

CLANS

I primi villaggi

Giocatori: 2 – 4
Età: da 10 anni
Durata: ca. 30 minuti



Ambientazione

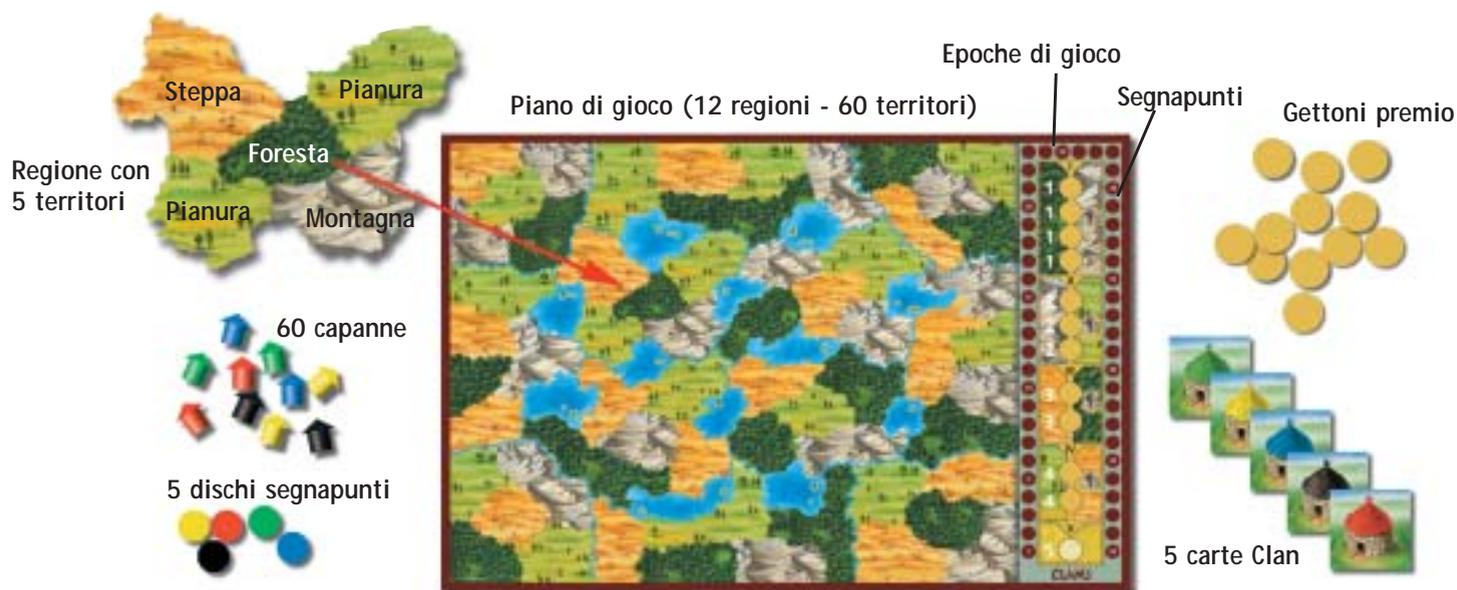
Il gioco è ambientato nella tarda preistoria, un'era di transizione durante la quale i nostri lontani antenati, dopo essere riusciti a sopravvivere a stento ed a prezzo di dure lotte divisi in piccoli gruppi

nomadi, iniziarono a capire che le loro vite avrebbero potuto essere più sicure e meno difficili se avessero costituito dei gruppi più numerosi. Questo condusse alla formazione dei primi villaggi.

Contenuto

1 piano di gioco suddiviso in 60 territori, con 4 diversi tipi: foresta (verde scuro), montagna (grigio), steppa (marrone) e pianura (verde chiaro). Fiumi e laghi suddividono inoltre i territori in 12 regioni (necessarie solo per la distribuzione delle capanne all'inizio). Sempre sul tavoliere, ma separata dall'area di gioco, c'è la **tabella delle 5 epoche di gioco**, intorno alla quale corre il **segnapunti**.

60 capanne in 5 differenti colori, 12 per colore
5 carte clan segrete, nei 5 colori
12 gettoni premio
5 dischetti segnapunti, nei 5 colori
1 regolamento



Preparazione

- Distribuire le 60 capanne sul tavoliere, una per territorio, come segue: formare 12 gruppi di 5 capanne (ognuna in un diverso colore) e sistemare un gruppo in ogni regione piazzando casualmente le 5 capanne, una su ciascuno dei 5 territori della regione. Questa procedura assicura un'adeguata dispersione dei 5 colori sul tavoliere.
- Mescolare le 5 carte clan e distribuirne una coperta a ciascun giocatore. Non lasciate che gli altri giocatori vedano il vostro colore!

- Rimettere la carta non usata (o le carte, se si gioca in meno di 4) coperta nella scatola.
- Mettere i 12 gettoni premio sugli appositi spazi della tabella delle epoche.
- Mettere tutti e 5 i dischetti segnapunti all'inizio della tabella segnapunti.

Come si gioca

A prescindere dal numero dei giocatori, ci sono sempre 5 clan in gioco e ogni clan è identificato da un colore: rosso, blu, verde, giallo e nero. Ogni giocatore rappresenta segretamente uno di questi clan e cerca di fargli guadagnare il maggior numero di punti possibile, badando anche nel contempo a non far capire troppo presto quale sia.

1. Inizio

Si decide casualmente chi inizia e poi si prosegue in senso orario.

2. La mossa

In questo gioco c'è soltanto un tipo di mossa: il giocatore di turno prende tutte le capanne che si trovano in un territorio a sua scelta e le muove in un territorio confinante, che non sia vuoto. In questo modo con ogni mossa si svuota un territorio, mentre le capanne si raggruppano tra loro in altri territori.

C'è però un'importante limitazione: un gruppo composto da 7 o più capanne, non può più essere mosso, ma le capanne nei territori confinanti possono ancora essere aggiunte tale gruppo. Nel raro caso in cui gruppi con 7 o più capanne siano confinanti, il gruppo più piccolo può essere mosso verso il più grande. Nel caso in cui i due gruppi siano uguali, il giocatore di turno può decidere quale gruppo muovere.



Il gruppo di capanne 1 può essere mosso solo in 2 dei 4 territori confinanti, perché negli altri 2 territori non ci sono più capanne. Il gruppo di capanne 2 non può più essere mosso, perché è composto da 7 capanne.

Nota. Due territori separati da un fiume sono comunque confinanti, viceversa due territori separati da un lago non lo sono.

3. Villaggi

Un gruppo di capanne (o anche una sola capanna) diventa un villaggio quando, in seguito ad una mossa, il territorio in cui si trova risulta "isolato", cioè completamente circondato da territori vuoti.

Quando viene fondato un villaggio, il giocatore che ha eseguito la mossa riceve il gettone bonus che al momento si trova più in alto nella tabella delle epoche e lo conserva davanti a sé (alla fine della partita ogni gettone varrà un punto addizionale). Poi si procede al calcolo del valore del villaggio e i segnalini dei colori presenti nel villaggio vengono fatti avanzare nella tabella segnapunti. Infine il turno passa al giocatore successivo.

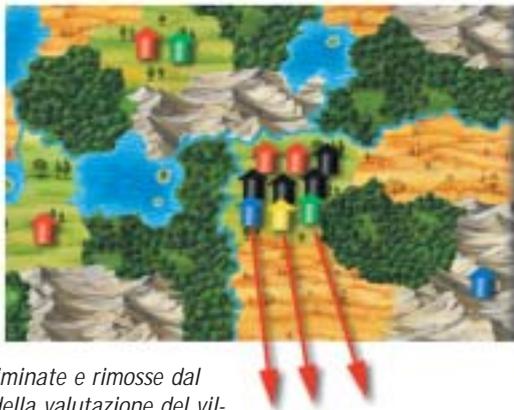


Le capanne nel territorio 1 diventano un villaggio quando le capanne nell'adiacente territorio 2 vengono mosse o nel territorio 1 o nel territorio 3. Non è possibile muovere nei territori 2 perché sono vuoti.

4. Lotte tra clan

I vari clan (rappresentati dalle capanne di diverso colore) in genere convivono pacificamente all'interno dei gruppi. Ma quando viene fondato un villaggio in cui sono presenti capanne di tutti e 5 i colori, i clan si mettono a lottare tra loro; in questo caso nel momento in cui nasce il villaggio (ma non prima), tutti i colori rappresentati da soltanto una capanna vengono rimossi dal villaggio prima della sua valutazione.

In questo villaggio appena fondato ci sono 9 capanne: 4 nere, 2 rosse, una verde, una gialla e una blu. Sono presenti tutti e 5 i colori e dunque le capanne singole del blu, del giallo e del verde vengono eliminate e rimosse dal tavoliere, prima della valutazione del villaggio, che a questo punto è composto di sole 6 capanne.



5. Epoche

Il gioco si svolge lungo 5 epoche. In ognuna delle prime 4 epoche uno dei 4 tipi di territorio è particolarmente favorevole alla fondazione di villaggi, mentre un altro è estremamente ostile. Nella tabella delle epoche il lato sinistro indica il tipo di territorio favorevole, il lato destro quello ostile; per esempio nella prima epoca la foresta è favorevole e la montagna ostile. Nella 5ª epoca tutti i territori sono favorevoli. Quando un villaggio viene fondato in un tipo di territorio favorevole, guadagna il bonus indicato nella tabella delle epoche e dunque il suo valore aumenta. Quando invece un villaggio viene fondato in un territorio ostile, il villaggio viene distrutto e i clan interessati non ottengono alcun punto.

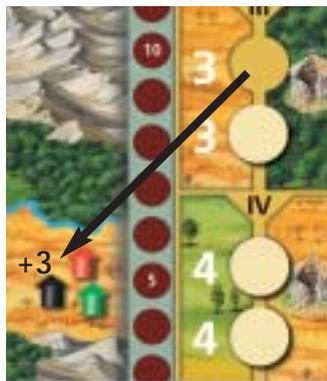
In ogni epoca vengono fondati tanti villaggi quanti sono i gettoni premio (4 nella prima epoca, 3 nella seconda, e così via). Un'epoca finisce quando tutti i suoi gettoni premio sono stati presi. A questo punto ha inizio l'epoca successiva. Se una stessa mossa provoca la nascita contemporanea di 2 o più villaggi, il giocatore che l'ha compiuta decide l'ordine in cui i villaggi sono stati fondati; ciò diventa particolarmente importante quando la fondazione avviene a cavallo fra due epoche, perché un villaggio finisce in un'epoca e un altro in un'altra epoca (e a decidere quale, è il giocatore di turno).

Quando manca un solo villaggio alla fine della partita e un giocatore ne fonda contemporaneamente 2, egli decide qual è il 12° e ultimo villaggio effettivo di cui tener conto per la partita (che gode tra l'altro di un bonus di 5 punti), mentre l'altro villaggio non viene nemmeno preso in considerazione.

6. Il valore di un villaggio

Quando un villaggio viene fondato il suo valore base corrisponde al numero totale di capanne che vi si trovano (dopo le eventuali lotte). Poi si possono presentare 3 diversi casi:

- 1 Il villaggio viene fondato in un tipo di territorio che per quell'epoca non è né favorevole né ostile: in questo caso il valore base è il valore totale del villaggio.
- 2 Il villaggio viene fondato in un tipo di territorio che per quell'epoca è favorevole: in questo caso il valore base viene aumentato del valore del bonus per quella data epoca, bonus che cresce di epoca in epoca.
- 3 Il villaggio viene fondato in un tipo di territorio che per quell'epoca è ostile: in questo caso il villaggio è condannato, il suo valore scende a zero e tutte le sue capanne vengono rimosse dal tavoliere.



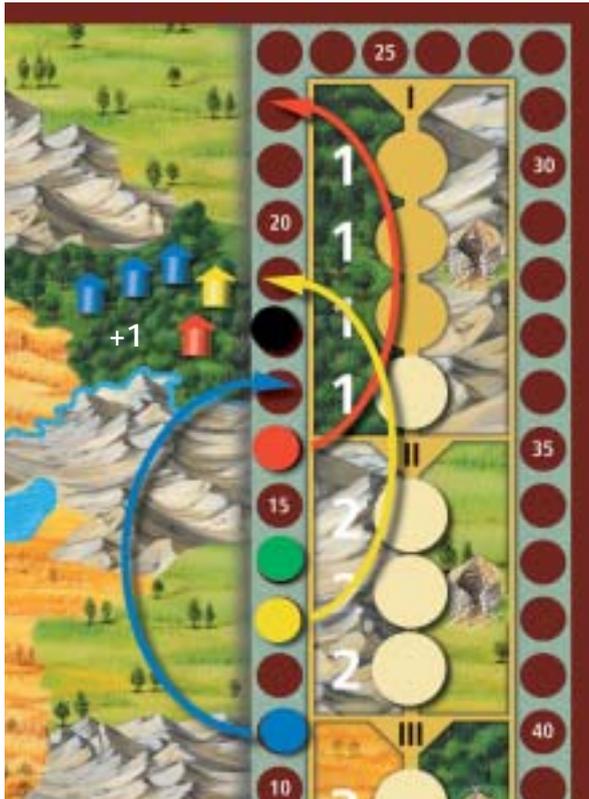
Nella 3ª epoca la steppa è il tipo di territorio favorevole, perciò il villaggio riceve un bonus di 3 punti.



Nella 2ª epoca la pianura è il tipo di territorio ostile. Il villaggio viene distrutto.

Calcolato il valore totale del villaggio tutti i segnalini dei clan presenti in quel villaggio vengono fatti avanzare nella tabella segnapunti del valore totale del villaggio, indipendentemente dal numero di capanne con cui sono presenti. In altre parole, avere in un villaggio più capanne degli avversari non comporta alcun vantaggio...

Per esempio il villaggio in figura vale 6 punti: ci sono 5 capanne (3 blu, 1 gialla ed 1 rossa) e ha avuto un bonus di 1 (è stato fondato nella foresta nell'epoca 1). I segnalini del blu, del giallo e del rosso vengono fatti avanzare di 6 punti.



Fine del gioco

Il gioco finisce quando il 12° villaggio viene fondato e ne vengono attribuiti i punti. Questo villaggio riceve sempre il bonus di 5 punti, indipendentemente dal tipo di territorio in cui è fondato.

Può capitare che non sia più possibile muovere prima che siano sorti 12 villaggi; in questo raro caso il gioco finisce immediatamente senza che vengano attribuiti ulteriori punti.

A questo punto i giocatori rivelano il loro colore segreto scoprendo le rispettive carte clan, i segnalini dei colori che non sono in gioco vengono rimossi dal tavoliere e ognuno muove in avanti il segnalino del proprio colore di tanti punti quanti sono i gettoni premio ricevuti per aver fondato villaggi nel corso della partita. Vincitore è il giocatore con più punti, cioè quello il cui segnalino è più avanti.

Consigli tattici

- Cercate di “mascherare” il più possibile il vostro colore, evitando – per lo meno all’inizio della partita - le mosse che lo favoriscono troppo chiaramente. Allo stesso tempo cercate di scoprire prima possibile il colore degli avversari, stando attenti alle loro mosse e magari creando situazioni che li costringano a scoprirsi (per esempio fate in modo che una capanna di un dato colore possa – con una prossima mossa – unirsi o meno a un villaggio).
- Spesso non è possibile identificare subito il colore di un avversario, ma si può capire che un dato colore NON è il suo; ragionando poi per esclusione, si potrà dedurre con ragionevole certezza il suo vero colore. Questo punto è tanto più importante meno sono i giocatori.
- Completare villaggi è conveniente, perché fa guadagnare punti extra che possono essere preziosi nella classifica finale; dunque cercate di non farne chiudere troppi ai vostri avversari e sfruttate ogni occasione che vi capita per chiuderne voi stessi.
- Più le vostre capanne sono sparpagliate, più occasioni avranno di far parte di nuovi villaggi; cercate dunque di concentrare quanto più possibile le capanne avversarie in pochi territori e di fare in modo che le vostre siano presenti un po’ dappertutto. Attenzione però ai territori in cui sono presenti tutti e 5 i colori! Se avete una sola capanna in un territorio molto popolato, siete potenzialmente in grado di fare molti punti, ma dovete assolutamente evitare che vi siano tutti e 5 i colori altrimenti la vostra povera capanna verrà distrutta!
- State attenti che i villaggi dove si trovano le vostre capanne non vengano a formarsi nei terreni negativi per l’epoca in cui vi trovate e viceversa - se si sta formando un villaggio dal quale voi siete stati esclusi – cercate di farlo finire nel terreno negativo: si raggiungerebbe il duplice obiettivo di non far fare punti agli avversari e di eliminare loro delle capanne. Ricordatevi che un villaggio di 7 o più capanne non può più muoversi: fate in modo che ciò torni a vostro vantaggio!
- Non dimenticate mai la tabella delle epoche: ad ogni cambio epoca cambiano anche i territori favorevoli e quelli negativi. Se ad esempio manca una sola mossa per completare un villaggio, fatela nel momento che vi è più propizio, o che è meno propizio agli avversari. In particolare, se vi rendete conto che l’imminente formazione di un villaggio vi potrebbe danneggiare, cercate di far cambiare epoca in modo che il villaggio nasca in un’epoca sfavorevole e venga distrutto.
- Creare due villaggi durante la stessa mossa è spesso un grosso vantaggio, soprattutto se ci si trova a cavallo di 2 epoche. Si può infatti scegliere quale sorge prima e quale dopo, indirizzando quindi gli eventuali bonus su quello che vi è più conveniente. State quindi bene attenti a non concedere mai agli avversari questa opportunità e nel contempo state pronti a sfruttarla se loro la concedono a voi.
- L’ultimo villaggio è il più importante; non solo può avere il bonus più alto di tutti, ma interrompe anche gli altri “progetti” di villaggio. Riuscire a chiudere favorevolmente l’ultimo villaggio è una seria presunzione di vittoria.