

# MEDINA

## regolamento in italiano

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.  
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.  
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



## Medina

Un gioco di strategia e costruzione di Stefan Dorra per 3-4 giocatori dai 10 anni

Corre l'anno 1822. Dopo anni di esposizione al sole, vento e sabbia, la mitica città di Medina, posta ai piedi dell'Atlante, sembra un po' malandata e cadente ed ha bisogno di essere ricostruita. Non appena i giocatori collaborano per ricostruire la magnificenza dei palazzi e le mura della città andate in rovina, le strade ciottolose iniziano a riempirsi di nuovo di bambini che corrono e di anziani che fanno una passeggiata fra i mercati pieni di merce esotica proveniente da tutto il mondo.

In questo modo, la vita ritorna lentamente nella vecchia città, tanto che essa ridiventa la grande città di Medina.

- Un tavoliere
- 4 schermi nei 4 colori dei giocatori
- 4 tessere torre
- 4 tessere palazzo
- 169 pezzi da costruzione in legno: 80 sezioni di **palazzi** in 4 colori

e 16 **cupole** nei 4 colori dei giocatori



12 **scuderie**



25 **abitanti**



32 **mura**



4 **torri**

## Preparazione

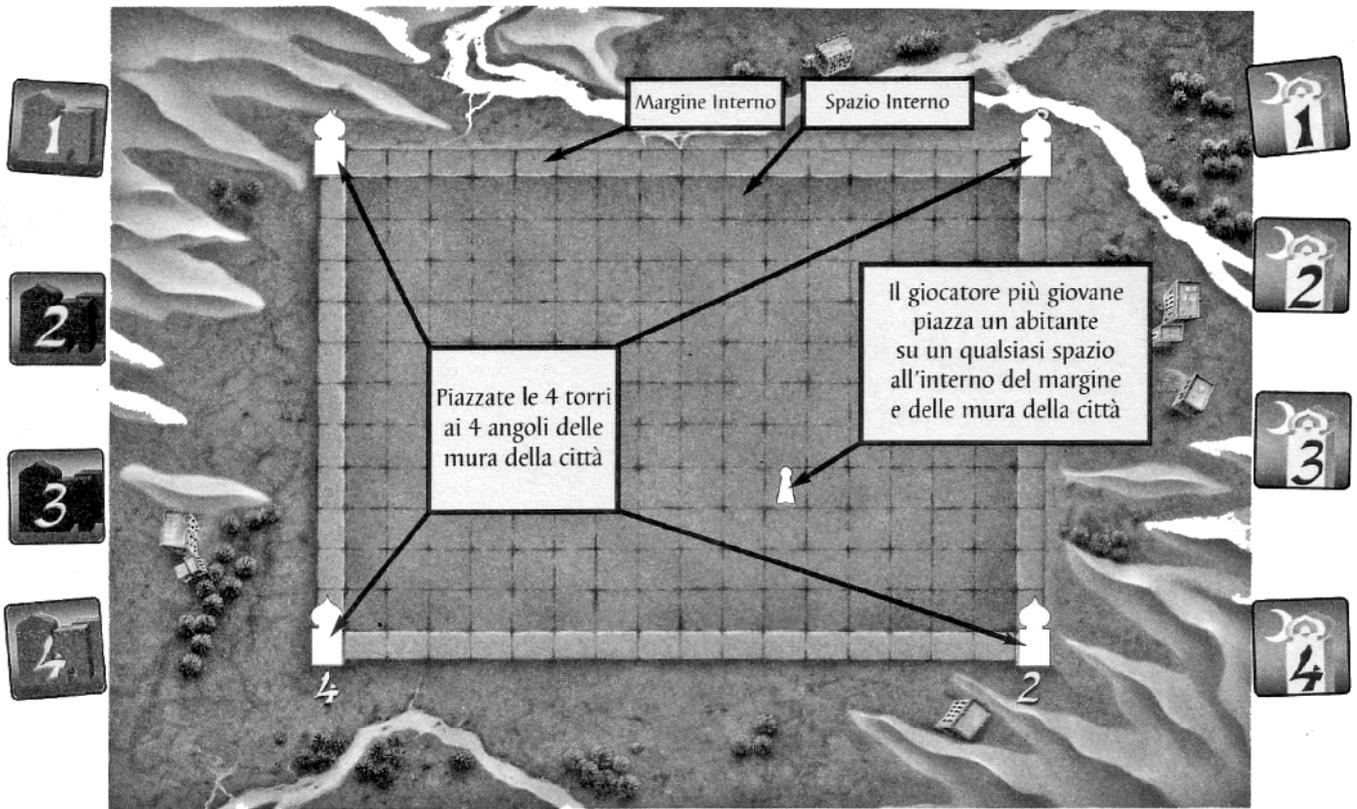
Il tavoliere mostra la base su cui costruire la città di Medina: qui i giocatori riedificheranno la città. Piazzare le 4 torri ai 4 angoli delle mura della città. Piazzare le 4 tessere torre e le 4 tessere palazzo a faccia in su accanto alla mappa. Il giocatore più giovane piazza un abitante su una qualsiasi casella all'interno della città che sia distante dalle mura di almeno uno spazio (quindi non sulle mura o sui lati esterni della mappa).

Ogni giocatore sceglie un colore e prende lo schermo e le 4 cupole del colore prescelto. Prende anche:

Con 3 giocatori: 6 sezioni di palazzi in ciascun colore (24 in tutto), 4 scuderie, 8 abitanti e 10 mura. Piazzare i pezzi inutilizzati nella scatola.

Con 4 giocatori: 5 sezioni di palazzi in ciascun colore (20 in tutto), 3 scuderie, 6 abitanti e 8 mura. Piazzare i pezzi inutilizzati nella scatola.

Ogni giocatore piazza le sue 4 cupole davanti al suo schermo in modo che tutti le possano vedere e piazza gli altri pezzi di gioco dietro lo schermo in modo da nasconderli agli altri giocatori.



**Pedine del giocatore rosso in una partita con 3 giocatori**

4 cupole

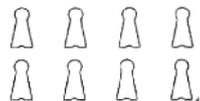


4 schermi rossi

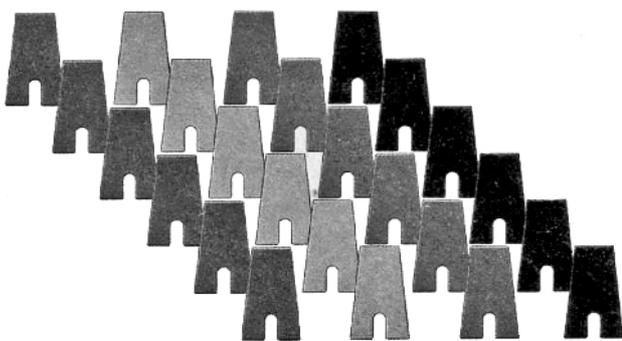
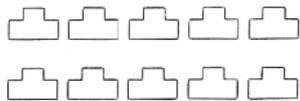
4 scuderie



8 abitanti



10 mura



24 palazzi in 4 colori

**Pedine del giocatore rosso in una partita con 4 giocatori**

4 cupole



3 schermi rossi

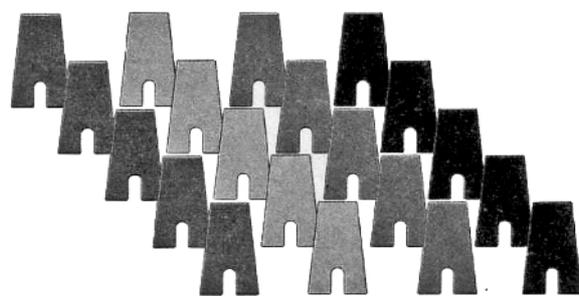
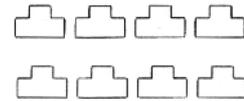
3 scuderie



6 abitanti



8 mura



20 palazzi in 4 colori

# Obiettivo

Durante il gioco ciascun giocatore rivendicherà 4 palazzi nella città. Ciascun palazzo consiste in una o più sezioni dello stesso colore. Più grande sarà la costruzione finale, più punti varrà alla fine del gioco. I palazzi guadagnano punti anche se stanno lungo le mura della città, se hanno collegate delle scuderie o se stanno lungo uno dei mercati. Il vincitore è il giocatore con più punti alla fine del gioco.

# La Partita

inizia il giocatore più giovane. Egli sceglie due dei suoi pezzi di legno (sezione di palazzo, cupola, scuderia, abitante o mura della città) e li piazza su un qualsiasi spazio vuoto sulla mappa, seguendo le regole per il piazzamento. Poi il giocatore alla sua sinistra fa lo stesso piazzando due pezzi di legno sulla mappa e così via, in senso orario intorno al tavolo. Per esempio, un giocatore potrebbe piazzare una sezione di palazzo nero ed una arancione oppure due sezioni di palazzi grigi, oppure una sezione di palazzo arancione ed una scuderia o due mura della città, o un muro ed un abitante, o ancora una cupola ed un muro.

# Sezione di Palazzo

Un giocatore può piazzare la prima sezione di palazzo di un colore su un qualsiasi spazio interno o al confine della mappa (non sulle mura) con un'eccezione: non può piazzare la prima sezione adiacente (né ortogonalmente né diagonalmente) ad un'altra sezione già sulla mappa (di qualsiasi colore). In questo modo i palazzi saranno sempre separati, almeno da una stretta stradina. Quando un qualsiasi giocatore piazza una sezione di palazzo dello stesso colore di uno già in costruzione sulla mappa, egli dovrà necessariamente ampliare quel palazzo, cioè metterla in una casella ad essa ortogonalmente adiacente. Un palazzo può diventare piuttosto grande quando molte sezioni dello stesso colore vengono piazzate una vicina all'altra. Naturalmente, un palazzo può anche essere molto piccolo, fino ad essere costituito da un'unica sezione. Tutti i giocatori costruiscono i palazzi di diverso colore, insieme. Fino a quando un palazzo non avrà una cupola, esso sarà incompleto e non apparterrà a nessuno. In città ci può essere solo un palazzo incompleto di ciascun colore. Quando un giocatore piazza una cupola su di un palazzo, allora egli ne reclama la proprietà e lo completa. Se non c'è spazio per collocare un'altra sezione ortogonalmente adiacente ad un palazzo incompleto, allora quest'ultimo sarà dichiarato completo (ma non reclamato da nessun giocatore). I giocatori non possono aggiungere sezioni ai palazzi completi!. Quando non ci sono nel tavoliere palazzi incompleti di un dato colore, un giocatore può iniziare un nuovo palazzo di quel colore, seguendo le normali regole. Quando tutti i giocatori hanno rivendicato un palazzo di uno dei colori, nessuno può più né ampliare né iniziare un nuovo palazzo di quel colore, e dunque tutte le sezioni di palazzo di quel colore vengono rimesse nella scatola. Naturalmente nel caso fossero stati rivendicati tutti i possibili palazzi in tutti i possibili colori, non si potrebbe più piazzare nessuna nuova sezione di palazzo.

# Cupole

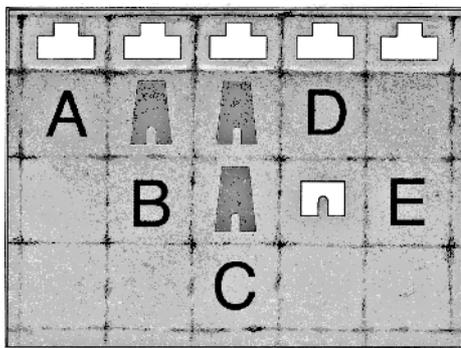
Ogni giocatore ha 4 cupole e quando ne piazza una su di un palazzo, completa il palazzo stesso e ne rivendica la proprietà. Ciascun giocatore può rivendicare un solo palazzo per ognuno dei 4 colori, per cui in una partita ogni giocatore potrà avere a disposizione solo 4 palazzi (uno per colore). Ad esempio, se un giocatore ha rivendicato la proprietà di un palazzo grigio, egli non potrà rivendicare la proprietà di un altro palazzo grigio, sebbene possa continuare a piazzare sezioni di palazzi grigi seguendo le normali regole. Il numero delle sezioni presenti in un palazzo ne determina il valore finale. Nell'esempio riportato a destra, il palazzo è costituito da 4 sezioni e vale 4 punti vittoria. Il valore di un palazzo può essere aumentato con le scuderie, con le mura della città adiacenti e con gli abitanti adiacenti.

Un palazzo con la cupola é considerato completo. Non vi può essere più aggiunta nessuna sezione.

## Scuderie

Un giocatore può piazzare una scuderia in uno spazio vuoto all'interno o al confine della città (non sulle mura) che sia adiacente (non in diagonale) ad una sezione di palazzo già sulla mappa. I giocatori possono piazzare scuderie vicino a palazzi completi o incomplete indipendentemente da chi ne sia il proprietario. Ogni scuderia adiacente ad un palazzo aggiunge un punto al valore di quest'ultimo. Non si può piazzare una scuderia in uno spazio adiacente soltanto ad un'altra scuderia. Normalmente, i giocatori piazieranno le scuderie vicino ai loro palazzi per incrementarne il valore, ma naturalmente è anche possibile piazzare una scuderia vicino ad un palazzo di un altro giocatore.

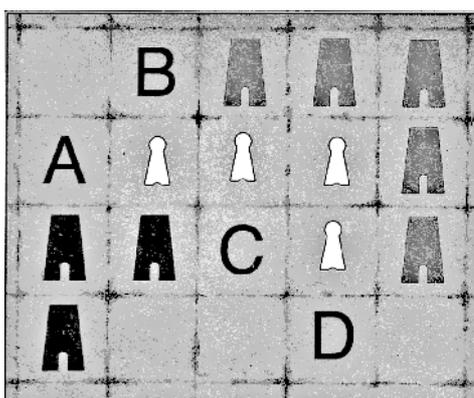
Un giocatore può fare questa scelta, ad esempio, per ridurre gli spazi vuoti sulla mappa dove potrebbero essere aggiunte nuove sezioni o costruiti nuovi palazzi.



*l'esempio mostra un palazzo incompleto composto da 3 sezioni più una scuderia. I giocatori possono piazzare altre sezioni o scuderie A, B, C e D. Sullo spazio E, si può piazzare né una sezione né scuderia.*

## Abitanti

Gli abitanti nel tavoliere rappresentano l'ubicazione dei mercati a Medina. All'inizio del gioco c'è solo un mercato, ma altri possono essere creati durante la partita se il mercato originale non può essere aumentato in grandezza. Un giocatore può piazzare un abitante su entrambe le due estremità di una fila di abitanti. Il giocatore può piazzare la pedina su uno spazio vuoto all'interno della città o al confine (non sulle mura) che sia adiacente (non in diagonale) ad una delle pedine alle due estremità della fila. Un giocatore non può piazzare un abitante in uno spazio adiacente a due o più abitanti già sulla mappa. Quindi, turno dopo turno, la grandezza del mercato crescerà. Se un giocatore non può aggiungere un abitante ad una delle due estremità della fila, egli può iniziare una nuova fila, piazzando la sua pedina su un qualsiasi spazio vuoto all'interno o sul confine della mappa (non sulle mura).



*L'esempio mostra una fila di 4 abitanti. Un giocatore può aggiungere un abitante negli spazi A, B o D ma non in C, perché sarebbe adiacente a due abitanti. Quando un palazzo è adiacente al mercato, esso aggiunge un punto per abitante al suo valore. Così, il palazzo arancione aggiunge 3 punti al suo valore mentre il palazzo nero un punto.*

# Mura

Le mura si possono piazzare soltanto lungo gli appositi spazi liberi sul bordo esterno della mappa. Inoltre, un giocatore può soltanto piazzare mura soltanto adiacenti ad altre mura o alle torri. I giocatori dovranno lasciare almeno uno spazio libero per ogni lato della mappa per le porte della città. Quindi, le mura costruite attorno a torri attigue, non si potranno mai incontrare. Non c'è alcuna restrizione nel posizionamento delle mura vicino a palazzi, abitanti o scuderie e viceversa. Le caselle confinanti con le 4 porte della città non devono necessariamente rimanere vuote. Quando un palazzo è adiacente alle mura della città, il valore del palazzo è incrementato di un punto per ogni pezzo di muro adiacente ad esso o alle sue scuderie.

## la grande città risorge

Turno dopo turno, ogni giocatore aggiunge due pezzi alla città. Un giocatore non può scegliere di metterne meno di due, a meno che non gli risulti impossibile farlo seguendo le regole. In questo caso, egli deve mostrare agli altri giocatori tutti i pezzi che ha dietro lo schermo.

Se tutti sono d'accordo sul fatto che non può collocare due pezzi, allora egli giocherà quello che può. Altrimenti deve giocare due pezzi. In questo modo, la grande città emerge. Durante il gioco, i giocatori rivendicheranno i palazzi piazzandovi sopra le loro cupole. Una volta fatto, il palazzo è considerato completo ed i giocatori non potranno più aggiungervi altre sezioni. Il valore del palazzo potrà essere incrementato dalle scuderie, dalla vicinanza alle mura della città, dagli abitanti ad esso adiacenti.

## palazzo



Il primo giocatore a completare un palazzo di un dato colore prende la tessera di quel colore e la piazza davanti al suo schermo. Egli mantiene la tessera fino a quando un altro giocatore non lo supera con un palazzo più grande sempre nello stesso colore. Quando questo accade, il giocatore dà la tessera al giocatore che ora ha il palazzo più grande in quel colore, la grandezza di un palazzo è determinata dal numero delle sue sezioni più le scuderie ad esso collegate.

Alla fine del gioco il possessore della tessera riceverà ulteriori punti vittoria.

## torre



Quando un giocatore rivendica un palazzo che è adiacente alle mura della città egli diventa il guardiano della torre vicina, prende la tessera corrispondente alla torre connessa al suo palazzo e la piazza scoperta davanti al suo schermo.

Più tardi, durante il gioco, quando un giocatore prende il controllo di un palazzo adiacente alle mura connesse alla stessa torre, prenderà la tessera dall'avversario indipendentemente dalla grandezza relativa dei palazzi. Se un giocatore ha rivendicato un palazzo e più tardi lui stesso o un avversario piazza mura della città ad esso adiacenti, egli prende la tessera della torre connessa alle mura adiacenti al suo palazzo; la prende da fuori tavolo o da un altro giocatore, dovunque essa sia.

Se un giocatore ha rivendicato un palazzo e più tardi lui o un avversario piazza una scuderia che collega il palazzo alle mura della città, anche in questo caso prenderà la tessera della corrispondente torre connessa, ovunque essa sia, cioè da un avversario o dalle tessere rimaste.

Ricorda che le mura che partono lungo ciascun lato della città non possono mai incontrarsi. I giocatori devono lasciare uno spazio libero come porta della città. La porta può anche essere adiacente ad una torre.

Una volta che il Palazzo è connesso alle Torri dalle mura, i pezzi posti successivamente non contano come ulteriori connessioni alla torre.

Per esempio, un giocatore non può prendere la tessera corrispondente ad una torre già connessa al suo palazzo piazzando un'altra sezione di mura o una stalla. Sebbene capitino raramente, un palazzo può essere collegato a più di una torre.

## Fine del gioco

Quando un giocatore termina i suoi pezzi di legno, mette da parte il suo schermo e non prende più parte al gioco.

I giocatori possono esaurire i loro pezzi di legno in tempi differenti perché le sezioni di palazzi che non possono essere più giocate (quando tutti i giocatori hanno il proprio palazzo in quel dato colore), vengono rimosse dal gioco. Il gioco continua finché tutti i giocatori non hanno più pezzi di legno da giocare. Se ad un giocatore rimane solo un pezzo di legno da giocare, ne giocherà uno solo invece di due. Quando rimane solo un giocatore con i pezzi di legno egli dovrà giocare almeno una cupola ad ogni turno (se ne ha e se può). Il gioco termina quando tutti i giocatori hanno terminato i pezzi di legno che sono giocabili.

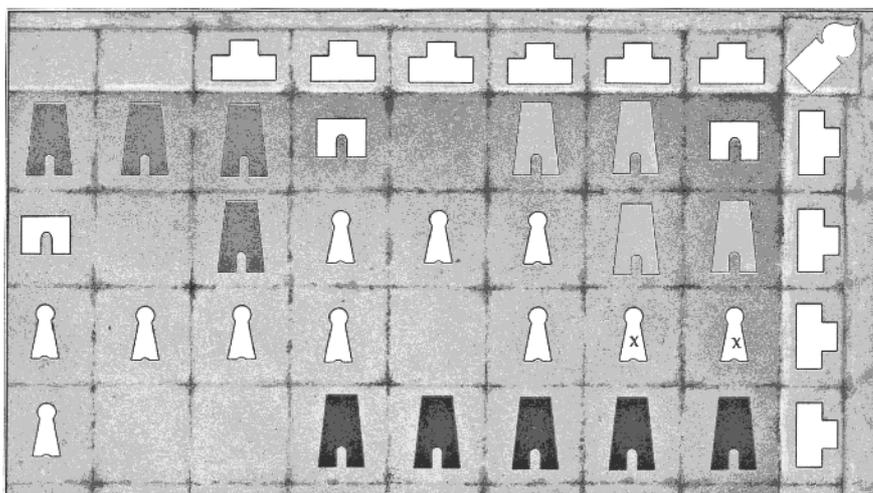
## Punteggio

Ciascun giocatore conta i punti dei suoi 4 palazzi come segue:

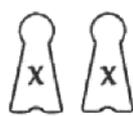
- Ogni sezione di palazzo vale un punto
- Ogni scuderia collegata ad un palazzo vale un punto
- Ogni mura adiacente (non in diagonale) ad una sezione di palazzo o ad una scuderia, vale un punto
- Ogni abitante che sia adiacente (non in diagonale) ad una sezione di palazzo o ad una scuderia, vale un punto

Ciascun giocatore somma i punti dei suoi 4 palazzi con le tessere palazzo e/o torre che possiede.

Il giocatore col maggior punteggio è il vincitore. In caso di pareggio, i giocatori con più punti condividono la vittoria.



Esempio:

 *Le due pedine con l'asterisco valgono un punto sia per il palazzo grigio che per il nero.*

palazzo grigio scuro vale 11 punti

(4 sezioni + 2 scuderie + 2 mura + 3 abitanti)

Il palazzo nero vale 10 punti ( 5 sezioni di palazzo + 1 muro + 4 abitanti)

il palazzo grigio chiaro vale 13 punti ( 4 sezioni di palazzo + una scuderia + 5 mura + 3 abitanti)

il palazzo grigio chiaro deve il suo alto valore all'ottimo piazzamento vicino alle mura ed agli abitanti nel mercato.