore possono solo essere "allontanati".

Spingere i commercianti avversari

Se un giocatore muove un suo commerciante su uno spazio occupato da un *commerciante avversario più debole*, questo può essere "spinto" in un qualsiasi spazio libero adiacente (cioè collegato da un tragitto) a quello di partenza, con l'esclusione di quello da cui proviene il commerciante più forte. Questa azione si può ripetere più volte, nel caso in cui il commerciante più forte non abbia concluso il suo movimento e continui a spostarsi sugli spazi occupati via via dal commerciante più debole che vi è stato spinto sopra.

Allontanare i commercianti avversari

Se un giocatore muove un suo commerciante su uno spazio occupato da un *commerciante avversario più debole*, ma *non ci sono spazi adiacenti liberi su cui spingerlo*, il commerciante più debole può essere "allontanato" da quello più forte, spostandolo su un qualsiasi spazio libero sul tabellone.

Questa azione può essere applicata anche su *commercianti avversari della stessa forza* (che invece non possono essere "spinti"), ma solo, come per quelli più deboli, se non ci sono spazi liberi adiacenti; se, al contrario, esiste almeno uno spazio libero adiacente, l'azione di allontanamento non può essere effettuata.

Completare un ordine e guadagnare punti

Dopo aver mosso i commercianti, un giocatore può, se vuole, giocare una o entrambe le carte nella sua mano, che vanno scartate a faccia scoperta a fianco del mazzo della riserva delle proprie Carte Ordine. Bisogna poi controllare quanti dei propri commercianti sono presenti sui villaggi o nella provincia indicati dalla carta (o dalle carte) giocate e muovere di conseguenza il segnalino sulla scala del punteggio (che può anche indietreggiare nel caso si guadagnino punti negativi). Per finire, il giocatore di turno ripesca dal proprio mazzo un numero di carte pari a quelle appena giocate.

Le carte ordine normalmente vengono giocate dalla propria mano per guadagnare punti; durante la partita, però, 1 carta (in 2 o 3 giocatori) o 2 carte (in 4 o 5 giocatori) devono essere obbligatoriamente scartate senza effettuare la fase di punteggio. Questo può essere fatto o dopo il movimento dei propri commercianti o non appena la carta viene pescata.

Fine del gioco e punteggio

La partita finisce quando un giocatore utilizza la sua ultima carta (o per guadagnare punti, o anche per scartarla senza effettuare la fase di punteggio): tutti gli altri giocatori hanno allora diritto ad un ultimo turno di gioco.

Vince il giocatore che ha realizzato più punti nella scala del punteggio. In caso di parità vince il giocatore che ha scartato per primo la sua ultima carta.