

## Un gioco di Wolfgang Panning per 2, 3 o 4 giocatori

*L'ampia vallata del fiume Indo nasconde segreti che potranno essere svelati soltanto riportando alla luce i preziosi manufatti dell'antica cultura Harappa.*



*Squadre di ricerca sono all'opera per esaminare i migliori siti di scavo. Da ogni rovina possono emergere reperti di inestimabile valore.*

### Materiale di gioco

- 64 pedine per quattro squadre di ricerca (16 pedine per squadra nei colori blu, giallo, verde e rosso), ciascuna squadra è composta da: operai con i dischetti più sottili, assistenti con i dischetti medi, professori con i dischetti più grossi



*Prima di iniziare la prima partita occorre applicare a ciascun dischetto la relativa figurina adesiva; i dischetti sottili sono per gli operai (con una stella), quelli medi per gli assistenti (due stelle) e quelli più spessi per i professori (tre stelle). Le figurine vanno applicate solo su un lato per dischetto, l'altro resta vuoto.*



- 1 dado
- 1 regolamento

- 7 tessere tabellone grandi e 7 piccole su cui sono riportate le diverse tipologie di rovine: edifici, luoghi di sepoltura, canali, camminamenti in legno, vie lastricate e antiche mura di città. Una **rovina** consta in zone dello stesso tipo estese su una o più aree di scavo.



*Ciascuna tessera è suddivisa in quattro (quelle piccole quadrate) oppure otto (quelle grandi a "L") aree di scavo separate da sottili linee grigie.*

- 8 pezzi di cornice esterna che tengono unito il tabellone e su cui sono indicati i 24 spazi di partenza (vedi figura in basso a pagina 2)
- 83 reperti rappresentati anche nelle rovine sul tabellone; il numero indica quanti punti vale ciascun reperto.



## Scopo del gioco

Durante la partita i giocatori guadagneranno punti per ogni rovina su cui avranno la maggioranza di pedine. Le aree di scavo su cui si trovano più tipi di rovina sono particolarmente interessanti poiché una pedina in quell'area può raccogliere punti per ogni singola rovina.

Quando tutte le pedine sono state piazzate sulle aree di scavo si distribuiscono i reperti. Ogni rovina contiene i reperti indicati; il giocatore con più pedine su ciascuna rovina riceve i relativi reperti. Vince chi, alla fine della distribuzione dei reperti, ha ottenuto più punti.



Area di scavo con 1 rovina:

- sepolture

Area di scavo con 2 rovine:

- via lastricata
- camminamento

Area di scavo con 3 rovine:

- mura di città
- canale
- edificio

## Preparazione del gioco

La prima volta staccare accuratamente tutti i componenti fustellati.

- Ciascuno sceglie una squadra di ricerca; a seconda del numero dei giocatori ognuno riceve:  
4 giocatori: 2 professori, 4 assistenti e 6 operai (12 pedine);  
3 giocatori: 3 professori, 5 assistenti e 8 operai (16 pedine);  
2 giocatori: ciascuno gioca con due squadre composte ciascuna (per colore) da 2 professori, 4 assistenti e 6 operai (24 pezzi).

Questi pezzi si sistemano davanti a ciascun giocatore, gli altri si ripongono nella scatola.

- I reperti (suddivisi per valore) e il dado devono restare a portata di mano per il gioco.
- Creazione del tabellone: dapprima si sceglie la tessera centrale, poi le quattro d'angolo. Fare attenzione alla corrispondenza di canali, vie, camminamenti e mura.

I pezzi che compongono la cornice esterna, con i 24 spazi di partenza, si mettono attorno alle aree di scavo e completano il tabellone.

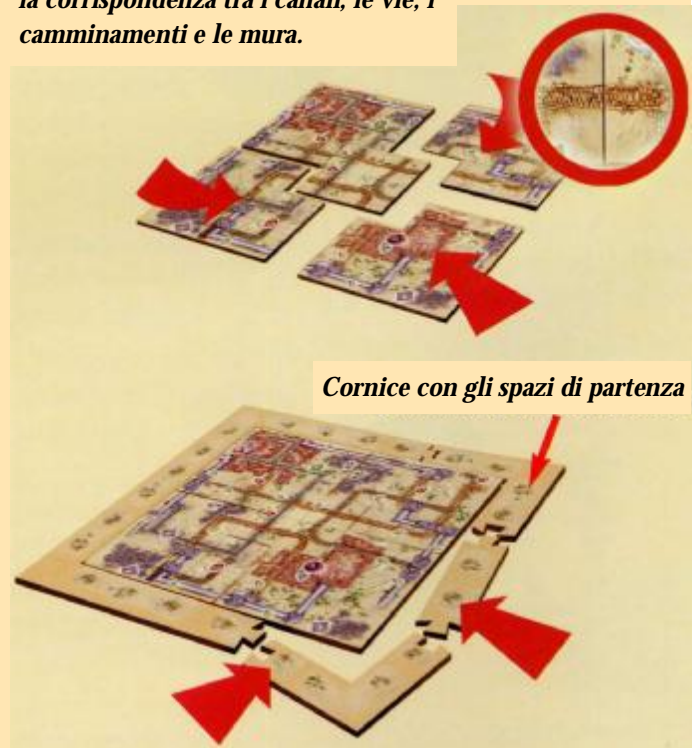
Le 14 tessere del tabellone permettono una gran varietà di combinazioni possibili.

La figura in alto a pagina 3 mostra un esempio di tabellone con le posizioni di partenza di alcune pedine consigliati per la prima partita.

Dopo un po' di esperienza si potranno creare nuovi tabelloni sfruttando tutte le possibili varianti, come spiegato a pagina 6.

*Suggerimento: raccomandiamo di mettere un o spessore (ad es. bloc-notes) sotto al contenitore in plastica nera nella scatola così il contenitore, restando sollevato, eviterà che si mescolino i pezzi.*

*Componendo il tabellone, controllare la corrispondenza tra i canali, le vie, i camminamenti e le mura.*



## Preparazione della partita

Sistemazione di partenza consigliata per la vostra prima partita con 2 o 4 giocatori:

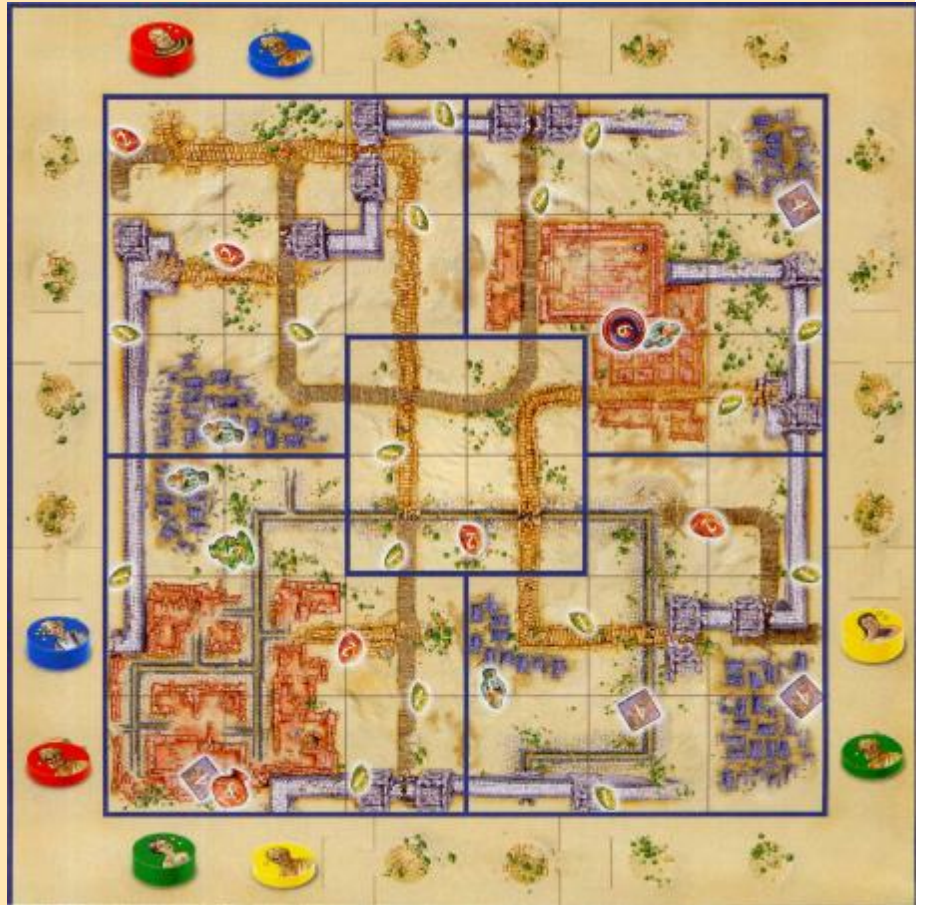
- Fate attenzione a ricreare il tabellone come raffigurato a fianco mantenendo l'esatta corrispondenza tra le tessere.
- Poi mettete la prima pedina in uno spazio di partenza sulla cornice esterna.

u Con 2 giocatori:

Ognuno gioca con 2 colori a scelta. 1 assistente e 1 operaio per colore vengono piazzati come indicato.

u Con 4 giocatori:

Ognuno sceglie 1 colore e, come indicato, sistema 1 assistente e 1 operaio.



Tabellone identico, ma con le pedine di una partita a 3 giocatori:

Ciascun giocatore sceglie il proprio colore e sistema sulla cornice esterna 1 assistente e 2 operai come illustrato a fianco.

Notate che vi sono 19 rovine sul tabellone:

- 2 edifici (uno di 3 e uno di 4 aree scavo)
- 4 sepolture (due da 1 area scavo, uno da 2 e uno da 3)
- 1 canale (11 aree scavo)
- 4 camminamenti in legno
- 4 vie lastricate
- 4 mura di città



## Svolgimento del gioco

Iniziando dal primo giocatore, colui che parla meglio il sanscrito, il gioco prosegue poi in senso orario.

Ogni giocatore deve eseguire 3 azioni nell'ordine seguente:

1. Posizionare una pedina su uno spazio di partenza libero
2. Lanciare il dado
3. Muovere la pedina sul tabellone

Completate queste tre azioni la mano passa al giocatore alla sua sinistra.

1. Posizionare una pedina su uno spazio di partenza libero

Si può scegliere qualunque propria pedina in uno spazio di partenza a scelta libero lungo la cornice esterna.

Terminate tutte le pedine questa azione non si esegue più.

*Si dovrebbero distribuire le pedine sulla cornice esterna cercando di sfruttare più risultati del dado possibili.*

*Si possono posizionare 3 tipi di pedine. In questo esempio il giocatore sceglie una professoressa.*



2. Lanciare il dado

Tirando il dado un giocatore trasferisce una delle sue pedine dalla cornice ad un'area di scavo.

Se il risultato del dado non piace, si può tirare ancora fino ad un massimo di tre volte. I tiri aggiuntivi limitano però la possibilità di scelta delle pedine come segue:

- 1 gli operai possono essere spostati solo col primo tiro di dado
- 1 gli assistenti si possono spostare solo col primo o col secondo tiro di dado
- 1 I professori si possono spostare col primo, col secondo e anche col terzo tiro di dado



*Operai:  
1 stella*



*Assistenti:  
2 stelle*



*Professori:  
3 stelle*

Esempio: se un giocatore lancia il dado per la terza volta egli potrà trasferire sul tabellone solamente un professore.

*Una volta effettuato un nuovo tiro di dado il risultato precedente non può più essere utilizzato.*

3. Muovere la pedina sul tabellone

Il giocatore di turno muove una delle sue pedine dal bordo esterno al tabellone, seguendo le prescrizioni sopra indicate, di tante aree quante indicate dal dado, come indicato a fianco.

Una pedina può essere mossa

soltanto in un'unica direzione (orizzontale o verticale), e non in diagonale.

Ogni area scavo corrisponde ad 1 punto dado.



La pedina viene posizionata nell'area di scavo, corrispondente al risultato del dado, sopra alle altre già esistenti in quell'area. L'ultima pedina è sempre quella più in alto.

**“Proteggere” un'area e “catturare” altre pedine**  
Quando un giocatore decide di muovere una pedina in un'area di scavo in cui ve ne sia già un'altra di quel colore, egli “protegge” quell'area per tutto il resto della partita. Le pedine di altri colori in quell'area vengono “catturate” e rimosse definitivamente dal gioco. Il giocatore riceve reperti corrispondenti ai punti delle pedine catturate: per 1 operaio riceve 1 punto, per un assistente 2 punti e per un professore 3 punti.

Pedine di altri colori che dovessero capitare nuovamente in quell'area protetta saranno nuovamente catturate facendo guadagnare nuovi punti al giocatore.

Una volta posizionata in un'area del tabellone la pedina non potrà più essere mossa.



*Esempio di un movimento: Carlo fa 2 col dado e deve muovere una delle sue pedine in un'area distante due spazi dalla cornice. Decide di muovere il professore catturando la pedina rossa; inoltre guadagna 1 punto e protegge quell'area per il resto della partita.*



*Reperti guadagnati per le pedine catturate.*

## Calcolo dei punteggi

Quando tutte le pedine sono state posizionate sulle aree di scavo, il gioco termina e si passa alla valutazione per singola rovina.

Per aiutare i calcoli, in ogni rovina sono rappresentati uno o più reperti, la somma dei punti di ogni reperto equivale al valore di quella rovina. Tranne che negli edifici, guadagna punti solo il giocatore col maggior numero di ricercatori (di qualunque tipo essi siano) su ogni rovina.

I differenti tipi di rovine vanno conteggiati nel seguente ordine: 1. edifici, 2. luoghi di sepoltura, 3. canali, 4. camminamenti in legno, 5. vie lastricate, 6. mura di città.

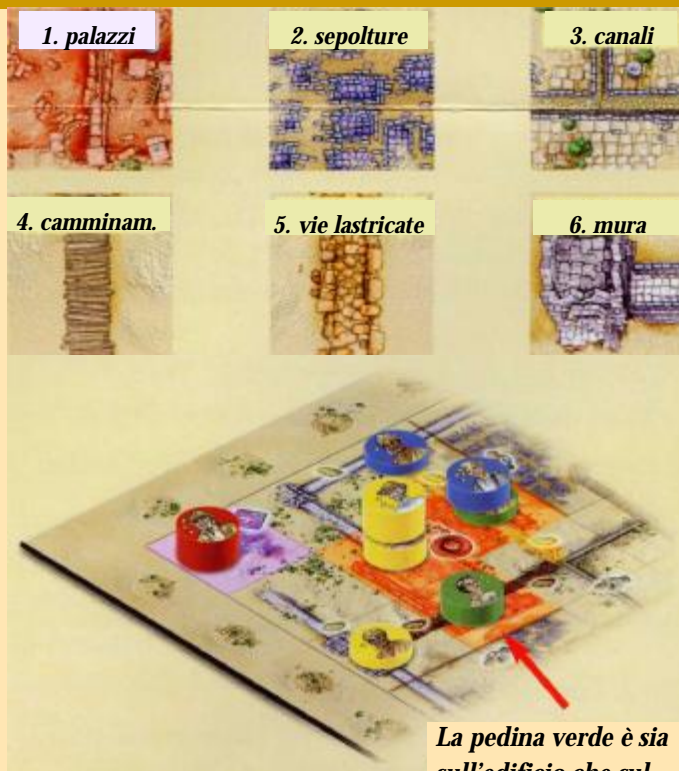
Le pedine restano sulle aree di scavo fino a conteggio terminato.

### Conteggiare i punti negli edifici

Tutti i ricercatori sulle aree di scavo comprendenti l'edificio contribuiscono a determinare la maggioranza, senza far caso alla posizione sulla pila.

Il giocatore con più pedine riceve il reperto più prezioso e il giocatore col secondo maggior numero di pedine riceve il reperto meno prezioso.

In caso di parità per il primo posto i giocatori suddividono il totale dei punti, arrotondando per difetto. In caso di parità per il secondo posto dividono solo i punti del reperto meno prezioso.



*La pedina verde è sia sull'edificio che sul camminamento*

*Esempio di assegnazione punti:*

*Edificio: il giallo e il verde hanno la maggioranza delle pedine (2 ciascuno) quindi si dividono la somma dei punti dei reperti (6+3) e ciascuno riceve un reperto da 4 punti.*

*Sepolture: il rosso riceve 4 punti.*

*Via lastricata: 2 punti al blu (il verde è coperto).*

*Camminamento: al giallo e al verde 1 punto ciascuno.*

Se in un edificio ci sono pedine di un unico giocatore questo riceve entrambi i reperti.

Sepulture, canali, camminamenti, vie e mura. In queste rovine si contano solo le pedine che non si trovano coperte e i reperti vanno al giocatore che ne ha in maggioranza.

In caso di parità i giocatori suddividono il totale dei punti, arrotondando per difetto.

Conteggiate tutte le rovine i giocatori sommano i punti dei reperti ricevuti.

Chi ha più punti vince la partita.

*Il valore dei reperti nelle rovine ricalca il seguente schema: edifici: il più prezioso vale il doppio delle aree su cui si estende l'edificio, il meno prezioso vale il numero di aree su cui si estende l'edificio;*

*sepulture: 3, 4 o 6 punti;*

*canali: il numero di aree su cui si estende un canale;*

*camminamenti, vie e mura: sempre 2 punti ciascuna*

*In questo cimitero il giocatore con più pedine guadagna 6 punti*



## La preparazione di tabelloni diversi

- Volendo inserire maggior variabilità è possibile preparare tabelloni di partenza differenti. È importante, per prima cosa, posizionare la tessera centrale e disporre poi le tessere d'angolo facendo sempre attenzione che canali, camminamenti di legno e vie lastricate siano collegati in modo corretto.
- Prima di iniziare, il primo giocatore mette una delle sue pedine in una posizione di partenza a scelta; gli altri, in senso orario, ripetono questa azione finché tutti hanno messo 2 pedine (3 con 3 giocatori e 2 per colore con 2 giocatori).

*I punti di collegamenti devono coincidere: camminamenti in legno, vie lastricate e canali.*



*Creando nuovi tabelloni ogni gioco sarà differente e anche le posizioni di partenza cambieranno ogni volta. Osservare attentamente il nuovo tabellone: alcune piccole rovine, coprendo un'unica area di scavo, faranno guadagnare facilmente punti al giocatore che le occuperà da solo.*

## Regole speciali per 2 giocatori

Ognuno sceglie 2 colori e guida quindi 2 squadre di ricerca. La maggioranza di pedine viene valutata separatamente per ciascuna squadra.

Preparazione del gioco: i giocatori posizionano sulla cornice esterna due pedine per colore, scegliendo un ordine a piacere.

Svolgimento del gioco: al proprio turno un giocatore posiziona una pedina di un colore a scelta posizionandola sul bordo e mettendola poi in un'area di scavo.

Catturare le pedine: I giocatori possono catturare pedine del proprio altro colore; se questo accade può scegliere se guadagnare i relativi punti o recuperare la pedina rimettendola tra quelle ancora da giocare.

Turni consecutivi: può capitare, in caso di pedine recuperate, che ad un giocatore rimangano alcune pedine; anche in questo caso dovrà posizionarle tutte (una dopo l'altra) sul tabellone.

Calcolo dei punti: i punti vanno conteggiati separatamente per ciascun colore.

Il giocatore che, sommando i punti dei propri colori, ne ha totalizzati di più, vince la partita.

*Esempio: Carlo gioca col rosso e il giallo. Nella sua "riserva" ci sono solo pedine gialle e 2 rosse sono ancora sulla cornice esterna. Muovendo col rosso salta la prima azione (non ha più pedine rosse da posizionare sulla cornice esterna) e termina quando anche le gialle sono state posizionate in aree di scavo.*

