



discover india

per 2-5 giocatori a partire da 8 anni di Günter Cornett e Peer Sylvester

Scopo del gioco

Alla scoperta dell'India! I giocatori si spostano come in un viaggio di gruppo attraverso questo affascinante Paese. Chi è di turno dovrà porre una delle proprie pedine su una città libera confinante con un'altra pedina, e posizionare sulla sua scheda la tessera che si trova qui. Vince chi al termine del gioco ha raccolto i gruppi con il maggior numero di elementi con lo stesso simbolo.



Svolgimento e preparazione del gioco

1. 1 tabellone mostra l'India con 33 località (4 delle quali con aeroporto). Ci sono 5 regioni con 6 o 7 località ciascuna. Porre il tabellone al centro del tavolo.

2. 144 tessere delle città mostrano 1 o 2 simboli. Le tessere delle città vengono mescolate coperte. Su ogni città viene posta una tessera della città con l'immagine rivolta verso l'alto. Sui 4 aeroporti - Chennai, Kolkata, Mumbai e New Delhi - vengono poste 5 tessere delle città (solo quelle con 2 simboli) come mazzo scoperto. Le altre tessere vengono introdotte nel sacchetto.



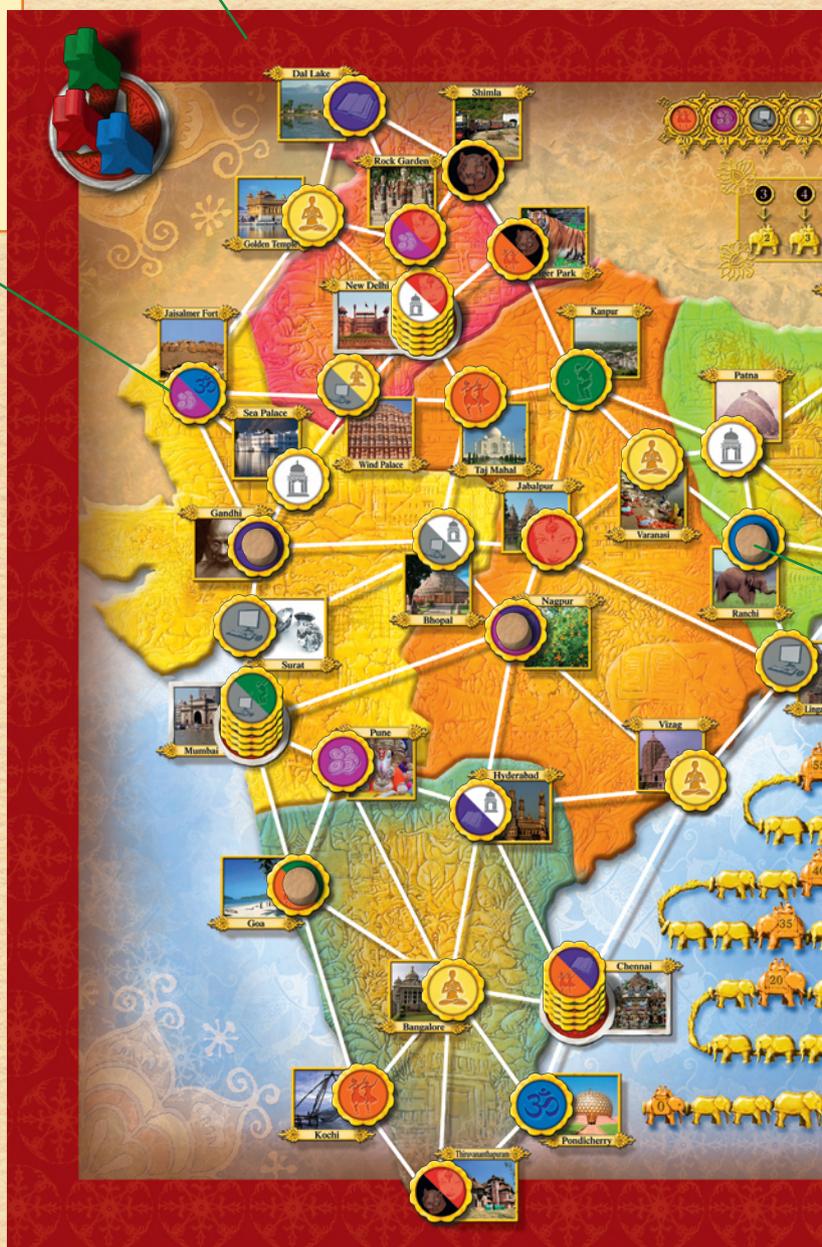
carte delle città



Giocatore 3



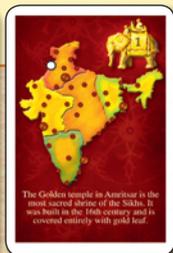
*Regole differenti se si gioca in due:
A ciascun giocatore vengono consegnati due pedine ed un Kolam. Il giocatore di turno sposta la pedina che non ha mosso nel suo ultimo turno.*



Giocatore 2



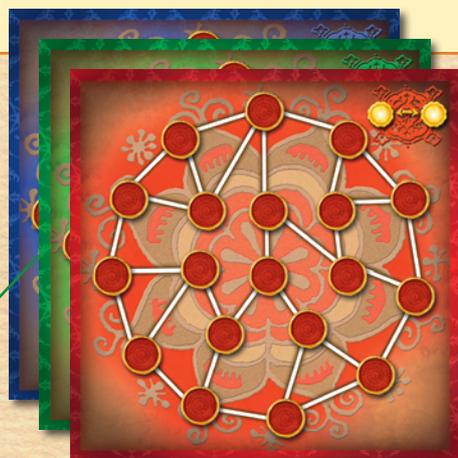
3. 33 carte delle città (6 o 7 carte per regione) mostrano sul lato anteriore il nome della città ed i relativi monumenti con un simbolo. Il retro mostra una carta dell'India in cui è disegnata la città e 1 punto. Le carte delle città vengono mescolate e il mazzo viene predisposto scoperto accanto al tabellone.



4. 5 schede (dette "Kolam") nei 5 colori dei giocatori. Mostrano 19 caselle collegate da strade sulle quali vengono poste le tessere delle città ed una casella di scambio. Ogni giocatore sceglie un colore e pone il Kolam corrispondente davanti a sé con il lato anteriore rivolto verso l'alto. Il retro con 22 caselle (riconoscibili dalla clessidra dorata) può essere utilizzato per un gioco più dettagliato, con le stesse regole (solo per 2-4 giocatori). Quindi i giocatori utilizzano il retro del Kolam.



Giocatore 1



5. 5 pedine "Festival" vengono distribuite a caso su 5 città (non sugli aeroporti). In ciascuna regione potrà essere posizionata 1 sola pedina "Festival".



6. 5 pedine nei colori dei giocatori vengono poste sulla casella di partenza (aereo grande).

7. 5 indicatori del punteggio nei colori dei giocatori vengono posti sulla casella "5" della barra del punteggio.

8. 1 sacchetto di stoffa serve per conservare le tessere della città che vengono pescate.



1 regole del gioco

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, che pone la propria pedina su uno dei quattro aeroporti. Prende la tessera della città dalla sommità del mazzo e la pone sulla propria casella di scambio. Seguono quindi gli altri giocatori in senso orario.

Ogni turno di gioco si suddivide in due fasi:

1. Spostamento della pedina

2. Posizionamento delle tessere delle città sul Kolam.

Al termine del turno viene pescata dal sacchetto una tessera delle città e posta nella città. Per gli aeroporti non viene pescata alcuna tessera, finché ne sono presenti nella casella. Solo quando un aeroporto si svuota, viene pescata una nuova tessera per questa casella.

1. Spostamento della pedina

Il giocatore di turno sposta la propria pedina in una città libera.

I giocatori viaggiano in gruppo e definiscono a turno la meta successiva. Il giocatore di turno sposta la propria pedina in una **località libera nelle vicinanze delle città in cui si è appena spostata una pedina.**

Si intendono **vicine** sempre le città con cui esiste un collegamento stradale diretto.

Anche gli aeroporti possono essere considerati “vicini” perché sono raggiungibili in aereo. Tuttavia il gruppo non effettua mai viaggi in aereo immediatamente consecutivi. Se un giocatore raggiunge un aeroporto mediante un collegamento stradale, il giocatore successivo potrà recarsi ad un aeroporto a sua scelta. All’aeroporto il gruppo scende; il giocatore successivo deve quindi riutilizzare la strada.

Caso speciale “strada senza sbocco”

Se non esiste una casella vicina libera su cui il giocatore di turno può spostarsi potrà posizionare la propria pedina su una casella libera a scelta della stessa regione.

2. Posizionamento delle tessere delle città sul Kolam.

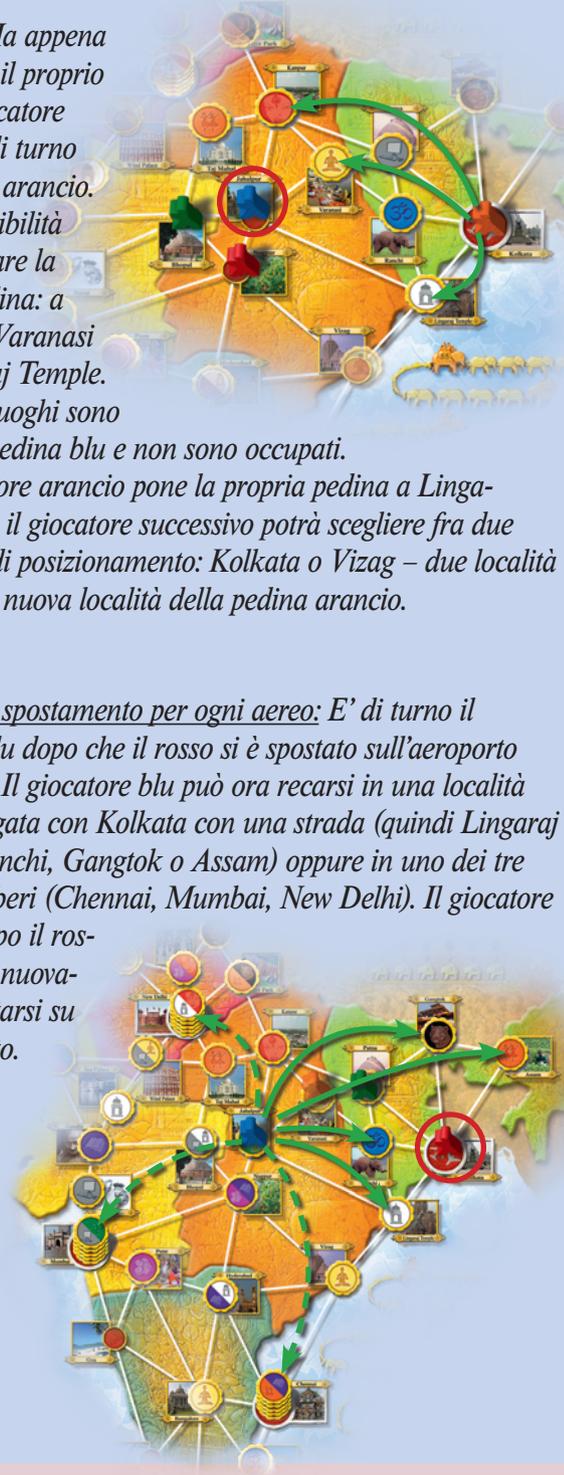
Il giocatore prende la tessera presente nella città. Il giocatore pone la prima pedina che prende su una casella di scambio. A partire dal suo secondo turno avrà tre possibilità tra cui scegliere:

Esempio: Ha appena completato il proprio turno il giocatore blu, ora è di turno il giocatore arancio. Ha tre possibilità di posizionare la propria pedina: a Kanpur, a Varanasi o a Lingaraj Temple. Questi tre luoghi sono vicini alla pedina blu e non sono occupati.

Se il giocatore arancio pone la propria pedina a Lingaraj Temple, il giocatore successivo potrà scegliere fra due possibilità di posizionamento: Kolkata o Vizag – due località vicine della nuova località della pedina arancio.

Esempio di spostamento per ogni aereo: E’ di turno il giocatore blu dopo che il rosso si è spostato sull’aeroporto di Kolkata. Il giocatore blu può ora recarsi in una località libera collegata con Kolkata con una strada (quindi Lingaraj Temple, Ranchi, Gangtok o Assam) oppure in uno dei tre aeroporti liberi (Chennai, Mumbai, New Delhi). Il giocatore di turno dopo il rosso non può nuovamente spostarsi su un aeroporto.

Nota: Per ottenere molti punti, i giocatori devono porre simboli uguali sulle caselle vicine (vedi calcolo del punteggio).



a) **Posizionamento:** Pone sul suo Kolam la tessera presa. Le tessere devono essere poste su un punto d'incrocio direttamente collegato con un'altra tessera a scelta.

b) **Scambio:** Scambia la tessera del tabellone con quella sulla sua casella di scambio e pone la tessera della casella di scambio sul Kolam (per le regole per il posizionamento vedi "Posizionamento").

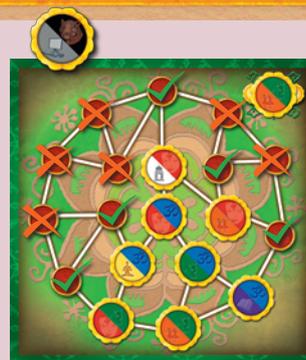
c) **Acquisto:** "Acquista" una tessera dalla casella di scambio di un altro giocatore. A tale scopo pone la tessera presente sul tabellone sulla casella di scambio di un altro giocatore a scelta, prende la tessera da lì e la pone sul Kolam. Il giocatore sposta l'indicatore del punteggio di 1 casella verso il basso sulla barra del punteggio, quella dell'altro giocatore di 1 casella verso l'alto (se il giocatore non ha punti, non potrà acquistare tessere).

Festival

Se sposta una pedina su una città con la pedina del festival, oltre alla tessera delle città, il giocatore prende dal mazzo la carta delle città sulla sommità. I giocatori conservano le carte delle città fino alla fine del gioco. Valgono 1 punto.

Successivamente, il giocatore prende la pedina del festival su un'altra città libera a sua scelta nella stessa regione. Una volta esaurito il mazzo di carte, le pedine Festival vengono riposte nella scatola.

L'immagine mostra dove è consentito porre una tessera.



L'immagine mostra come si scambia con una tessera con quella sulla propria casella di scambio.



Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena i Kolam di tutti i giocatori sono completamente occupati dalle tessere delle città.

Calcolo del punteggio

I giocatori ricevono punti per i gruppi con gli stessi simboli (vedi schema sul tabellone):

3 simboli	2 punti
4 simboli	3 punti
5 simboli	5 punti
6 simboli	7 punti
7 simboli	10 punti
8 simboli o più	13 punti

Ad un gruppo appartengono tutti i simboli presenti sulle caselle vicine – o nelle immediate vicinanze o collegati mediante caselle con lo stesso simbolo (non è necessario che sia una catena, ma sono sufficienti diramazioni).

Per ogni carta delle città è previsto 1 punto.

Vince chi ha ottenuto il maggior numero di punti. In caso di parità è decisivo il gruppo più grande con il simbolo più raro (vedi schema in alto a destra sul tabellone).

Nota: Per non creare confusione nel conteggio e rendere il gioco più emozionante, è consigliabile valutare i gruppi nella sequenza rappresentata sul tabellone.



Esempio di calcolo del punteggio: al termine del gioco, sul proprio Kolam il giocatore verde ha la tessera rappresentata. Riceve quindi:

Per i 6 simboli		7 punti
Per i 3 simboli		2 punti
Per i 5 simboli		5 punti
Per i 5 simboli		5 punti

Le altre tessere non hanno alcun valore.

Per le 3 carte (1 punto ciascuna)	3 punti
Totale	22 punti

Variante „Discover India - Challenge“

Simbolo o punto - questo è il problema!

Le regole permangono inalterate, le uniche modifiche apportate sono:

- Le carte delle città vengono suddivise per regione e disposte in 5 mazzi scoperti con il lato della foto rivolto verso l'alto (sopra rimane una carta dell'aeroporto, che viene spostata sotto il mazzo).
- Le pedine del festival vengono distribuite fra le città corrispondenti in base alle 5 carte sulla sommità (a tale scopo sarà utile il punto bianco sul retro delle carte).
- Chi raggiunge una città con la pedina del festival, si prende la carta sulla sommità del mazzo di questa regione ed ha 2 possibilità:

1. Punto sicuro

Pone come al solito la tessera delle città sul Kolam con la barra dei simboli rivolta verso l'alto (oppure la scambia o acquista la tessera di un altro giocatore).

Pone la carta accanto al Kolam con il retro (punteggio) rivolto verso l'alto. Nel calcolo del punteggio finale, il giocatore riceve un punto per ogni carta "punteggio".

2. Miglior collegamento

Pone la tessera delle città sul Kolam con il retro rivolto verso l'alto. Questa tessera con il retro visibile collega le tessere nelle vicinanze che senza una tessera con il retro visibile non sarebbero altrimenti confinanti (vedi Fig.). Il giocatore pone davanti a sé la carta con il simbolo rivolto verso l'alto. Nel calcolo finale del punteggio il simbolo viene considerato come i simboli uguali sul

Kolam (per più gruppi solo uno di questi). Nel calcolo del punteggio finale, il giocatore non riceve punti per questa carta.

Successivamente, il giocatore pone la pedina del festival sulla città della carta scoperta successiva del mazzo corrispondente.

Quando si esaurisce uno dei 5 mazzi di carte, le pedine Festival corrispondenti vengono riposte nella scatola.

Esempio: Nel corso del gioco, sul proprio Kolam il giocatore verde ha due tessere coperte. Può quindi collegare le 3 tessere con il simbolo  sul lato destro con le due sul lato sinistro e con quella sotto le tessere coperte. Inoltre, con le due tessere coperte, il simbolo  sul lato sinistro è collegato con i quattro simboli identici sotto le tessere coperte



Nota: Indipendentemente da come il giocatore pone la tessera della città dispone sempre delle tre possibilità su menzionate del gioco di base: posizionamento, scambio, acquisto.

Kolam

Un **Kolam** è un motivo simmetrico che molte donne nell'India del Sud realizzano con farina di riso bianca o colorata all'ingresso delle loro abitazioni. Questa usanza induista è particolarmente diffusa a Tamil Nadu e a Kerala. I Kolam vengono realizzati, sempre dalle donne, anche nei tempi, nei luoghi utilizzati per la celebrazione di riti. E' dunque evidente la funzione propiziativa e di buon auspicio di questo motivo, che ha molto probabilmente origini antichissime e che può essere collegato ai motivi a labirinto ben noti di altre culture. La superficie viene dapprima pulita con acqua e letame bovino. Quindi, viene realizzata una serie di punti con la farina di riso attorno ai quali viene tracciata una linea ininterrotta intrecciata. L'artista lascia cadere lentamente la farina bianca facendola scorrere fra il pollice e l'indice. Vengono anche realizzati Kolam senza lo schema di punti e in diversi colori. Nel tempio è stato osservato uno "srotolatore" con cui è possibile realizzare contemporaneamente diverse linee parallele per creare rapidamente il complesso motivo nella processione che si avvicina. Esistono varianti apparentemente infinite, e ogni

donna dispone di un considerevole repertorio tramandato nel corso del tempo. Ogni giorno della settimana e anche nelle festività vengono realizzati particolari motivi. Originariamente provenienti dalla cultura induista, in tempi recenti si trovano anche Kolam con motivi cristiani, come ad esempio la croce e le candele. Nel significato tradizionale, i Kolam devono anche richiedere discipline spirituali, come la contemplazione e la concentrazione. Pertanto, i punti vengono spesso interpretati come simboli dell'attività quotidiana, mentre le linee artistiche rappresentano la Yatra (il pellegrinaggio), il viaggio della vita. Altri Kolam hanno lo scopo di invitare le divinità dei serpenti Naga, che esercitano una forza di protezione, fortuna e fertilità per gli abitanti della casa. La funzione primaria del Kolam è la difesa dalle energie distruttive. Il rinnovamento mattutino delle immagini è, per molte donne, un impegno quotidiano, mentre altre vi si dedicano solo nei giorni di festa. La bellezza e la complessità dei Kolam viene considerata espressione dell'abilità e della disciplina della donna. (Fonte: www.wikipedia.de, „Kolam“)