

# MAYA

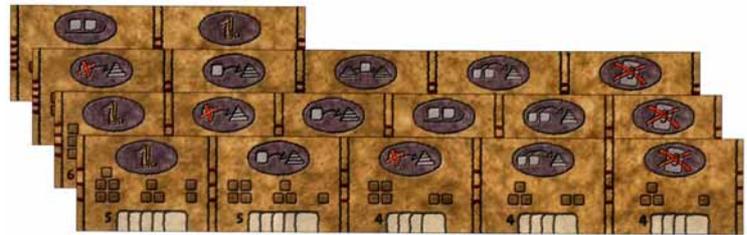
Un gioco di costruzione di piramidi scritto da Bernd Eisenstein. Da 3 a 5 giocatori, dai 9 anni in su

America centrale – molto tempo prima della conquista da parte di un gentleman chiamato Cortez. La cultura Maya ha raggiunto il suo apice. I giocatori prendono parte alla costruzione di imponenti piramidi come Tikal e Copan. Sfortunatamente c'è forte competizione per le pietre delle cave e all'interno dei cantieri. Questo non deve comunque distogliere i giocatori dal loro obiettivo principale che consiste nel posare le pietre più grandi sulle piramidi più alte per guadagnare la maggior quantità di oro Maya.

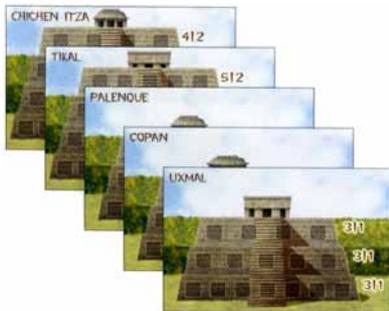
## CONTENUTO DELLA SCATOLA



**40 carte operaio**  
5 set di diverso colore  
con i valori 3, 4, 4, 5, 6, 7, 8 e -3



**3 tessere**  
sono le cave per 3, 4 o 5 giocatori (alcune sono stampate fronte/retro)



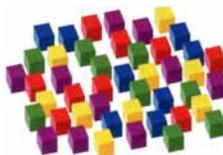
**4 tessere piramide**  
mostrano 5 diverse piramidi  
(alcune sono stampate fronte/retro)



**7 gettoni ovali**  
con il dorso verde per le Proprietà Speciali



**4 gettoni ovali**  
con il dorso blu. Sono utilizzate nella variante per esperti



**140 cubetti**  
28 di ogni colore



**76 monete**  
6x20, 10x10, 20x5, 20x2 e 20x1

Prima di giocare è necessario separare con attenzione le tessere e i gettoni dai fustellati

## PREPARAZIONE

A seconda del numero di giocatori, si piazza al centro del tavolo una tessera delle cave e 4 piramidi. Il numero di righe orizzontali sulla tessera indicano il numero di giocatori. In 5 giocatori la tessera grande e la tessera piccola vengono unite insieme (la piccola a sinistra della grande).



5 giocatori

4 giocatori

5 giocatori

Le 4 piramidi vengono disposte in fila sopra le cave, in base al numero di giocatori:

**3 giocatori:** le piramidi utilizzate sono Chichen Itza, Copan, Uxmal e Palenque.

**4 giocatori:** le piramidi utilizzate sono Tikal, Copan, Uxmal e Palenque.

**5 giocatori:** Le piramidi utilizzate sono Tikal, Chichen Itza, Copan e Uxmal

I gettoni ovali vengono piazzati sulle cave in corrispondenza dei relativi simboli stampati sulle cave stesse. I gettoni inutilizzati vengono riposti nella scatola. Ciascun giocatore sceglie un colore e riceve 8 carte operaio e 2 cubetti del colore scelto. Tutti gli altri cubetti dei colori scelti dai giocatori vengono piazzati da un lato come riserva comune. Tutte le monete - la Banca - vengono piazzate vicino alla riserva di cubetti.

Viene scelto il giocatore iniziale.

A partire dal giocatore iniziale, ciascun giocatore piazza un cubetto sul livello inferiore di una piramide a sua scelta. Di seguito ciascun giocatore piazza il secondo cubetto su un'altra piramide in modo tale che non vi siano due cubetti dello stesso colore sulla stessa piramide.



Disposizione iniziale per 4 giocatori. Assicuratevi che ci sia spazio a sufficienza sotto le cave per piazzare le carte

## SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una partita a MAYA è composta da 3 round. Ciascun round si divide in tre fasi:

1. **Scavo**
2. **Costruzione piramidi**
3. **Calcolo punteggio**

Durante la fase 1 i cubetti vengono scavati e trasportati nei cantieri utilizzando le carte operaio. Durante la fase 2 i cubetti vengono utilizzati per costruire le piramidi. Il punteggio per ogni piramide viene assegnato durante la fase 3 e i giocatori vengono ricompensati con l'oro.

Dopo 3 round, il giocatore con più oro è il vincitore.

## FASE 1 - SCAVO

### Utilizzare gli operai

Per ricevere i cubetti con cui costruire le piramidi, i giocatori devono utilizzare le carte operaio per scavare nelle cave. Ci sono due tipi di carte: valore "basso" (3, 4, 4, 5) e valore "alto" (6, 7, 8, -3). Anche la carta -3 è una carta di valore "alto". Le carte di valore "alto" si riconoscono perché sul dorso c'è scritto (6-8).

Partendo dal giocatore iniziale, il giocatore di turno piazza una carta a faccia in giù in corrispondenza di una cava a sua scelta (vedi esempio). La prima carta piazzata sotto una cava deve essere sempre di valore "basso". Tutte le altre carte piazzate successivamente sotto una cava possono essere di valore "alto" oppure "basso". In ogni caso il numero massimo di carte che possono essere piazzate sotto una cava è indicato sulla tessera stessa. Una volta che viene raggiunto questo limite, non si possono più piazzare carte sotto quella cava. Per indicare la chiusura della cava, l'ultima carta viene piazzata leggermente spostata.

Anziché giocare una carta, un giocatore può passare, per tutta la durata di questa fase il giocatore non potrà più giocare altre carte e lascerà quelle non piazzate faccia in giù sul tavolo. Quando tutti i giocatori hanno passato, nessun'altra carta operaio viene piazzata.

**Importante!** Le carte operaio servono anche per il trasporto dei cubetti verso le piramidi pertanto alcune di esse devono essere conservate. Leggere più avanti il paragrafo "Trasporto".

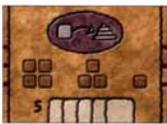


## Distribuzione dei cubetti

Una volta che tutti i giocatori hanno passato, si determina il punteggio presente sotto ciascuna cava e i cubetti vengono distribuiti ai diversi vincitori. Partendo dalla prima cava a destra, un giocatore qualsiasi scopre le carte piazzate sotto di essa senza cambiarne l'ordine.

Vengono sommati i punteggi delle carte dei giocatori giocate sotto la cava. Il giocatore con il punteggio più alto si aggiudica il numero più alto di cubetti indicato sulla cava e il gettone ovale presente sulla stessa. Alcuni gettoni possono essere utilizzati immediatamente, altri invece possono essere conservati e giocati più tardi durante il round. L'elenco delle Proprietà Speciali dei gettoni ovali è disponibile alla fine di questo regolamento.

### Esempi di distribuzione dei cubetti:



*In questo caso sono state piazzate meno carte rispetto al massimo consentito ma*

*questo non influenza affatto il punteggio.*

*Il giocatore **Blu** ha ottenuto 11 punti e riceve quindi 4 cubetti e il gettone Proprietà Speciale. Il giocatore **Rosso** è secondo con 6 punti e riceve 3 cubetti. Il cubetto per il terzo posto non viene assegnato.*



*Il giocatore **Verde** decide di togliere 3 punti al **Viola** il cui punteggio diventa 4. Il **Verde** dato che ha piazzato per primo rispetto*

*al giocatore **Blu** vince con 5 punti e riceve 4 cubetti e il gettone Proprietà Speciale. Il **Blu** che a sua volta è secondo con 5 punti riceve 2 cubetti. Il **Viola** è terzo a causa della detrazione da parte del **Verde** e non riceve cubetti.*



*Il **Blu** è il primo dell'ordine e decide di togliere 3 punti al punteggio del **Rosso** che resta a 1 solo punto. Anche il **Giallo** decide di togliere 3*

*punti al **Rosso** che adesso ha un punteggio negativo. Il **Giallo** vince con 7 punti e riceve 4 cubetti e il gettone Proprietà Speciale. Il **Blu** è secondo con 5 punti e riceve 2 cubetti. Il **Rosso** non riceve cubetti perché non ha neppure 1 punto.*

## Trasporto

Una volta distribuiti tutti i cubetti e i gettoni con la Proprietà Speciale, i giocatori devono dimostrare di poter trasportare i cubetti ricevuti verso i cantieri dove vengono costruite le piramidi. Un giocatore può trasportare un cubetto ricevuto per ciascun punto sulle carte operaio non giocate sotto le cave. Se un giocatore ha ottenuto un numero di cubetti superiore alla somma dei punti sulle carte operaio non giocate, deve rimettere nella riserva comune i cubetti in eccedenza. Diversamente se un giocatore ha ricevuto un numero di cubetti inferiore alla somma dei punti sulle carte operaio non giocate, può trasportarli tutti. I punti in eccedenza non hanno alcun effetto. Le carte "-3" non giocate vengono ignorate. Un gettone ha una Proprietà Speciale che consente di aumentare il numero di cubetti che si possono trasportare.

Soltanto a questo punto i giocatori riprendono in mano tutte le carte operaio. Ciascun giocatore annuncia il numero di cubetti che ha a disposizione dopo di che li tiene nascosti.



*Il giocatore **Blu** ha ricevuto 9 cubetti. Dato che ha soltanto 7 punti sulle carte operaio non giocate, deve rimettere 2 cubetti nella riserva comune.*

Partendo dal giocatore iniziale, tutti i giocatori piazzano i loro cubetti secondo le seguenti regole:

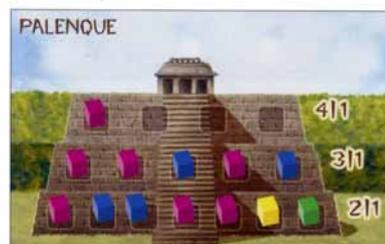
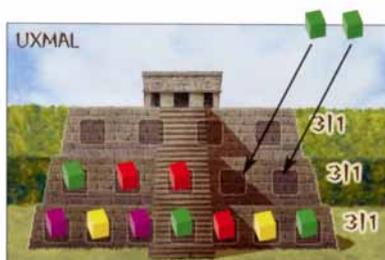
1. Ciascun giocatore può piazzare un cubetto alla volta sopra una piramide a sua scelta.
2. Un giocatore può piazzare un cubetto su un livello superiore solo se **tutti** i livelli inferiori di **tutte** le piramidi sono stati già riempiti.
3. Un giocatore può piazzare un cubetto su un livello superiore solo se ha piazzato almeno un cubetto su ciascun livello inferiore di quella piramide.

Esistono inoltre le seguenti opzioni:

La **mossa doppia** permette ad un giocatore di piazzare due cubetti nello stesso turno. Per poter eseguire questa mossa, il giocatore deve prima “pagare” un cubetto e rimetterlo nella riserva comune. Di seguito può piazzare due cubetti seguendo le normali regole. I due cubetti possono anche essere piazzati in due differenti piramidi. Per la mossa doppia servono quindi tre cubetti.

**Passare** è raramente utile ma è ammesso. Per poter passare un giocatore deve “pagare” un cubetto e rimetterlo nella riserva comune. Il giocatore quindi non piazza alcun cubetto.

**Esempi con 3 piramidi e 5 giocatori:**



Quando venne riempito il primo livello di tutte le piramidi, i giocatori poterono cominciare a piazzare cubetti sul secondo livello. Quando fu completato il secondo livello di Palenque, il giocatore **Viola** aveva la maggioranza (3 cubetti contro 2 del **Blu**) e così ricevette un cubetto bonus dalla riserva comune immediatamente piazzato sul terzo livello.

Ora è il turno del giocatore **Blu**. Egli non può piazzare il suo cubetto su Uxmal poiché non ha cubetti sul primo livello. Il terzo livello di Palenque non è un'opzione disponibile poiché non è stato ancora riempito il secondo livello di tutte le piramidi. Il **Blu** decide quindi di piazzare il cubetto su Copan. Il cubetto **Blu** completa

Giocando in modo astuto è possibile vincere un “**cubetto bonus**” dalla riserva. Ogni volta che piazzando un cubetto, viene completato un livello, il giocatore che possiede la maggioranza di cubetti su quel livello, riceve un cubetto del suo colore dalla riserva e lo piazza immediatamente sul livello superiore della stessa piramide. Se dai round precedenti sono invece presenti altri cubetti sul livello superiore, non si ottiene alcun cubetto bonus. Anche sul livello in cima alla piramide non si ottiene il cubetto bonus in caso di maggioranza.

Quando un giocatore non ha più cubetti da piazzare, deve annunciarlo quando è il suo turno. Gli avversari continuano a giocare fino a che tutti i cubetti non sono stati piazzati.

Se un giocatore ha ancora cubetti ma, secondo le suddette regole non può piazzare, deve passare e “pagare” un cubetto da piazzare nella riserva comune. Dato che in questo caso si tratta di una mossa obbligatoria, riceve 1 moneta d'oro dalla banca.

il secondo livello di questa piramide e il **Rosso** che ha la maggioranza, riceve un cubetto bonus dalla riserva che piazza immediatamente sul terzo livello di Copan.

Infine è il turno del giocatore **Verde** che ha la possibilità di guadagnare un cubetto bonus completando il secondo livello di Uxmal. Per ottenerlo deve necessariamente effettuare una mossa doppia pagando un cubetto da rimettere nella riserva comune. Piazza quindi due cubetti sul secondo livello di Uxmal e riceve un cubetto bonus che piazza immediatamente sul terzo livello della piramide.

### Incasso dell'oro

Accanto a ogni livello delle piramidi sono indicati 2 numeri. Il giocatore con il maggior numero di cubetti su un livello riceve una quantità di monete d'oro pari al numero più alto; il secondo giocatore con il maggior numero di cubetti riceve oro pari al numero più basso.

In caso di parità, tutti i giocatori coinvolti nel pareggio ricevono la stessa quantità di oro. E' quindi possibile che la stessa quantità di oro venga pagata più volte.

Il punteggio viene calcolato anche sui livelli incompleti.

### Esempi di incasso:



Tutti i 4 giocatori sono pari per il maggior numero di cubetti sul livello. Ciascuno di loro riceve la somma di 3 monete. Nessun pagamento per il secondo posto.



Sebbene il livello non sia stato completato, il **Rosso** ha la maggioranza di cubetti e quindi riceve 4 monete d'oro. Nessun pagamento per il secondo posto.



Il **Verde** ha 3 cubetti e quindi possiede la maggioranza. Riceve 3 monete. Il **Blu** e il **Rosso** sono secondi a pari merito e quindi ricevono 1 moneta a testa.



Il **Blu** e il **Giallo** hanno la maggioranza e ricevono 3 monete d'oro a testa. Il **Verde**, il **Rosso** e il **Viola** sono pari per il secondo posto e ricevono 1 moneta a testa.

### Rimuovere i cubetti

Una volta terminata la fase di calcolo del punteggio, sfortunatamente le piramidi sono soggette ad un certo livello di erosione. Ciascun giocatore deve rimuovere un cubetto da tutti i livelli delle piramidi dove ha guadagnato almeno 1 moneta d'oro e lo deve rimettere nella riserva comune.

Se a causa di queste perdite, un giocatore non ha più cubetti su un livello, è obbligato a rimuovere tutti i cubetti che si trovano sui livelli superiori di quella piramide.

### Un esempio estremo di erosione



Il **Viola**, il **Blu** e il **Giallo** hanno ricevuto 3 monete d'oro a testa per la maggioranza sul primo livello. Sfortunatamente il **Rosso** si trova in seconda posizione e ha ricevuto 1 moneta d'oro (A).



Così come ogni giocatore ha ricevuto delle monete d'oro, così ogni giocatore deve rimuovere uno dei suoi cubetti dal primo livello. Il **Rosso** perde quindi il suo unico cubetto del livello (B).



Purtroppo il **Rosso** è obbligato a rimuovere tutti i suoi cubetti dai livelli superiori (C). **Importante:** i cubetti vengono rimossi soltanto dopo aver completato tutta la fase di calcolo del punteggio.



### UN NUOVO ROUND



All'inizio di ogni nuovo round, ciascun giocatore riprende in mano tutte le sue 8 carte operaie e mantiene le monete d'oro vinte fino a quel momento. Nessun giocatore può iniziare un nuovo round con dei

cubetti in mano. Il giocatore che ha in mano il gettone Proprietà Speciale "Primo Giocatore" lo conserva, tutti gli altri gettoni Proprietà Speciale vengono nuovamente piazzati sopra le cave.



### CONCLUSIONE DELLA PARTITA



La partita termina una volta completata la fase di punteggio al terzo round. Non è necessario procedere con la rimozione dei cubetti.

Il giocatore con la maggior quantità di oro è il vincitore. In caso di pareggio vince colui che ha meno cubetti nella riserva comune.



### VARIANTE PER GIOCATORI ESPERTI



Se non specificato si applicano le normali regole.

All'inizio, ciascun giocatore riceve 10 monete d'oro.



All'inizio di ogni round, prima della fase 1 (scavo), vengono messi all'asta i gettoni Proprietà Speciale con il dorso blu. Il numero di gettoni messi all'asta è sempre il numero dei giocatori meno 1.

Se necessario si mescolano i 4 gettoni e se ne rimette a caso 1 o 2 nella scatola. I restanti gettoni vengono messi all'asta.

Durante l'asta tutti i giocatori offrono nello stesso momento. I giocatori nascondono in mano una certa quantità di oro e dopo scoprono insieme tutte le offerte. Il giocatore che ha offerto di più sceglie per primo quale gettone prendere, il giocatore con la seconda miglior offerta sceglie per secondo e così via.

In caso di parità, i giocatori coinvolti scelgono partendo dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario. Il giocatore che ha fatto l'offerta più bassa non riceve alcun gettone Proprietà Speciale ma riprende in mano il denaro offerto. Anche chi non effettua alcuna offerta non riceve il gettone Proprietà Speciale. Il gettone Proprietà Speciale vinto all'asta, può essere utilizzato una volta sola nel round corrente. Il round seguente inizia con una nuova asta. In caso di meno di 5 giocatori, i gettoni vengono mescolati nuovamente.



Il giocatore riceve 4 punti extra per trasportare i cubetti verso i cantieri dove si costruiscono le piramidi.



Il giocatore ha in mano un jolly. Questo gettone può essere utilizzato per usufruire, con l'eccezione di "Primo Giocatore", di una qualsiasi Proprietà Speciale dei gettoni di base (dorso verde).



Il giocatore riceve un cubetto extra preso dalla riserva comune. Questo cubetto non costa punti extra per poter essere trasportato alle piramidi.



Al termine della fase 1 (scavo) e dopo che tutti hanno passato, il giocatore può usufruire di 2 punti extra. Il giocatore piazza il gettone su una cava di sua scelta accanto alle carte operaio coperte. Questi 2 punti vengono aggiunti alle carte operaio che il giocatore ha giocato su quella piramide. Il gettone può anche essere piazzato su una cava dove il giocatore non ha piazzato carte.



## LE PROPRIETÀ SPECIALI



A ciascuna cava è stata associata una Proprietà Speciale. Il giocatore che ha il maggior numero di punti in carte operaio giocate sulla cava, si aggiudica il gettone Proprietà Speciale. A seconda della Proprietà, questa viene giocata immediatamente oppure durante il round corrente. Una volta che il gettone è stato giocato, viene rimesso sulla cava corrispondente.



Il giocatore piazza immediatamente questo gettone Proprietà Speciale su un'altra cava dove ci sono ancora le carte operaio coperte. In questa cava, il giocatore è protetto contro le carte "-3" avversarie e quindi il suo punteggio non può essere ridotto.



Il giocatore può in qualsiasi momento, togliere un suo cubetto da una piramide a sua scelta e piazzarlo sul primo livello della stessa oppure di un'altra piramide.



Il giocatore può in qualsiasi momento prendere un suo cubetto dalla riserva comune e piazzarlo sul primo livello di una piramide a sua scelta. Non è necessaria alcuna carta operaio per il trasporto.



Il giocatore deve immediatamente nominare un nuovo giocatore iniziale (può scegliere anche sé stesso). Il nuovo giocatore iniziale piazza il gettone davanti a sé in modo che sia ben visibile da parte di tutti. Egli rimane il giocatore iniziale fino a che non ne viene scelto uno nuovo in questo solito modo.



Il giocatore riceve 2 punti extra per trasportare i cubetti alle piramidi. Se per esempio il giocatore ha acquisito 9 cubetti ma ha ancora in mano carte operaio per un valore totale di 7 punti può, grazie a questo gettone, trasportare tutti i 9 cubetti.



Il giocatore, durante la fase di costruzione delle piramidi, può passare il turno senza dover pagare il cubetto e rimetterlo nella riserva.



Il giocatore, durante la fase di costruzione delle piramidi, può effettuare una mossa doppia senza dover pagare il cubetto e rimetterlo nella riserva.

Autore: Bernd Eisenstein  
 Grafica: Christof Tisch, die Basis, Wiesbaden  
 © 2003 Grünspan-Spiele, 58239 Schwerte (Germania)  
 © 2003 Abacusspiele Verlag, 63303 Dreieich (Germania)  
 Tutti i diritti riservati.

Traduzione italiana curata da Michele Mura  
 (michelemura@libero.it)

La Tana dei Goblin  
 (www.goblins.net)

