

OASIS

Oasis

Di Alan R. Moon e Aaron Weissblum

Per 3 – 5 giocatori

Età 10 +

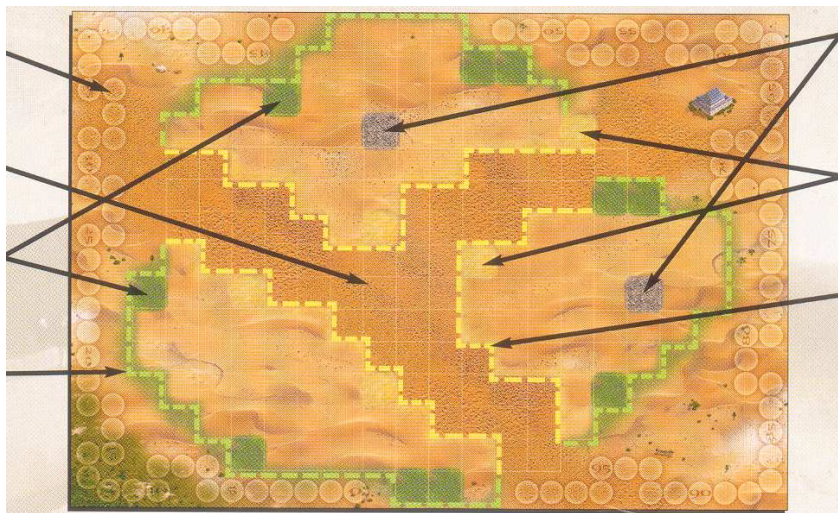
45 – 60 minuti

Il Gobi, una estesa zona desertica, occupa quasi un terzo degli enormi territori della Mongolia. Il Gobi è spesso immaginato come un luogo di insopportabile calura e dune di sabbia senza vita, allo stesso modo dell'inhospitale e invivibile deserto del Sahara. Invece, la realtà è completamente diversa. Il grande deserto del Gobi possiede alte montagne, dune di sabbia, steppe, una ricca fauna che comprende cavalli selvaggi e cammelli, e bellissime Oasi che favoriscono la vita con il loro prezioso apporto d'acqua. Le Oasi del Gobi sono state abitate fin dai tempi antichi da Nobili, Aristocratici, Mercanti, Monaci ed Allevatori, tutti alla ricerca di una posizione nella struttura sociale di questo grande paese.

Tu sei il capo di una famiglia che si prefigge di diventare la più potente del territorio. Utilizza oculatamente le tue risorse ed ottieni il controllo delle fertili steppe per allevare cavalli, i quali ti faranno guadagnare prestigio ed onore. Costruisci Ovoo (*NDT: tumuli di pietre usati per offerte votive*) ricoperti di pietre incantate, per far riversare nella tua vita la benedizione della fortuna. Organizza una carovana di cammelli per trasportare le tue mercanzie in altre aree del territorio, conducendo con te enormi ricchezze. Conquista il controllo di bellissime Oasi, alimentate da sorgenti d'acqua portatrice di vita, così da migliorare la qualità dell'esistenza per te e per la tua famiglia. Il giocatore con il maggior numero di punti alla fine della partita verrà consacrato come Nobile dell'Oasi.

COMPONENTI DEL GIOCO

- Percorso Segnapunti
- Sentiero dei Cammelli
- Caselle Bonus Oasi
- Area Oasi – esempio di dove Le Tessere Oasi iniziali vanno piazzate



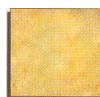
- Caselle Bonus Pietraia
- Caselle Bonus Steppa
- Area Steppa – esempio di dove Le Tessere Steppa iniziali vanno piazzate

Tabellone

88 Tessere



34 Tessere Oasi



34 Tessere Steppa



20 Tessere Pietraia

100 Cammelli in legno



20 per ognuno dei 5 colori (rosso, blu, verde, giallo e nero);

54 Carte



4 Carte Cammello con 2 Cammelli



4 Carte Cammello con 3 Cammelli



8 Carte Oasi con 2 Tessere Oasi



8 Carte Steppa con 2 Tessere Steppa



8 Carte Pietraia con 1 Tessera Pietraia



1 Carta Mercanzia con 2 Tessere punti Mercanzia



4 carte Mercanzia con 1 Tessera punti Mercanzia



5 Carte Sorgente con 1 Tessera punti Sorgente



4 Carte Cavallo con 1 Tessera punti Cavallo



1 Carta Cavallo con 2 Tessere punti Cavallo



4 Carte Ovoo con 2 Tessere punti Ovoo



3 Carte "Pesca 3 carte"

62 Tessere Punti



14 Mercanzie



12 Sorgenti



16 Cavalli



20 Ovoo

20 Segnalini Controllo in legno



4 per ognuno dei 5 colori (rosso, blu, verde, giallo e nero);

5 Dischetti Priorità



#1 = Nobile



#2 = Aristocratico



#3 = Mercante



#4 = Monaco-



#5 = Mandriano

1 Regolamento

PREPARAZIONE.

Posizionare il tabellone al centro del tavolo.

Dare ad ogni giocatore un set di 4 Segnalini Controllo ed un set di 20 Cammelli dello stesso colore.

Separare le tessere Oasi, Steppa e Pietraia ed impilarle ai bordi del tabellone. Separare le tessere punti Merce, Sorgente, Cavallo e Ovoo e posizionarle in pile separate accanto al tabellone.

Girare i Dischetti Priorità a faccia in giù, mescolarli bene e distribuirne uno ad ogni giocatore. I giocatori gireranno il proprio dischetto a faccia in su. Se ci sono 3 giocatori saranno usati soltanto i dischetti numerati dall'1 al 3. Se ci sono 4 giocatori, saranno usati solo i dischetti numerati dall'1 al 4 e con 5 giocatori saranno usati tutti i dischetti.

Mescolare le carte e distribuirne 5 ad ogni giocatore. **I giocatori non devono guardare le proprie carte:** essi le disporranno in un mazzetto coperto che rappresenterà il proprio **Mazzo Offerta**. Le carte rimanenti formeranno un Mazzo che sarà posizionato accanto al tabellone.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO.

Il gioco è strutturato in turni. Ogni turno è svolto come segue:

1. A partire dal giocatore in possesso del Dischetto Priorità #1 e procedendo in ordine (#1 è il primo, poi #2, seguito dal #3 e così via), ogni giocatore **deve** fare un'offerta da **1 a 3 carte**.

a) Per fare un'offerta, il giocatore scopre la prima carta del proprio Mazzo Offerta e la pone a faccia in su sul tavolo davanti a lui. Se decide che quella singola carta rappresenti la propria offerta, egli dichiara di aver terminato e pesca **2 carte** dal mazzo. Le carte pescate vengono aggiunte **al fondo del proprio Mazzo Offerta**.

Offerta:



=

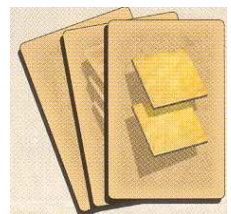
Pesca 2 Carte

b) Se il giocatore desidera incrementare la propria offerta, egli scopre un'altra carta dal proprio Mazzo Offerta e la pone a faccia in su accanto alla prima. Se decide che quelle 2 carte rappresentino la propria offerta, egli dichiara di aver terminato e pesca 1 carta dal mazzo. La carta pescata viene aggiunta **al fondo del proprio Mazzo Offerta**.



= Pesca 1 Carta

c) Se il giocatore desidera incrementare ancora la propria offerta, egli scopre un'ulteriore carta dal proprio Mazzo Offerte e la pone a faccia in su accanto alle prime 2. Ora egli ha terminato il proprio turno, in quanto l'offerta massima permessa è di 3 carte. Egli non pesca altre carte dal Mazzo Offerta.



= Pesca 0 Carte

Importante: I giocatori non devono aggiungere carte in cima al proprio mazzo!

Nota: Un giocatore non può mettersi nella condizione di non avere più carte. Se un giocatore possiede esattamente 3 carte, egli può fare soltanto un'offerta di 1 o 2 carte. Egli non può fare un'offerta di 3 carte poiché si troverebbe senza carte da giocare durante il turno successivo.

Nota: Se il Mazzo si esaurisce, mescolare la pila degli scarti e formare un nuovo Mazzo.

2. Il giocatore in possesso del **Dischetto Priorità #1** deve ora scegliere quale offerta accettare. **Egli non può scegliere la propria offerta.** Una volta deciso quale offerta accettare, egli consegna il Dischetto Priorità #1 all'avversario del quale ha accettato l'offerta. L'avversario posiziona il Dischetto Priorità #1 **coperto** di fronte a sé. Il giocatore di turno prende tutte le carte incluse nell'offerta e le utilizza nel seguente modo, a seconda di quanto riportato sulle carte stesse:

Cammelli – Il giocatore posiziona 2 o 3 Cammelli (a seconda del numero di Cammelli presenti sulla carta) sul Sentiero dei Cammelli;



Tessere Oasi – Il giocatore prende 2 tessere Oasi e le posiziona sul tabellone;



Tessere Steppa - Il giocatore prende 2 tessere Steppa e le posiziona sul tabellone;



Tessere Pietraia - Il giocatore prende 1 tessera Pietraia e la posiziona sul tabellone;



Tessere Punti Mercanzie – Il giocatore prende 1 o 2 tessere Punti Mercanzia (dipende da quante Tessere Punti Mercanzia sono rappresentate sulla carta) e le posiziona a faccia in giù di fronte a lui;



Tessere Punti Sorgente – Il giocatore prende 1 tessera Punti Sorgente e la posiziona a faccia in giù di fronte a lui;



Tessere Punti Cavallo – Il giocatore prende 1 o 2 tessere Punti Cavallo (dipende da quante Tessere Punti Cavallo sono rappresentate sulla carta) e le posiziona a faccia in giù di fronte a lui;



Tessere Punti Ovoo - Il giocatore prende 2 tessere Punti Ovoo e le posiziona a faccia in giù di fronte a lui;



Pesca 3 carte – Il giocatore pesca 3 carte dal mazzo e le aggiunge **in fondo** al proprio mazzo delle offerte senza guardarle.



Nota: Un giocatore tiene davanti a sé tutte le proprie Tessere punti a faccia in giù – questa è la sua Pila Punteggi. Durante la partita, un giocatore può guardare le proprie tessere Punti in qualsiasi momento. I giocatori non possono guardare le Tessere punteggio dei propri avversari.

Se un giocatore accetta un'offerta di 2 o 3 carte, egli dovrà eseguire le azioni sopraindicate per **ogni** carta. **L'ordine in cui verranno eseguite le azioni non ha importanza.**

Dopo aver svolto le azioni previste per ciascuna carta, il giocatore pone tutte le carte usate nel mazzo degli scarti.

3. Il giocatore con il Dischetto Priorità #2 deve adesso scegliere quale delle offerte rimanenti accettare. Egli non può scegliere la sua stessa offerta. Egli consegna il Dischetto Priorità #2 all'avversario del quale ha accettato l'offerta. L'avversario pone il Dischetto Priorità #2 a faccia in giù davanti a sé. Il giocatore di turno prende tutte le carte incluse nell'offerta e risolve le azioni in esse indicate.

4. Il giocatore con il Dischetto Priorità #3 deve adesso scegliere quale delle offerte rimanenti accettare. Egli non può scegliere la sua stessa offerta, a meno che la sua Offerta non sia la sola Offerta rimasta sul tavolo (partita con 3 giocatori). Egli consegna il Dischetto Priorità #3 all'avversario del quale ha accettato l'offerta. L'avversario pone il Dischetto Priorità #3 a faccia in giù davanti a sé. Il giocatore di turno prende tutte le carte incluse nell'offerta e risolve le azioni in esse indicate. Per una partita con 3 giocatori, passare al punto 7.

5. Il giocatore con il Dischetto Priorità #4 deve adesso scegliere quale delle offerte rimanenti accettare. Egli non può scegliere la sua stessa offerta, a meno che la sua Offerta non sia la sola Offerta rimasta sul tavolo (partita con 4 giocatori). Egli consegna il Dischetto Priorità #4 all'avversario del quale ha accettato l'offerta. L'avversario pone il Dischetto Priorità #4 a faccia in giù davanti a sé. Il giocatore di turno prende tutte le carte incluse nell'offerta e risolve le azioni in esse indicate. Per una partita con 4 giocatori, passare al punto 7.

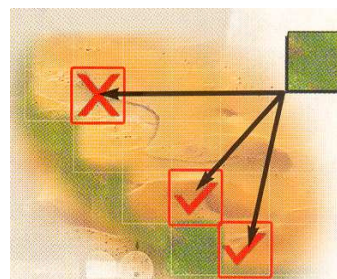
6. Il giocatore con il Dischetto Priorità #5 deve adesso scegliere l'offerta rimanente, anche se si tratta della sua stessa offerta. Egli consegna il Dischetto Priorità #5 all'avversario del quale ha accettato l'offerta. L'avversario pone il Dischetto Priorità #5 a faccia in giù davanti a sé. Il giocatore di turno prende tutte le carte incluse nell'offerta e risolve le azioni in esse indicate.

7. Adesso tutti i giocatori scoprono i propri Dischetti Priorità. **Il giocatore con il Dischetto Priorità #1 riceve una azione gratuita come bonus per essersi assicurato la prima posizione.** Per questa azione in omaggio, egli può piazzare 1 tessera sul tabellone (**Oasi, Steppa, pietraia**) oppure può piazzare **1 Cammello** sul sentiero.

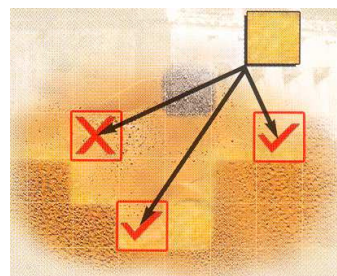
8. Inizia un nuovo turno ripetendo i punti dall'1 al 7!

REGOLE DI PIAZZAMENTO DELLE TESSERE OASI, STEPPA E PIETRAIA.

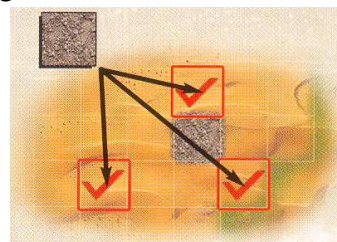
Quando un giocatore inizia una nuova area Oasi, egli deve piazzare la prima Tessera Oasi in una qualsiasi casella vuota lungo i confini degli spazi di piazzamento oppure accanto ad una casella Bonus Tessere Oasi. **Questa limitazione vale soltanto per la prima tessera in una sezione Oasi di un giocatore.** Successivamente egli piazza uno dei suoi Segnalini Controllo sulla tessera. Un giocatore espande la propria area Oasi piazzando ulteriori Tessere Oasi in caselle vuote adiacenti alla Tessera Oasi già esistente.



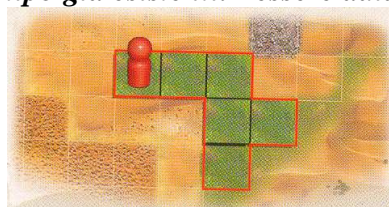
Quando un giocatore inizia una nuova area Steppa, egli deve piazzare la prima Tessera Steppa in una qualsiasi casella vuota che costeggia il Sentiero dei Cammelli oppure accanto ad una casella Bonus Tessere Steppa. **Questa limitazione vale soltanto per la prima tessera in una sezione Steppa di un giocatore.** Successivamente egli piazza uno dei suoi Segnalini Controllo sulla tessera. Un giocatore espande la propria area Steppa piazzando ulteriori Tessere Steppa in caselle vuote adiacenti alla Tessera Steppa già esistente.



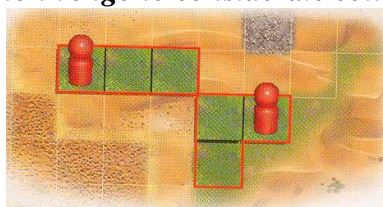
Quando un giocatore inizia una nuova area Pietraia, egli deve piazzare la prima Tessera Pietraia in una qualsiasi casella vuota sul tabellone oppure accanto ad una casella Bonus Tessere Pietraia. Successivamente egli piazza uno dei suoi Segnalini Controllo sulla tessera. Un giocatore espande la propria area Pietraia piazzando ulteriori Tessere Pietraia in caselle vuote adiacenti alla Tessera Pietraia già esistente.



Nota: le tessere devono essere posizionate adiacenti in verticale o in orizzontale a quelle dello stesso tipo già esistenti. Tessere adiacenti in diagonale non vengono considerate collegate.

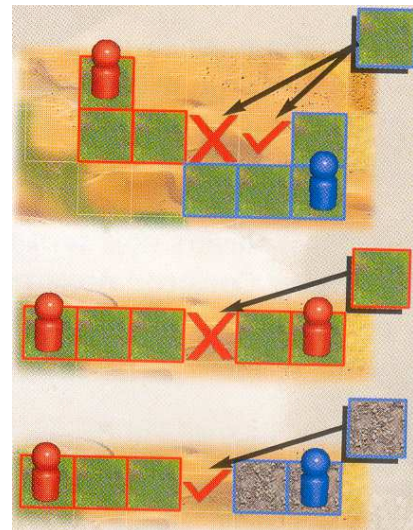


1 area collegata



2 aree separate

Un giocatore **non può** piazzare una tessera adiacente all'area di un altro giocatore se contiene lo stesso tipo di tessera. Inoltre, un giocatore **non può** piazzare una tessera che connetta due proprie aree dello stesso tipo. **Per esempio: 1) Il giocatore blu non può piazzare una Tessera Oasi accanto ad una tessera Oasi appartenente al giocatore rosso. Egli potrebbe comunque piazzarla adiacente in diagonale. 2) Se un giocatore possiede 2 aree Oasi, egli non può piazzare una Tessera Oasi in una casella confinante con entrambe le proprie aree Oasi. Così si unirebbero le due aree in una sola, azione non permessa.**



Un giocatore **può** piazzare una tessera di un tipo adiacente ad un'area di un altro giocatore, o adiacente ad una propria area, **purché contengano differenti tipi di tessere.**

Finché ci sono tessere disponibili, quando un giocatore accetta un'Offerta egli deve piazzare ogni tessera rappresentata su ognuna delle carte offerte.

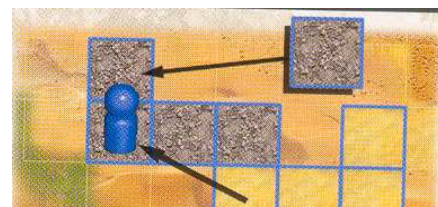
Ogni volta che un giocatore inizia una nuova area, se possiede Segnalini Controllo non ancora utilizzati, egli **deve** piazzarne uno sulla prima tessera della nuova area.

Un giocatore può iniziare tutte aree dello stesso tipo (tutte Oasi, per esempio), 2 aree di un tipo e 1 area per ognuno degli altri due tipi oppure ogni altra combinazione.

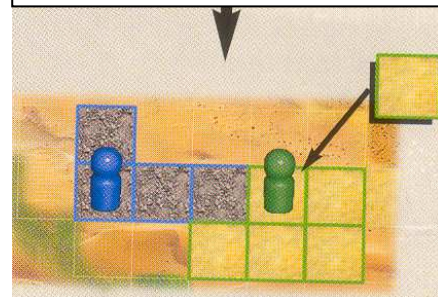
Se un giocatore inizia una quinta area (perché vuole o perché vi è costretto), egli può abbandonare un area e spostare uno dei suoi Segnalini Controllo sulla nuova area. Comunque, egli non è mai costretto a rimuovere un segnalino controllo da un'area.

Nota: Un giocatore può sempre iniziare una nuova area quando piazza una tessera.

Le aree senza alcun Segnalino Controllo sono considerate disponibili e possono essere incorporate in aree appartenenti a qualsiasi giocatore. Se, per espandere una propria area, un giocatore piazza una tessera accanto ad un'altra tessera o area dello stesso tipo che non è controllata da nessun giocatore, questa tessera o area diviene parte dell'area del giocatore. Questo include le caselle Bonus Tessera stampate sul tabellone. Un giocatore non può rivendicare una tessera o un'area non controllata soltanto piazzandoci sopra un proprio Segnalino Controllo – **egli deve piazzare una nuova tessera accanto a questa tessera o area per prenderne il controllo.**



Il Blu abbandona la sua Area Steppa per controllare l'Area Pietraia

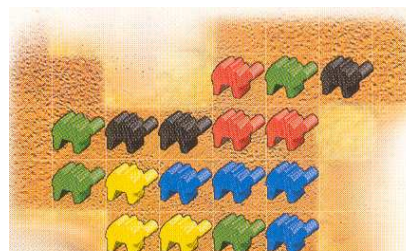


Il verde riceve una carta con tessera Steppa, piazza la tessera accanto alla Steppa abbandonata e ne prende il controllo

REGOLE DI PIAZZAMENTO PER IL SENTIERO DEI CAMMELLI

Quando un giocatore riceve una carta cammello come parte di un'offerta, egli deve piazzare Cammelli del proprio colore sul Sentiero dei Cammelli. Se ha una Carta Cammello raffigurante 2 Cammelli, egli piazza 2 Cammelli e se ha una carta con 3 Cammelli, egli ne piazza 3.

Un giocatore può piazzare un Cammello in qualsiasi casella vuota sul Sentiero dei Cammelli. Non è obbligatorio piazzare Cammelli accanto ad altri dello stesso colore. Un giocatore può avere qualsiasi numero di Aree di Cammelli sul Sentiero dei Cammelli durante la partita.



Non ci sono limitazioni al piazzamento dei Cammelli

Un giocatore può piazzare propri Cammelli accanto a Cammelli appartenenti ad altri giocatori senza alcuna restrizione.

Tessere piazzate su spazi adiacenti al Percorso dei Cammelli non condizionano il piazzamento di Cammelli in alcun modo.

Se un giocatore ha piazzato tutti i propri cammelli sul tabellone e riceve ulteriori Carte Cammello, egli può rimuovere propri cammelli dal tabellone e piazzarli in altre caselle oppure semplicemente ignorare la carta.

Nota: Sul Sentiero dei Cammelli possono essere piazzati solo Cammelli – non è permesso piazzare tessere.

FINE DEL GIOCO

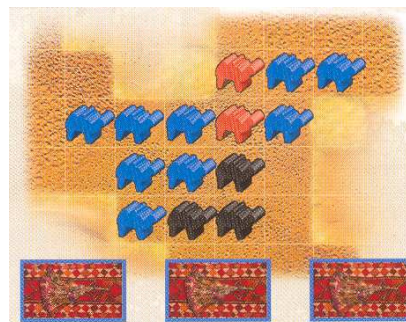
Il gioco termina **alla fine** del turno in cui si verifica **una** qualsiasi delle seguenti situazioni:

1. L'ultima Tessera di uno dei 3 tipi viene piazzata sul tabellone (Pietraia, Oasi, Steppa);
2. Un giocatore sceglie un'Offerta che comprende almeno una tessera che non è possibile giocare.

A questo punto, ogni giocatore pone un Cammello o un Segnalino Controllo del proprio colore sulla casella "0" del Percorso Segnapunti. Calcolato il punteggio per ogni tipo di area, si muove il proprio Cammello o il Segnalino di controllo lungo il Percorso Segnapunti.

Ogni giocatore calcola il punteggio come segue:

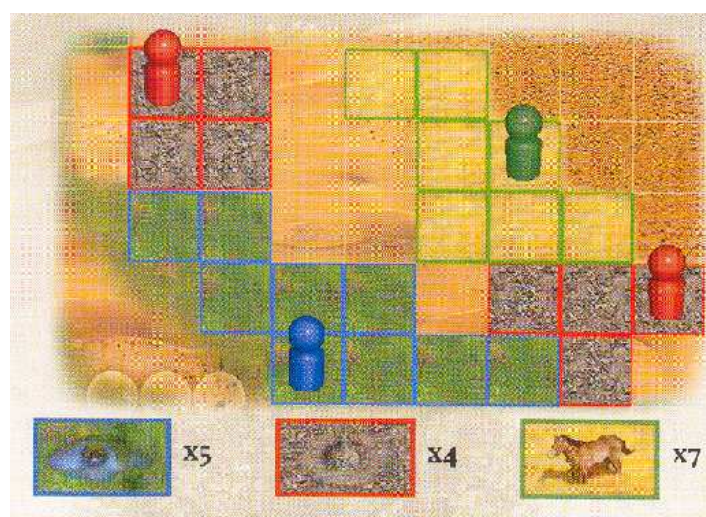
- 1) **Punteggio dei Cammelli** – Ogni giocatore stabilisce quale sia la propria più **ampia** sezione di Sentiero dei Cammelli (la più **ampia** sezione di Cammelli contigui – Cammelli adiacenti in diagonale non sono considerati contigui). Egli quindi moltiplica il numero delle Tessere Punti Merce in proprio possesso per il numero dei cammelli della propria sezione più ampia. Se un giocatore non possiede Tessere Punti Merce, egli segna zero punti indipendentemente dal numero di cammelli









Il blu ha 2 aree di Cammelli contigui. L'area più ampia contiene 6 cammelli. Egli moltiplica questo numero per le sue 3 Tessere Punti Merce, aggiungendo 18 punti sul percorso segnapunti

contenuto nella propria più ampia sezione. **Un giocatore non può mai attribuirsi punteggio per più di una delle proprie sezioni del Sentiero dei Cammelli.**

- 2) **Punteggio delle Oasi** – Ogni giocatore moltiplica il numero delle proprie Tessere Punti Sorgente per il numero delle Tessere Oasi in **tutte** le sezioni controllate dai propri Segnalini Controllo. Se un giocatore non possiede alcuna Tessera Punti Sorgente, egli segna zero punti.
- 3) **Punteggio delle Steppe** – ogni giocatore moltiplica il numero delle proprie Tessere Punti Cavallo per il numero di Tessere Steppa in **tutte** le sezioni controllate dai propri Segnalini Controllo. Se un giocatore non possiede alcuna Tessera Punti Cavallo, egli segna zero punti.
- 4) **Punteggio delle Pietraie** - ogni giocatore moltiplica il numero delle proprie Tessere Punti Ovoo per il numero di Tessere Pietraia in **tutte** le sezioni controllate dai propri Segnalini Controllo. Se un giocatore non possiede alcuna Tessera Punti Ovoo, egli segna zero punti.



Giocatore	Tessera	Tessere Punteggio	Punti
	9 Oasi	X 5 Tessere Sorgente	= 45
	8 Pietraie	X 4 Ovoo	= 32
	7 Steppa	X 4 Cavalli	= 49

 x5
  x4
  x7

Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore! In caso di parità, vince il giocatore con il numero più basso sul proprio Dischetto Priorità.

Crediti

Design del gioco: Alan R. Moon e Aaron Weissblum

Illustrazioni: Franz Vohwinkel

Sviluppo del regolamento in inglese: Alan. R. Moon, Aaron Weissblum, Alvin Madden, Matt Molen, Guido Teuber, Jürgen Valentiner-Branth and Jeremy Young