

Basari (FX Schmid)

Un gioco di Reinhard Staupe per 3-5 giocatori.

Traduzione di Alessandro Mongelli.

Componenti

- 1 tabellone
- 100 gioielli (25 in ognuno dei 4 colori)
- 4 x 3 tessere quadrate
- 4 pedine di gioco
- 4 pedine cilindriche piatte
- 4 pedine cilindriche segnapunti
- 4 dadi

Preparazione

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve il materiale di gioco corrispondente:

- La pedina piatta di inizio, che dispone su una finestrella sopra un qualsiasi arco libero
- La pedina di gioco, che posiziona sulla relativa pedina di inizio.
- Il segnapunti, che dispone nella posizione iniziale (freccia) del bordo segnapunti, che si trova all'esterno intorno agli edifici.
- Il dado, che pone davanti di se.
- Le tre piccole tessere, che prende in mano.

Ogni giocatore comincia con 3 gioielli di ogni colore, e li tiene divisi per colore davanti a se. I gioielli rimanenti vengono piazzati come rifornimento sui tappeti del colore corrispondente sul tabellone.

Svolgimento del gioco

Il gioco funziona in più turni, che sono costituiti da due fasi ripetute più volte:

Fase 1: Tiro dei dadi e spostamento delle pedine;

Fase 2: Scelta della tessera ed esecuzione delle azioni.

I turni sono giocati fino a che la pedina di un giocatore non compie un giro completo intorno al campo da gioco finendo sopra o superando la sua pedina di inizio. Altri due turni vengono giocati nello stesso modo, con una valutazione all fine di ciascun turno. Il gioco si conclude dopo tre turni ed il giocatore con il segnapunti nella posizione più avanzata vince.

Fase 1: Tiro dei dadi

Tutti i giocatori tirano il loro dado e spostano la loro pedina in senso orario del numero di spazi indicati. Le finestrelle sopra le porte servono quindi da spazi. Le pedine di inizio rimangono dove sono, in modo che si possa vedere quanto dista ogni giocatore dalla propria posizione iniziale (e quindi, quanto manca alla fine del turno).

Fase 2: Tessere azione

Ogni giocatore sceglie segretamente una tessera e la gioca coperta davanti a se. Quando tutti i giocatori hanno fatto la loro scelta, le tessere giocate vengono scoperte.

Le azioni sono:

- **DADI:** Tirate il dado. Avanzate la vostra pedina di N spazi ed il vostro segnapunti di (6 - N) spazi (N e' il valore ottenuto dal tiro del dado).
- **PUNTI:** Avanzate il vostro segnapunti di un numero di spazi uguale al numero indicato sullo spazio occupato dalla vostra pedina.
- **GIOIELLI:** Prendete dal rifornimento centrale i gioielli indicati sullo spazio occupato dalla vostra pedina.

* Se un'azione è stata scelta da un solo giocatore, il giocatore può eseguirla immediatamente

* Se un'azione è stata scelta da 2 giocatori: i giocatori devono negoziare il diritto di eseguire l'azione.

* Se un'azione è stata scelta da 3 o 4 giocatori, nessuno la esegue.

Per negoziare, il primo giocatore fa un'offerta di gioielli. Il secondo giocatore ora ha due possibilità:

- Accetta l'offerta, prendendo i gioielli dall'altro giocatore. Il giocatore che ha fatto l'offerta esegue l'azione contestata.
- Propone una controfferta superiore all'offerta dell'avversario. Un'offerta può essere aumentata offrendo più gioielli, o offrendo lo stesso numero dei gioielli ma con un valore maggiore. Se entrambe le offerte hanno un numero uguale di gioielli, l'offerta più alta è quella con il maggior numero di gioielli rossi, quindi di gialli, poi di verdi (ad esempio: 1 rosso e 4 azzurri vale i più di 5 gialli). Queste controfferte continuano fino a che uno dei due giocatori non accetta. Un giocatore è libero di ritirare la sua offerta precedente e proporre un insieme dei gioielli completamente differente, a patto che la sua nuova offerta sia superiore a quella del suo avversario (come descritto precedentemente).

Punteggi

Se, dopo che tutte le azioni sono state risolte, almeno una pedina ha raggiunto la sua propria pedina di inizio, il turno si conclude e si calcolano i punteggi.

- Ogni giocatore che ha completato un circuito del tabellone guadagna 10 punti.
- Per ogni colore di gioielli, il giocatore con il maggior numero di gioielli di quel colore guadagna il numero di punti indicati sul tabellone (azzurro = 8, verde = 10, ecc). In caso di parità, i punti vengono divisi in parti uguali (arrotondando per difetto). Se i punti per un colore vanno ad un singolo giocatore, quel giocatore deve restituire 3

gioielli di quel colore al rifornimento. Se i punti vengono divisi fra 2 o più giocatori, ciascuno di questi giocatori deve restituire 2 gioielli di quel colore al rifornimento.

Dopo la valutazione ogni giocatore sposta la sua pedina di inizio, disponendola sotto la sua pedina di gioco.

Fine del gioco

Il secondo e terzo turno vengono giocati come sopra, alla fine del terzo turno il vincitore è il giocatore con il segnapunti in posizione più avanzata. In caso di parità vince il giocatore con il maggior numero di gioielli. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore con i gioielli di maggior valore.

* Nota: Con 4 giocatori, ci possono essere due trattative nella fase 2. Dovrebbero essere effettuate nel seguente ordine: prima DADI, poi PUNTI, poi GIOIELLI.