

EDEN

(di Gal Zuckerman)

Premessa: questa traduzione in lingua italiana del gioco da tavolo EDEN è stata condotta non a partire dal regolamento originale in lingua tedesca, bensì da una successiva traduzione dello stesso in lingua inglese, a cura di tale Bob Scherer-Hooock. E' necessario ricordare che lo stesso ci avverte di non padroneggiare il tedesco e di aver fatto una traduzione con l'aiuto del computer e, per quanto abbastanza sicuro del risultato, non può garantire l'attendibilità della sua traduzione. L'autore della suddetta traduzione ci assicura che questo regolamento consente di giocare ad EDEN ed invita a chiedere riscontro, ed eventuali correzioni, a chiunque sia effettivo conoscitore della lingua e individui errori o fraintendimenti. Il mio ulteriore invito è quello di dare rapida conferma della presente sui siti specializzati.

Scopo del gioco

Il primo giocatore che raggiunge con le sue terre un valore di fertilità pari a 20 è il vincitore.

Componenti del gioco

1 plancia di gioco
 49 carte irrigazione
 17 carte coltivazione
 54 carte manna (di valori differenti)
 96 tessere di terreno, 24 per ciascun giocatore
 4 carte ricapitolative

Preparazione del gioco

Per prima cosa piazzare la *tabella di gioco* nel centro del tavolo. La tabella è divisa in spazi determinati da un sistema di coordinate. Queste coordinate si trovano anche sulle *carte irrigazione*, per ciascuno spazio ne esiste una corrispondente. Così è possibile irrigare lo spazio A1 con la carta irrigazione A1 e lo spazio B1 con la carta irrigazione B1.

Le *carte manna* devono essere separate dalle rimanenti carte di gioco. Ciascun giocatore riceve 100 manna in carte dei seguenti formati: 1 x 50, 1 x 20, 2 x 10 e 2 x 5. Queste devono essere mantenute segrete agli altri giocatori. Le carte manna rimanenti vengono messe a lato ed un giocatore ne diventa il responsabile. Con la manna si può aumentare il valore dei propri campi e cercare di prendere possesso dei campi degli altri giocatori.

Ciascun giocatore riceve tutte le *tessere terreno* del proprio colore e le piazza nel suo spazio di gioco. Le tessere terreno saranno piazzate sul terreno desertico per essere coltivate durante le fasi successive. Più un terreno sarà coltivato più rigogliose saranno le piantagioni su di esso. Questo viene indicato dai pallini bianchi o rossi che rappresentano punti fertilità. Più punti ha una tessera, più aumenta il suo valore. Il pallino bianco mostra il primo stadio di sviluppo: il terreno improduttivo è stato trasformato in un terreno fertile. Il pallino rosso indica il ricavato (in manna) per ciascun round.

Le *carte irrigazione* e le *carte coltivazione* devono essere mescolate insieme e piazzate a lato della tabella di gioco, coperte. Ciascun giocatore riceve 6 carte dal mazzo che tiene in mano, nascoste, insieme alla sua manna. Con l'aiuto delle carte irrigazione si possono rendere fertili i terreni. Con le carte coltivazione si può aumentare il valore delle proprie terre.



Turno di gioco

Un turno di gioco si divide in tre fasi giocate in senso orario. Comincia il giocatore più anziano.

Fasi:

- 1- ottenere la manna;
- 2- sono possibili tre azioni:
 - a) giocare 1 o 2 carte irrigazione per irrigare uno spazio desertico sulla tabella ed eventualmente provare a prendere possesso di terreni avversari;
 - oppure b) giocare 1 carta coltivazione per incrementare il valore del terreno;
 - oppure c) passare.
 Inoltre, indipendentemente da quale delle tre azioni sia stata fatta, possono essere vendute carte coltivazione per prendere della manna o possono essere comprate le carte coltivazione precedentemente vendute (vedi: “*comprare e vendere carte coltivazione*”);
- 3- pescare una carta dal mazzo coperto.

Descrizione delle fasi di gioco

1) Ottenere la manna

Si contano i punti fertilità (rossi) presenti sulle proprie tessere di terreno in gioco. Per ciascun punto rosso si ottengono 5 manna dalla riserva. Questo rappresenta i guadagni. Se un giocatore si dimentica di ricevere il manna è troppo tardi e non può più prenderlo successivamente.

2) Giocare le carte

carte irrigazione

Si può piazzare 1 carta irrigazione sulla pila degli scarti e piazzare una singola tessera di terreno nello spazio indicato dalla carta (irrigazione). Se si vuole si può giocare una seconda carta irrigazione come prima. Immediatamente dopo aver giocato una carta si può cercare di utilizzarla per anettere la tessera terreno adiacente di un altro giocatore (vedi: “Acquisizione delle terre”). Giocare due carte permette di tentare di acquisire terre degli avversari per due volte.

carte coltivazione

Al posto di giocare 1 o 2 carte irrigazione, si può giocare, posizionandola nella pila degli scarti, 1 carta coltivazione per aumentare di 1 punto il valore di terreni posti secondo le figure riportate sulle carte.

Esempio (a pag.5 del regolamento in tedesco): per giocare questa carta si deve avere un'area di 4 terreni disposti come raffigurato sulla plancia di gioco.

- è possibile orientare la carta coltivazione in qualunque direzione per accordarla alla disposizione dei terreni in gioco, tranne che in maniera speculare;
- si può aumentare il valore di un'area con tessere di terreno a differenti stadi di coltivazione ma solamente quelle al minor stadio di coltivazione verranno aumentate di valore. Esempio (a pag.6 del regolamento tedesco): qui solo due tessere possono essere aumentate di valore utilizzando la carta nella pagina precedente;
- l'area che viene rivalutata può contenere solamente le tessere di terreno del giocatore che sta coltivando. Ovviamente tutte le terre non comprese nell'area, non saranno coltivate.

condurre e finanziare la coltivazione

1. giocare una carta coltivazione;
2. piazzare la corrispondente tessera di terreno del grado di valore successivo negli spazi mostrati dalla carta coltivazione. I terreni di livello 1 (un punto fertilità) devono essere girati per raggiungere il secondo livello (due punti fertilità). Se si vuole aumentare il valore di un terreno di 2° livello al terzo, bisogna rimpiazzarne la tessera con una corrispondente al 3°



- livello di terreno (tre punti fertilità). Si ottiene un terreno di livello 4 girando la tessera di livello 3;
3. per ciascuno spazio che si aumenta di valore si deve pagare 10 manna che andranno messi in riserva. Si paga solo per i terreni che aumenteranno effettivamente di valore, anche se la sagoma sulla carta è comprensiva di un maggior numero di spazi. Nell'esempio precedente solo due dei quattro spazi raffigurati aumentavano di valore per un costo totale di 20 punti manna.

passare

al posto di giocare una carta è possibile semplicemente passare senza far nulla (si potranno comunque comprare o vendere carte coltivazione).

comprare e vendere carte coltivazione

Oltre alle opzioni di gioco a, b o c, è possibile scambiare le proprie carte coltivazione per carte manna in qualsiasi momento del secondo turno. La riserva venderà carte coltivazione scoperte per carte manna o le comprerà per carte manna.

Se si vendono delle carte coltivazione alla riserva si devono piazzare scoperte al lato del tavolo di gioco (non sulla pila degli scarti!). Per ciascuno spazio sulla carta si ottengono 10 punti manna dalla riserva.

Se si comprano delle carte coltivazione, lo si deve fare da quelle che giacciono scoperte ed al prezzo di 10 punti manna alla riserva, inoltre ogni spazio della carta sarà pagato 10 punti manna. Si può comprare una carta coltivazione ed usarla subito nello stesso turno sempre che non si siano giocate carte in questo stesso turno. Una carta coltivazione di tre spazi dovrà ad esempio essere pagata 40 punti manna.

3) pescare una carta

Se si hanno a questo punto meno di 5 carte, se ne pesca una, indipendentemente dal numero di carte utilizzato nel proprio turno. Se si gioca più di una carta durante un turno, le proprie riserve scarseggeranno durante il gioco! Se si possiedono già 5 carte non se ne pescano altre. In questo limite di carte sono incluse solamente le carte coltivazione e le carte irrigazione. Le carte manna non contano.

Acquisizione delle terre

Attraverso l'acquisizione delle terre si può cercare di portar via un terreno ad un giocatore offrendo del manna.

- dopo aver giocato una carta irrigazione si può decidere di contendere una tessera di terreno avversaria che occupi uno spazio adiacente a quello dove si è appena posta una tessera. Si può fare un attacco solo immediatamente dopo aver piazzato la tessera, non è possibile rimandarlo;
- oltre ad attaccare con la tessera appena piazzata, si può aggiungere una seconda tessera all'attacco che sia ortogonalmente adiacente a quella appena piazzata
- solo un giocatore alla volta può essere attaccato. Se la propria tessera confina con tessere appartenenti a diversi giocatori si deve decidere quale attaccare. Nell'esempio a pag.9 del regolamento tedesco è il rosso che deve decidere;
- inoltre, diverse tessere di un altro giocatore possono essere contese purché le tessere terreno addizionali confinino con la prima scelta.

Esempio (illustrazione in basso a pag.9 del regolamento tedesco): il rosso attacca A e decide di attaccare anche B,C e D. La tessera E potrebbe essere attaccata ma il giocatore decide di non farlo.



Pagare per l'acquisizione delle terre

Il costo dell'attacco dipende dal numero di punti fertilità (rossi e bianchi) sulla tessera di terreno che viene attaccata.

Così le spese per il giocatore attaccato, sono determinate dal numero di punti fertilità (rossi e bianchi) sulla tessera di terreno dalla quale viene attaccato.

Perciò la spesa di un attacco è calcolata moltiplicando il numero di manna d'offerta per il numero di punti fertilità dei territori contesi.

- l'offerta minima per un attacco è 10 punti manna per ciascun punto fertilità dell'opponente. L'aggressore compie la prima offerta calando le sue carte manna;
- il giocatore che viene attaccato può accettare l'offerta o cercare di incrementarla ritorcendola contro il primo per cercare di rubargli a sua volta le terre con le quali ha iniziato il contenzioso. Deve fare una contro offerta superiore di almeno 5 punti manna e deve calarli sul tavolo;
- l'attacco si conclude quando un giocatore accetta le condizioni del suo avversario. Il giocatore che ha fatto l'offerta più alta la paga all'avversario e sostituisce la tessera di terreno avversaria con una sua tessera dello stesso livello.

Esempio #1

Un giocatore piazza una tessera di terreno (con un punto fertilità bianco) nello spazio B4. Nello spazio C4 si trova una tessera di terreno appartenente ad un avversario anch'essa con un punto fertilità. Il primo giocatore offre 10 punti manna. L'altro giocatore aumenta l'offerta a 15 manna. Il primo allora offre 25 manna. L'avversario accetta l'offerta e riceve dall'altro giocatore i 25 punti manna. Adesso la sua tessera di terreno viene rimossa e rimpiazzata da una tessera di terreno di pari valore (un punto di fertilità bianco) del primo giocatore.

Esempio #2

Il giocatore rosso compie un attacco con due spazi (di 2 punti) contro il giocatore blu che ha 3 spazi (con 4 punti), se il rosso offre 20 punti manna e ottiene il terreno deve pagare 80 punti manna (20x4) al giocatore blu. Se il blu fa una contro offerta di 25 punti manna dovrebbe in caso di vittoria pagare 50 manna (25x2) al rosso. Se il rosso aumentasse l'offerta a 30 manna dovrebbe, sempre in caso di vittoria pagare 120 (30x4) punti manna al blu. Se il suo avversario offre 35 punti manna e si aggiudica la vittoria dovrà pagare al rosso solo 70 (35x2) punti manna. In questo caso ciascuna offerta è perciò meno costosa al giocatore sotto attacco che all'attaccante. Perciò occorre provare ad acquisire quelle terre che si è sicuri di riuscire ad ottenere.

Anche attaccando un terreno con solo un terreno, l'offerta può essere molto diversa da entrambe le parti. Attaccare da un terreno con un singolo punto fertilità un terreno che abbia tre punti fertilità, per esempio, è molto sconveniente per chi attacca che deve moltiplicare x 3 la sua offerta mentre chi si difende paga solo quanto offre.

Fine del gioco

Il vincitore è il giocatore che raggiunge i 20 punti fertilità (pallini rossi e bianchi) sulla tabella di gioco. Questo non deve per forza accadere nel turno di quel giocatore. La manna non ha alcun valore alla fine del gioco.

L'autore

Gal Zuckerman, nato nel 1971, lavora come project manager nel campo delle comunicazioni e vive in Israele. I suoi hobby includono il pianoforte, la fisica e l'astronomia e lo sviluppo di nuovi giochi. Eden è tra i primi giochi che l'autore ha pubblicato in Germania.



TABELLA RIEPILOGATIVA

Turno di gioco

1 Ricevere manna

si ricevono 5 punti manna per ciascun punto fertilità rosso

2 Giocare le carte

- a) giocare 1 o 2 carte irrigazione e con esse, forse acquisire delle terre avversarie
- b) giocare una carta coltivazione e aumentar il valore delle terre coltivate
- c) passare

3 Pescare una carta

si possono tenere in mano fino a 5 carte, chi ne ha giocate due in un turno non può rimpiazzarle entrambe.

Inoltre: possono essere vendute carte coltivazione al prezzo di 10 punti manna per spazio, oppure possono essere comprate carte coltivazione scoperte al costo di 10 manna per spazio + 10 manna extra

Fine del gioco

20 punti fertilità (pallini sia bianchi che rossi), in qualsiasi turno

Acquisizione delle terre

1 giocare le carte irrigazione

2 piazzare le tessere di terreno

3 le tessere di terreno avversarie, adiacenti, possono essere contese

Il giocatore decide se contendersi o meno, con l'avversario, i terreni adiacenti e quanti di questi saranno contesi.

- il giocatore fa la prima offerta alla quale segue eventualmente una contro offerta da parte dell'avversario.
- Il numero dei pallini rossi e bianchi sulle tessere dell'avversario rappresentano il moltiplicatore dell'offerta
- L'offerta dell'attaccante, oltre ad essere la prima deve essere di minimo 10 punti manna
- L'avversario accetta l'offerta o propone una contro offerta aumentandola di almeno 5 punti manna
- L'attaccante accetta la nuova offerta oppure fa una nuova offerta aumentandola minimo di 5 punti manna; si va avanti fino a che uno dei due contendenti non accetta l'offerta dell'avversario
- Il vincitore del contenzioso paga quanta manna ha offerto moltiplicandola per i punti fertilità dell'avversario e sostituisce il terreno dell'avversario con un suo terreno di pari valore

