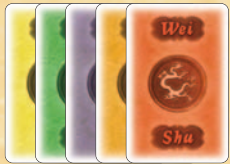


L'Imperatore della China

Una lotta di potere strategica da 3 a 5 giocatori, dai 12 anni in su

CONTENUTO DELLA SCATOLA



57 carte regione
(in 5 colori)



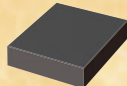
100 palazzi
(20 per ciascuno
dei 5 colori)



45 emissari
(9 per ciascuno
dei 5 colori)



5 carte punteggio



5 fortezze



9 segnapunti



1 pedina
Imperatore



1 tabellone di gioco: esso raffigura una mappa della Cina intorno all'anno 200 a.c. Otto regioni su nove sono organizzate in 4 coppie dello stesso colore (es. Zhao e Lu). Esiste invece una regione viola soltanto, la nona (Chu).

Durante la partita, i palazzi e le fortezze vengono piazzate sulle caselle con i palazzi. Queste caselle sono collegate tra di loro per mezzo di strade le quali sono molto importanti per il conteggio finale dei punti.



Durante la partita gli emissari vengono piazzati sulle caselle drago che si trovano su ciascuna delle nove regioni.

I numeri da 1 a 15 indicano possibili alleanze tra i diversi emissari presenti in due regioni confinanti.



La scala del punteggio ha la forma della leggendaria Muraglia Cinese. Se il punteggio di un giocatore supera 50, egli riporta sullo 0 il suo segnalino e continua a segnare il punteggio normalmente. Inoltre riceve una carta punteggio che piazza davanti a sé. Se il punteggio di un giocatore supera 100, il giocatore riceve una seconda carta punteggio.



OBIETTIVO

Anno 200 a.c. – La Cina sta vivendo un periodo di agitazioni e instabilità politica e barcolla sull'orlo di un cambiamento di potere. Il potere dell'Imperatore è stato indebolito dalla crescente influenza dei governatori delle regioni alla continua ricerca di potere e fama. Le continue battaglie hanno un unico obiettivo: diventare il nuovo Imperatore.

Giocando le carte, i giocatori costruiscono palazzi governativi ed inviano emissari alle corti delle regioni. I giocatori ottengono punti vittoria piazzando abilmente i palazzi e stringendo alleanze strategiche con i loro emissari. Alla fine della partita, vincerà il giocatore con il maggior numero di punti vittoria.

PREPARAZIONE

* Il tabellone di gioco è stampato su entrambi i lati e su ognuno di essi lo schema delle regioni è diverso. Il lato su cui giocare dipende dal numero di giocatori. Con 4 giocatori è possibile giocare su entrambi i lati.

→ Vedere figura a lato

* Ciascun giocatore prende tutti i palazzi e gli emissari di un colore. Un emissario a testa viene piazzato sulla casella 0 della scala del punteggio e agisce da segnapunti. Nella variante con le fortezze, ciascun giocatore prende anche 1 fortezza; altrimenti queste vengono riposte nella scatola.

* **Con 4 giocatori:** viene rimossa dal gioco e riposta nella scatola 1 carta regione per ciascun colore.

Con 3 giocatori: vengono rimosse dal gioco e riposte nella scatola 2 carte regione per ciascun colore.

* Le restanti carte regione vengono mescolate. Ciascun giocatore riceve come prima mano 3 carte coperte. Le altre carte formano il mazzo di gioco che viene piazzato accanto al tabellone.

* Piazzare da un lato le carte punteggio e i segnapunti.

* Si decide il giocatore iniziale il quale riceve e piazza davanti a sé, la pedina Imperatore. Questo giocatore conserverà tale pedina per tutta la durata della partita.



Tabellone: lato 3-4 giocatori



Tabellone: lato 4-5 giocatori



Carte regione da rimuovere in una partita con 4 giocatori



Carte regione da rimuovere in una partita con 3 giocatori



Ogni giocatore riceve 3 carte regione



Si scoprono 4 carte regione

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il giocatore iniziale comincia e il gioco prosegue in senso orario.

A) Durante il proprio turno, il giocatore può giocare 1, 2 o 3 carte dalla sua mano e piazzare pezzi su una regione del tabellone il cui colore è determinato dalle carte giocate. Successivamente il giocatore reintegra la sua mano a 3 carte.

B) Il giocatore può invece decidere di scambiare 1 carta.

La partita prosegue fino a che il mazzo non viene esaurito per la seconda volta e avviene quindi il calcolo finale dei punti durante il quale vengono conteggiati i palazzi, le strade e gli emissari.

A) PIAZZARE PEZZI

Il colore della regione sulla quale poter piazzare i pezzi, è indicato dal colore della carta(e) giocata. Spesso il giocatore dovrà scegliere una regione tra due dello stesso colore.

Durante il piazzamento si applicano le seguenti regole:

Un giocatore, nel proprio turno, può piazzare pezzi in una sola regione.

Un giocatore può piazzare soltanto 1 pezzo in una regione dove non sono stati piazzati ancora pezzi.

Un giocatore può piazzare fino a 2 pezzi in una regione dove è stato piazzato almeno un pezzo di un colore qualsiasi.



Un giocatore può piazzare soltanto 1 pezzo per carta regione.

Due carte regione dello stesso colore possono fungere da «jolly» per piazzare 1 pezzo in una regione di un altro colore.

La regola 3-2-1 è un utile promemoria:

Un giocatore può utilizzare fino a 3 carte per piazzare fino a 2 pezzi in 1 regione.

Le carte giocate vengono messe faccia in su nel mazzo degli scarti, accanto al mazzo di gioco.

Se un giocatore non dispone più di un certo tipo di pezzi, egli non può più piazzare pezzi di quel tipo.

→ Vedere esempio 1

Quando vengono piazzati pezzi di tipo diverso, si applicano le seguenti regole speciali:

Un **palazzo** può essere piazzato solo sulla **casella palazzo**.

Una casella palazzo non può contenere più di 1 palazzo.

Quando tutte le caselle palazzo di una regione vengono occupate, non è più possibile piazzare palazzi in quella regione.



Un **emissario** può essere piazzato solo sulla **casella drago**.

Una casella drago può contenere anche più emissari.



Regola importante: La maggioranza di palazzi presenti in una regione determina il numero massimo di emissari che possono essere presenti in quella regione. Per esempio, la regione Zhao contiene 3 palazzi rossi e 2 gialli. Il numero massimo di emissari che possono trovarsi sulla casella drago di Zhao è pari a 3.

→ Vedere esempio 2

Importante: Un giocatore può piazzare emissari in una regione anche se sulla regione non ha ancora costruito palazzi. In una regione dove non sono ancora stati costruiti palazzi, non è possibile piazzare emissari in quanto non esiste alcun tipo di maggioranza.

→ Vedere esempio 3

Quando tutte le caselle palazzo di una regione sono state riempite, il turno di un giocatore si interrompe brevemente e si calcolano in quella regione i punti per i palazzi.



***Esempio 1:** Guido ha in mano 1 carta viola e 2 rosse. Egli sceglie la regione rossa Wei e gioca 1 carta rossa. Dato che sulla regione non sono stati ancora piazzati pezzi, Guido ne può piazzare soltanto 1. Il suo turno termina dopo aver piazzato il pezzo poiché un giocatore può piazzare pezzi soltanto in una regione per turno.*

***Manuela** gioca 1 carta rossa e 2 verdi. Anche lei sceglie la regione Wei ma può piazzare fino a 2 pezzi grazie al pezzo piazzato da Guido nel turno precedente. Manuela utilizza la carta rossa per piazzare il suo primo pezzo e le due carte verdi come «jolly» per piazzare il secondo.*

***Valerio** ha 3 carte gialle in mano. Su entrambe le regioni gialle, Qi e Ch'in sono già presenti alcuni pezzi. Dato che un giocatore può piazzare soltanto 2 pezzi per turno, Valerio può decidere di giocare 2 carte gialle per piazzare 2 pezzi su Qi o Ch'in oppure utilizzare le due carte come «jolly» per piazzare 1 pezzo su una regione di un colore diverso.*

***Esempio 2:** Guido vuole piazzare emissari sulla casella drago della regione viola Chu. Manuela, con 4 palazzi sulla regione, detiene attualmente la maggioranza. Questo significa che sulla casella drago di Chu possono essere piazzati fino ad un massimo di 4 emissari. Dato che sulla casella ci sono soltanto 2 emissari, Guido ne può piazzare altri due. Egli gioca 1 carta viola e 2 carte arancione utilizzate come «jolly» e piazza i 2 emissari.*

***Esempio 3:** Attualmente sia Manuela che Silvio hanno costruito 2 palazzi nella regione gialla Ch'in. Sono in parità per la maggioranza. Nella regione possono essere piazzati fino a 2 emissari dato che non ne sono stati ancora piazzati. Nota: le carte richieste per piazzare 2 emissari in questo esempio potrebbero essere utilizzate anche per costruire 2 palazzi o per piazzare 1 palazzo e 1 emissario.*

PUNTEGGIO PER I PALAZZI

Il **primo giocatore con il maggior numero** di palazzi nella regione, ottiene 1 punto per ciascun palazzo presente nella regione, indipendentemente dal loro colore.

Il **secondo giocatore con il maggior numero** di palazzi nella regione ottiene 1 punto per ciascun palazzo posseduto dal primo giocatore con il maggior numero di palazzi.

Il **terzo giocatore con il maggior numero** di palazzi nella regione ottiene 1 punto per ciascun palazzo posseduto dal secondo giocatore con il maggior numero di palazzi.

Il **quarto giocatore con il maggior numero** di palazzi nella regione ottiene 1 punto per ciascun palazzo posseduto dal terzo giocatore con il maggior numero di palazzi.

Il **quinto giocatore con il maggior numero** di palazzi nella regione ottiene 1 punto per ciascun palazzo posseduto dal quarto giocatore con il maggior numero di palazzi.

Se un giocatore non ha palazzi nella regione, non ottiene punti.

In caso di parità, i giocatori ottengono gli stessi punti. Gli altri vanno ad occupare le posizioni immediatamente successive.

I giocatori muovono il proprio segnapunti lungo la scala del punteggio di un numero di caselle pari ai punti ricevuti. Una volta calcolati i punti palazzo di una regione, si piazza sopra di essa un segnapunti nero.

Importante: anche se i punti palazzo di una regione sono stati già calcolati i giocatori possono, seguendo le normali regole di piazzamento, continuare a piazzare emissari nella regione.

→ Vedere esempio 4 e 5

PESCARRE CARTE

Un giocatore può reintegrare la propria mano a 3 carte, soltanto dopo aver terminato il proprio turno.

Egli può scegliere, in qualsiasi combinazione, di prendere le carte scoperte oppure di pescare quelle in cima al mazzo.

Le carte scoperte vengono ripescate e la fila viene reintegrata a 4, soltanto dopo che il giocatore ha finito di reintegrare la propria mano. Questa operazione decreta definitivamente la conclusione del turno di un giocatore e il giocatore alla sua sinistra inizia il proprio turno.

Mazzo di gioco esaurito

Quando il mazzo si esaurisce per la prima volta, le carte scartate vengono mescolate e viene formato un nuovo mazzo.

Se rimangono carte scoperte, queste restano dove si trovano e non vengono rimesse nel nuovo mazzo da mescolare.

Se il giocatore di turno non ha ancora reintegrato la propria mano, attende il nuovo mazzo e quindi finisce di reintegrare. Soltanto allora viene reintegrata la fila di 4 carte scoperte.

Quando il mazzo viene nuovamente esaurito, la partita termina.

B) SCAMBIO DI CARTA

Se un giocatore non può o non vuole piazzare pezzi, può decidere di scambiare una carta:

Il giocatore scarta una carta dalla propria mano e ne pesca un'altra - una delle 4 scoperte oppure quella in cima al mazzo.

Se il giocatore sceglie una carta scoperta, la fila viene reintegrata pescando dal mazzo. Il turno del giocatore termina e la partita prosegue con il giocatore successivo.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina quando il mazzo viene esaurito per la seconda volta.

Il round corrente viene comunque giocato fino alla fine.

Il round termina con il turno del giocatore che si trova a destra del giocatore iniziale.

La partita termina anche quando non è più possibile piazzare pezzi di alcun tipo.



Esempio 4: Guido (verde) ha 4 palazzi, Manuela (rosso) ha 2 palazzi e Silvio (blu) ha 1 palazzo nella regione Wei. Guido è il primo giocatore con il maggior numero di palazzi e riceve 7 punti (4 + 2 + 1). Manuela è il secondo giocatore con il maggior numero di palazzi e ottiene un punto per ciascun palazzo che Guido, il primo giocatore con il maggior numero di palazzi, possiede (=4). Silvio è il terzo giocatore con il maggior numero di palazzi e ottiene un punto per ciascun palazzo che Manuela, il secondo giocatore con il maggior numero di palazzi, possiede (=2).



Esempio 5: Manuela (rosso) e Valerio (viola) hanno entrambi 2 palazzi nella regione Qi. Silvio (blu) in quella regione ne ha 1 soltanto. Manuela e Valerio sono in parità per la posizione di primo giocatore con il maggior numero di palazzi nella regione e quindi ottengono 5 punti ciascuno (2 + 2 + 1). In questo caso, Silvio è il secondo giocatore con il maggior numero di palazzi e riceve 1 punto per ciascun palazzo posseduto dal primo giocatore (=2).

CALCOLO FINALE DEI PUNTI

Durante il conteggio finale, si ricevono punti per i palazzi non ancora conteggiati oltre che per gli emissari e per le strade.

1) PUNTI PER I PALAZZI

Vengono contati i punti per i palazzi che si trovano nelle regioni senza il segnapunti sopra. Il calcolo viene effettuato nella maniera descritta in precedenza.

2) PUNTI PER LE ALLEANZE

Non sono gli emissari stessi che vengono conteggiati ma piuttosto l'alleanza stretta tra gli emissari presenti in due regioni confinanti. Sul tabellone ci sono 15 possibili alleanze numerate da 1 a 15. Le alleanze vengono conteggiate in ordine numerico.

Per evitare errori, piazzare la pedina Imperatore sull'alleanza di cui si sta calcolando il punteggio. Una volta terminato, spostare la pedina Imperatore sull'alleanza successiva.

Un'alleanza viene stretta solo quando un giocatore ha la maggioranza degli emissari su entrambi le regioni coinvolte. In caso di parità, tutti questi giocatori hanno la maggioranza.

La maggioranza di emissari in una regione può essere sfruttata per stringere alleanze con più regioni confinanti.

Il giocatore con la maggioranza di emissari in entrambi le regioni, ottiene 1 punto per ciascun emissario presente in entrambi le regioni, indipendentemente dal loro colore. Se più giocatori, soddisfano questa condizione, ricevono tutti lo stesso numero di punti. Tutti gli altri giocatori non ricevono punti.

→ Vedere esempio 6

3) PUNTI PER LE STRADE

Per poter ottenere punti, i giocatori devono possedere lungo una strada, una fila non interrotta di almeno 4 palazzi. Si ignorano le ramificazioni. Una fila può estendersi anche per più regioni.

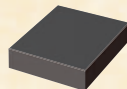
Un giocatore ottiene 1 punto per ciascun palazzo in fila. Ciascun palazzo può essere conteggiato soltanto una volta.

→ Vedere esempio 7

IL NUOVO IMPERATORE

Il vincitore è colui che possiede più punti al termine della partita. In caso di parità il vincitore è chi possiede nella propria riserva il maggior numero di pezzi (palazzi, emissari e fortezze).

UTILIZZO DELLE FORTEZZE



Una fortezza può essere piazzata soltanto su una casella palazzo vuota. Per poter piazzare una fortezza, un giocatore deve giocare una carta del colore di quella regione oppure due carte dello stesso colore e utilizzarle come «jolly».

Importante: le fortezze sono neutrali. Un giocatore dovrebbe cercare di piazzare nello stesso turno un palazzo sulla fortezza, altrimenti un altro giocatore, in un turno successivo, potrebbe costruire al posto suo il palazzo sulla fortezza.

* Nel calcolo dei punti per i palazzi, un giocatore raddoppia i punti se nella regione possiede un palazzo con la fortezza.

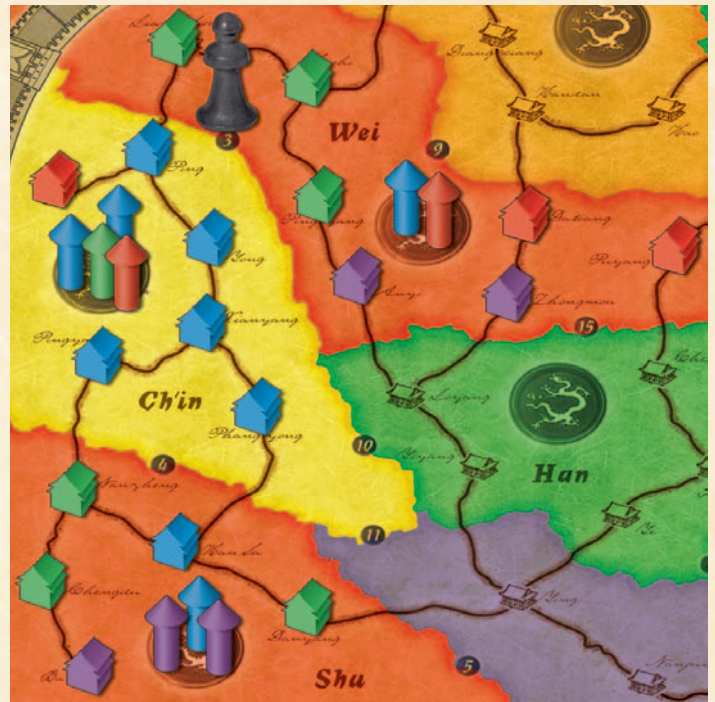
* Nel calcolo dei punti per le strade, un giocatore raddoppia i punti per una fila di palazzi che contiene una fortezza.

→ Vedere esempio 8

Autore e grafica: Michael Schacht
Traduzione italiana: Michele Mura
La Tana dei Goblin - www.goblins.net



© 2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tutti i diritti riservati. Made in Germany
www.abacusspiele.de



Esempio 6: La pedina Imperatore è sul numero 3 e si calcolano i punti per l'alleanza tra Wei e Ch'in. Ci sono 2 emissari a Wei - 1 blu e 1 rosso. Ci sono 4 emissari a Ch'in - 2 blu, 1 rosso e 1 verde. Silvio (blu) detiene la maggioranza sia in Wei che in Ch'in e ottiene 6 punti (4 + 2). Gli altri non ricevono punti.

Successivamente la pedina Imperatore viene spostata sul numero 4 e si calcolano i punti l'alleanza tra Ch'in e Shu. Ci sono 3 emissari a Shu - 2 viola e 1 blu. Dato che né Silvio (blu) né Valerio (viola) detengono la maggioranza per entrambi le regioni Ch'in e Shu, l'alleanza non viene stretta e nessun giocatore ottiene punti.

Esempio 7: Nella figura dell'esempio precedente, Silvio (blu) possiede 5 palazzi in una fila non interrotta lungo le regioni Ch'in e Shu. Il palazzo costruito nell'angolo in basso a sinistra della regione Ch'in è una ramificazione della fila principale e pertanto viene ignorato. Silvio riceve 5 punti per la fila.

RIASSUNTO DELLE REGOLE

A1. Giocare fino a 3 carte (2 possono essere utilizzate come «Jolly»).

2. Piazzare fino a 2 pezzi: Palazzi e/o emissari (e/o fortezze)
 - * Solo 1 pezzo se la regione è vuota.
 - * I pezzi possono essere piazzati in una sola regione per turno.
 - * Il numero massimo di emissari che possono essere piazzati in una regione è pari al numero di palazzi posseduti dal chi detiene attualmente la maggioranza nella regioneCalcolo dei punti per i palazzi (se necessario).

3. Reintegrare la mano a 3 carte.

B. Scambiare 1 carta.

Calcolo finale dei punti (mazzo esaurito per la seconda volta)

- * Punti per i palazzi
- * Punti per le alleanze
- * Punti per le strade (minimo 4 palazzi)

Esempio 8: Guido ha 3 carte gialle in mano. Egli gioca una carta e piazza una fortezza su una casella palazzo vuota in Qi. Guido gioca una seconda carta e piazza un palazzo sulla fortezza. Il suo turno termina in quanto un giocatore può piazzare soltanto fino a due pezzi per turno.

Altre informazioni possono essere trovate sul sito dell'autore:
www.spiele-aus-timbuktu.de