

TURANDOT

Un gioco di carte
per 2 – 5 aspiranti tenori

Contenuto

109 carte così suddivise:
- 36 **cantanti** di 6 categorie



professionisti,



dilettanti,



alternativi,



classici,



comici,



dark.

punteggio

categoria

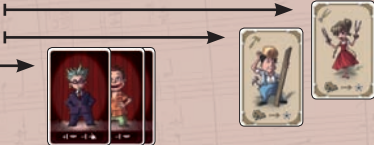


ruolo preferito

sexo



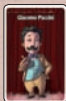
Ogni cantante ha punteggio (espresso in “stelle”, da 1 a 3), sesso, categoria ed eventuale ruolo preferito;

- 1 costumista; →
 - 1 carpentiere; →
 - 9 registi; →
- 

- 6 **personaggi** con i ruoli dell'Opera, numerati da 1 a 6: Turandot, Calaf, Liù, Ping, Pong e Pang;



- 1 carta con una caricatura di **Giacomo Puccini**;



- 55 **carte per i giocatori**: in ognuno dei colori rosso, giallo, verde, blu e viola:
 - 6 carte **numerare**
 - 3 carte **denaro**
 - 1 carta **bluff**
 - 1 carta **riepilogativa**.



Queste regole.

Scopo del gioco

Devi ingaggiare il cast per mettere in scena la Turandot, celebre opera lirica di Giacomo Puccini, e reclutare un

regista capace di dargli il suo tocco personale. Oltre al regista, fai punti reclutando una costumista e un carpentiere, ma soprattutto assumendo i cantanti di maggior valore e assegnando loro il ruolo che gli è più congeniale. Chi alla fine della partita avrà totalizzato più punti sarà il vincitore!

Preparazione

Metti i 6 **personaggi** a faccia in su al centro del tavolo, a formare una fila da 1 a 6.

Metti la **costumista** e il **carpentiere** a faccia in su accanto ai personaggi. Se giocate in **2 o 3 giocatori** si usa solo la costumista; toglì il carpentiere dal gioco.

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve le 11 carte corrispondenti: le 6 **carte numerate**, le 3 **carte denaro**, la **carta bluff** e la **carta riepilogativa**. Le carte denaro, bluff e riepilogo si impiegano sempre tutte; le carte numerate che si usano, se giocate in meno di 5 giocatori, sono solo quelle pari al numero di giocatori più uno: ad esempio, con 4 giocatori, solo le carte numerate da 1 a 5. Tieni la carta riepilogativa davanti a te, e prendi in mano tutte le altre. Rimuovi dal gioco le carte che non si utilizzano.

Mischia i **cantanti**, e metti il mazzo coperto al centro del tavolo. Metti i **registi** in un mazzetto a fianco: si utilizzeranno in seguito.

Inizia il giocatore più intonato. Egli riceve **Puccini**, e lo piazza ben visibile di fronte a sé.

Il gioco

La partita si svolge **in 7 turni**, ciascuno dei quali è composto di due fasi (tre fasi nei primi tre turni):

- 1. Reclutamento**
- 2. Assegnazione**
- 3. (Licenziamento, solo nei primi tre turni!)**

Durante ogni turno, ingaggi un cantante. Il quarto turno fa eccezione: invece di un cantante, ingaggi un regista. Alla fine del gioco, avrai reclutato sei cantanti (presi nei turni 1, 2, 3, 5, 6 e 7) e un regista (preso al turno 4).

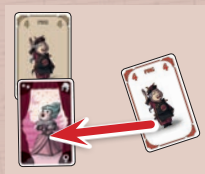
L'opera Turandot richiede che i ruoli dei sei cantanti siano possibilmente interpretati da quattro uomini (Calaf, Ping, Pong e Pang) e due donne (Turandot e Liù).

Fase 1: reclutamento

Il giocatore che ha Puccini pesca dal mazzo tanti cantanti quanti sono il numero dei giocatori più uno, e ne mette uno sotto ciascun personaggio, a partire dal numero 1, a faccia in su. In meno di 5 giocatori, è possibile che alcuni personaggi non abbiano sotto un cantante.



Ora i giocatori decidono segretamente quale cantante vogliono ingaggiare. Le carte numerate in mano corrispondono ai cantanti sotto i relativi personaggi. Ognuno sceglie in segreto una o più carte della propria mano e le gioca coperte di fronte a sé. Puoi giocare:



- **una carta numerata;**
oppure
- **una carta numerata assieme a una o più carte denaro;**
oppure
- **una carta denaro.**

Insieme alle carte numerate e denaro puoi sempre giocare la carta bluff, utile per alterare il numero delle carte selezionate, e ingannare così gli altri. (La carta bluff non viene conteggiata nella fase 2: assegnazione.)

Quando tutti i giocatori hanno scelto, le carte vengono rivelate contemporaneamente, e si passa alla fase 2: assegnazione.

Fase 2: assegnazione

In questa fase, a ogni giocatore viene assegnato un cantante, secondo le seguenti regole:

- se **un numero è stato giocato da un solo giocatore**, egli prende il cantante che sta sotto, e lo piazza scoperto di fronte a sé. Se il giocatore ha giocato carte denaro assieme alla carta numerata, queste sono scartate, in quanto utilizzate per pagare il cantante;
- se **un numero è stato giocato da più giocatori**, si hanno due casi:
 - c'è un chiaro vincitore se uno di essi ha giocato **più carte denaro degli altri**: egli prende il cantante relativo e scarta le carte denaro giocate. Gli altri riprendono in mano il denaro e gli viene assegnato un cantante d'ufficio (vedi sotto);
 - c'è un caso di pareggio, se tutti hanno giocato **la stessa quantità di denaro** (anche zero!) o se alcuni **pareggiano per il massimo denaro speso**: allora tutti riprendono in mano l'eventuale denaro e gli viene assegnato un cantante d'ufficio (vedi sotto);
- chi ha **giocato soltanto una carta denaro** (e nessuna carta numerata), allora vuole reclutare la **costumista** o il **carpentiere** (queste carte hanno lo stesso effetto). Chi gioca solo una carta denaro riceve sempre un cantante

d'ufficio, anche se non ottiene né la costumista, né il carpentiere. Si hanno i seguenti casi:

- **un solo giocatore** ha giocato la carta denaro: egli prende la costumista;
- **due giocatori** hanno giocato la carta denaro: uno prende la costumista, l'altro il carpentiere;
- **tre o più giocatori** hanno giocato la carta denaro: le due carte sono assegnate partendo in senso orario dal giocatore che ha Puccini. Chi non riceve la costumista o il carpentiere riprende in mano la carta denaro giocata.

Se hai preso la costumista o il carpentiere trasformi la carta denaro appena giocata in un elemento scenico: piazza la carta denaro scoperta davanti a te, vicino ai cantanti, con la stella in evidenza. A fine partita questa carta vale **1 punto!**

Importante: il giocatore che ha Puccini non può ingaggiare né la costumista né il carpentiere!

(Ricorda: se giocate in 2 o 3 giocatori si usa solo la costumista, e i casi presentati sopra vanno adattati di conseguenza.)

Esempio 1: Stefano ha giocato la carta numerata col 3, assieme a una carta denaro, perché vuole il cantante che si trova sotto il personaggio guida numero 3. Egli è l'unico ad aver giocato la carta 3, per cui prende il cantante e lo mette davanti a sé, poi scarta la carta denaro.

Esempio 2: sia Stefano che Luigi hanno giocato la carta numero 4. Luigi ha

giocato anche due carte denaro, mentre Stefano ne ha giocata una sola. Luigi è un chiaro vincitore: prende il cantante relativo al 4, e scarta le due carte denaro. Stefano riprende in mano la carta denaro e riceve un cantante d'ufficio.

Esempio 3: Stefano, Luigi e Francesca hanno giocato la stessa carta numero 2, e una carta denaro ciascuno. Non c'è un chiaro vincitore perché tutti e tre pareggiano; quindi riprendono in mano la propria carta denaro e ricevono un cantante d'ufficio.

Esempio 4: Stefano ha giocato 2 e 2 carte denaro. Anche Luigi 2 e 2 carte denaro. Francesca 2 e 1 sola carta denaro. Non c'è un chiaro vincitore, poiché Stefano e Luigi hanno offerto più di Francesca, ma pareggiano. Tutti e tre riprendono in mano le carte denaro e ricevono un cantante d'ufficio.

Cantanti d'ufficio

I cantanti d'ufficio sono assegnati a quei giocatori che non hanno ancora preso un cantante in questo turno (es.: casi di pareggio, reclutamento della costumista, ecc.). Il **giocatore che ha Puccini sceglie** e dà uno dei cantanti del turno in corso, non ancora assegnato, a ciascun giocatore cui va un cantante d'ufficio. Se anche il giocatore che ha Puccini deve ricevere un cantante d'ufficio, lui stesso decide quale assegnarsi. Alla fine della fase 2, resta un solo cantante non assegnato (è rimosso dal gioco, vedi sotto).

Fase 3: licenziare un regista (solo nei primi tre turni!)

Il licenziamento di un regista avviene solamente nei **primi tre turni** di gioco. In questa fase, il giocatore che ha Puccini

nomina un altro giocatore: quest'ultimo deve licenziare un regista, cioè deve prendere il mazzetto dei registi, poi ne sceglie uno e lo elimina dal gioco, mostrandolo a tutti.

Nuovo turno

Il cantante che non è stato assegnato ad alcun giocatore viene tolto dal gioco. I giocatori riprendono in mano le carte usate per il reclutamento (a eccezione del denaro pagato per i cantanti, o trasformato in elementi di scena con la costumista o col carpentiere).

Il giocatore che ha Puccini lo passa al giocatore alla sua sinistra, il quale lo terrà nel turno successivo.

La costumista e il carpentiere tornano al centro del tavolo, e sono nuovamente disponibili per il successivo turno di gioco. Ricorda che devi sempre tenere ben visibili davanti a te i cantanti e il regista che recluti.

Il quarto turno di gioco: assegnazione dei registi







Il quarto turno di gioco (dopo che tutti hanno reclutato tre cantanti) si gioca in modo simile, ma si assegnano i registi. Aniché disporre sul tavolo un set di cantanti, il giocatore con Puccini mischia il mazzetto di registi (che a questo punto è privo dei registi eliminati nei primi tre turni), e pesca un numero di registi pari al numero di giocatori più uno. Come per i cantanti, i registi vengono messi scoperti

sotto i personaggi, iniziando dal numero 1. Eventuali registi avanzati vengono tolti dal gioco.

Il turno si svolge allo stesso modo degli altri, con **una eccezione**: in questo particolare turno **la costumista e il carpentiere non sono disponibili** e non possono essere presi.

Una volta assegnato, il regista va piazzato scoperto vicino ai propri cantanti, ben visibile a tutti.

I registi aggiungono o tolgono punti vittoria al termine della partita, secondo le seguenti regole:

+1  -1 	+ 1 per ogni cantante Dark - 1 per ogni cantante Comico
+1  -1 	+ 1 per ogni cantante Comico - 1 per ogni cantante Dark
+1  -1 	+ 1 per ogni cantante Alternativo - 1 per ogni cantante Classico
+1  -1 	+ 1 per ogni cantante Classico - 1 per ogni cantante Alternativo
+1   	+ 1 per ogni cantante in ruolo
+1 	+ 1 per ogni Elemento Scenico
+3 (     )	+ 3 se nel cast c'è un cantante per ogni categoria
+1 	+ 1 per ogni cantante di sesso indefinito
	nessun bonus o penalità

Fine della partita

Alla fine del **settimo turno** di gioco, la partita termina e i giocatori calcolano il proprio punteggio.

Ogni giocatore ha a questo punto sei cantanti e un regista. Per prima cosa, disponi i tuoi cantanti come preferisci in modo da assegnare a ciascuno di essi un ruolo. Segui l'ordine dei personaggi al centro del tavolo: il primo cantante interpreta *Turandot*, il secondo *Calaf*, il terzo *Liù*, poi *Ping*, *Pong* e *Pang*. È preferibile abbinare in modo appropriato il sesso al ruolo (cioè *Turandot* a una donna, *Calaf* a un uomo, *Liù* a una donna, *Ping*, *Pong* e *Pang* a uomini) altrimenti hai delle penalità.

Poi, calcola il tuo punteggio:

- **somma tutte le stelle** presenti sui tuoi cantanti (ogni stella vale un punto);
- **aggiungi** il numero dei tuoi **elementi scenici** (la stella sulle carte denaro davanti a te);
- **aggiungi** un punto per ogni tuo **cantante** assegnato al **proprio ruolo preferito**. Alcuni cantanti, infatti, prediligono recitare determinati ruoli. *Tale preferenza è evidenziata sulle carte dai seguenti simboli:*

Turandot




Calaf





Liù



- **togli** un punto per ogni tuo **cantante** che interpreta un **ruolo di sesso opposto** al proprio. *Sulle carte sono riportati i simboli che definiscono il sesso:*

Maschile 

Femminile 

Indefinito 

I cantanti di sesso indefinito possono interpretare qualsiasi ruolo senza penalità.

- infine, **aggiungi e/o toglì** i punti del tuo **regista**.

Chi ha totalizzato **più punti** è il vincitore!

In caso di parità, vince tra i giocatori coinvolti chi ha più punti contando solo i propri cantanti, senza considerare alcun bonus/malus. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.

Regole speciali per 2 giocatori

Si gioca come visto sopra con le seguenti modifiche:

- si usa soltanto la costumista (ricorda: questa regola è valida anche se si gioca in 3);
- durante ogni turno, il cantante o il regista che non viene assegnato non è scartato, ma viene posto a lato a formare la mano di un terzo giocatore (detto “morto”);
- le carte del “morto” vanno tenute nello stesso ordine in cui vengono prese dal tavolo, senza possibilità di modificare, alla fine del gioco, i ruoli dei vari cantanti;
- la carta Puccini resta ai due giocatori, che se la passano di turno in turno (non va mai al “morto”);
- il giocatore che termina la partita con la carta Puccini perde 1 punto;
- alla fine della partita, viene conteggiato anche il punteggio del “morto”. Se esso è più alto dei punteggi totalizzati dai due giocatori, allora entrambi i giocatori perdono la partita.

TURANDOT

Autore: Stefano Castelli

Sviluppo: Alessandro Lanzuisi


Illustrazioni: Martino Palladini

Art Director: Roberta Barletta

Redazione regole: Roberto Corbelli, Alessandro Lanzuisi



Copyright © 2009
daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 – Perugia – Italia
Tutti i diritti riservati.

Sponsorizzato e fabbricato da Cartamundi **Cartamundi** 
A heart for cards



Lucca Comics & Games S.r.l.
Via della Cavallerizza, 11 – 55100 Lucca (Italy)

Presidente: Francesco Caredio

Amm. Delegato: Massimo di Grazia

Direttore: Renato Genovese

Vice Direttore e Coordinatore Games: Emanuele Vietina

www.luccacomicsandgames.com

giocoinedito@luccacomicsandgames.com



Coordinatore progetto: Domenico Di Giorgio

Turandot è il gioco vincitore del premio Gioco Inedito 2008, organizzato da Lucca Comics & Games - rassegna internazionale del fumetto, dell'illustrazione, del gioco e dell'immaginario fantastico - e daVinci Editrice. Gioco Inedito è un concorso per autori non professionisti, che mette in palio la pubblicazione del vincitore a cura di Lucca Comics & Games e daVinci Editrice. L'edizione 2008, vinta da Turandot, aveva per tema "Nessun Dorma". Turandot è stato realizzato con il contributo del Comune di Lucca.

Lucca Games XXIV Edizione

Lucca Games è il salone italiano dedicato al **Gioco Intelligente** (giochi di ruolo, da tavolo, di carte collezionabili e di simulazione) e all'**Immaginario Fantastico** che ogni anno si tiene nell'ambito di Lucca Comics & Games. Un intenso percorso tra più di 130.000 visitatori alla ricerca dei loro eroi, dei tornei preferiti o, ancora, dei seminari e delle mostre dedicate ai principali game-designer, scrittori e illustratori a livello nazionale e internazionale.



LUCCA E I GAME-DESIGNER

Giunto al sesto anno nella sua nuova veste, il Gioco Inedito è il fiore all'occhiello delle iniziative per i giovani autori promosse da Lucca Games. La passione per il mondo ludico spesso si evolve nella creazione di prodotti propri, sia nell'ambito di giochi da tavolo, con innovativi meccanismi, sia nell'ambito dei giochi di ruolo che della narrativa.

Il passaggio dalla produzione amatoriale ed hobbystica, ad una veste professionale, grazie a partners come daVinci Editrice, è promosso attraverso varie attività all'interno di Lucca Comics & Games. Oltre all'opportunità di incontrare dal vivo tutti i più importanti autori con numerosi incontri, Lucca Games propone anche un corner dove poter presentare i propri prototipi di giochi, uno dove poter proporre romanzi o progetti narrativi ed infine il Gioco Inedito: il più importante concorso dove, senza alcun costo per i partecipanti, il gioco vincitore viene prodotto e quindi distribuito da una celebre e dinamica casa editrice italiana. Un esempio concreto su come avviare i giovani talenti verso le professioni della creatività.

Un ringraziamento alla giuria di Gioco Inedito, presieduta da Luigi Ferrini e coordinata da Daniele Boschi; a Stefano De Fazi, Andrés J. Voicu, Paola Lamberti; a Sergio Roscini; ai playtester daVinci, ai loro gruppi di gioco, e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti. L'autore desidera ringraziare Francesca Mazzotta, Fabio Polidori, Martino Palladini, Sandra Spanò, Raffaele Porrini, Massimiliano Calimera, Cristina D'Angelis, Domenico Di Giorgio, Alessandro Lanzuisi, Valerio Francescangeli, Luca Coppola.

Per domande, commenti, suggerimenti:
www.davincigames.com - info@davincigames.com