

Tyros

'Tyros' è un gioco di commercio e colonizzazione ambientato nel Mediterraneo dove i giocatori assumono il ruolo degli antichi commercianti fenici. Ci sono quattro imperi neutrali che si espanderanno lungo la mappa in accordo al gioco delle tessere mappa ed i giocatori totalizzeranno i punteggi in base alle aree controllate dal loro impero e stabilendo città i cui punti dipenderanno dalla grandezza dell'impero.

Componenti

Regolamento

Mappa di gioco

40 galeoni in plastica

40 pedine di città

32 tessere mappa

80 pedine impero

60 carte di gioco

1 tessera per il primo giocatore

Iniziare il gioco

Ciascun giocatore sceglie il colore con cui vuole giocare e prende i relativi galeoni e gli indicatori di città. Ognuno piazza 2 galeoni in Tyre (tra la locazione 31 e 32).

Ora bisogna determinare da dove ciascuno dei quattro imperi inizierà il proprio gioco. Mescolate le tessere mappa e ponetele coperte a lato della mappa. Ciascuna tessera mappa è numerata e corrisponde ad una precisa locazione sulla mappa di gioco. Pescate la prima tessera dalla pila e piazzate l'indicatore dell'impero verde sulla casella corrispondente sulla mappa. Pescate poi un'altra tessera e piazzate l'indicatore dell'impero arancione sulla casella corrispondente e ripetete il processo per l'impero giallo e viola. Nessun impero può partire adiacente ortogonalmente ad un altro impero o a Tyre. Se ciò dovesse accadere scartate la tessera e pescatene una nuova, piazzando il relativo indicatore nella nuova zona se ciò è possibile. Tutte le tessere usate per il piazzamento degli imperi vengono scartate.

Una volta stabilite le posizioni di partenza dei vari imperi, mescolate di nuovo le tessere mappa e datene 5 a testa.

Il giocatore più giovane diventa il primo a giocare e prende la relativa tessera (con sopra un viso).

Il gioco

Questa è la sequenza di gioco:

1. Distribuzione delle carte
2. Piazzamento delle tessere mappa
3. Azione dei giocatori
4. Fine del turno

1. Distribuzione delle carte

Mescolare tutte le carte anche quelle scartate e con tre giocatori darne 12 a ciascuno, mentre se ce ne sono quattro, distribuirne 10 a ciascuno.

2. Piazzamento delle tessere mappa

Seguendo l'ordine di gioco, (senso orario a partire dal primo giocatore), ciascun giocatore deve giocare una tessera mappa se ha la possibilità di farlo. Un giocatore può solo giocare una tessera che corrisponde ad una locazione che sia adiacente ortogonalmente ad una locazione che contiene il contrassegno di un impero. Quando un giocatore piazza una tessera adiacente ad un impero egli prende il contrassegno di quell'impero e lo piazza sulla tessera corrispondente. Se la nuova tessera dovesse essere adiacente a più di un impero, il giocatore sceglie a quale impero essa si unisce. Una tessera può contenere un solo contrassegno.

Una volta giocata una tessera, il giocatore la rimpiazza pescandone una nuova dalla pila. Se essa è esaurita, non si avrà alcun rimpiazzo.

Se un giocatore non ha la possibilità di giocare nessuna tra le tessere che ha in mano, allora mostra tutte le sue tessere ai giocatori e seleziona una tessera che pone in fondo alla pila pescando una nuova tessera. Per quel turno egli non giocherà alcuna tessera.

TYRE Se un giocatore dovesse piazzare una tessera nelle locazioni 31 o 32, adiacenti a Tyre, allora il giocatore piazza un indicatore dello stesso impero in Tyre, (stesso colore del contrassegno piazzato adiacentemente). Tutti i galeoni che sono a Tyre rimangono lì.

3. Azione dei giocatori

Seguendo l'ordine di gioco ogni giocatore svolge **una** delle azioni elencate sotto. Una volta che tutti i giocatori hanno completato la loro prima azione, inizia un secondo round di azioni e così via fino a che tutti i giocatori passano. Se un giocatore costruisce o muove qualcosa pagherà il relativo costo in carte, le quali saranno scartate:

- Costruire galeoni
- Muovere i galeoni
- Costruire città
- Commercio
- Scambiare carte
- Passare

COSTRUIRE UN GALEONE Un giocatore può costruire un galeone in una locazione dove ha una sua città o a Tyre. Per piazzare un proprio galeone in una data locazione, un giocatore deve pagare un numero di carte pari al numero di galeoni presenti in quella locazione incluso il galeone appena messo. In aggiunta, almeno una delle carte giocate deve corrispondere al colore dell'impero che ha quella locazione, (a meno che la locazione non sia Tyre ed è ancora neutrale, nel qual caso qualsiasi colore può essere usato per pagare il piazzamento del galeone). Ad esempio, se in una locazione dell'impero verde ci sono 2 galeoni, il giocatore attivo dovrà pagare 3 carte di cui almeno una deve essere verde. Non ci sono limiti al numero di galeoni che possono occupare una data locazione che contenga una città.

Da notare che la città in Italia nella locazione 16 permette di costruire galeoni solo nella parte occidentale della penisola.

MUOVERE UN GALEONE Un galeone può solo essere mosso ad una locazione che contiene un indicatore di impero o a Tyre stessa. Un galeone può muovere lontano quanto vuole e per tutto il tempo che il suo proprietario può pagare per il suo movimento. Il giocatore in turno deve calcolare la distanza verso la locazione in cui si vuole spostare contando il numero di locazioni che deve attraversare compresa la locazione finale (non quella di partenza). Il movimento è solo ortogonale. Il giocatore deve pagare un numero di carte uguale alla distanza da percorrere e tutte le carte devono essere dello stesso colore dell'impero nella destinazione finale.

Un galeone può muovere solo attraverso zone di mare e non può attraversare confini di terra per cui ad esempio non può andare direttamente dalla locazione 30 alla 29, ma deve viaggiare attraverso la 26 e la 25. Un galeone può attraversare locazioni neutrali ma non può attraversare locazioni interamente di mare.

L'Italia è un caso speciale. Se ad esempio un giocatore muove un proprio galeone alla locazione 16 dalla 17, allora egli deve chiarire se è nella zona est o ovest della penisola. Se è ad est, può solo muovere alla locazione 15 o 17.

Ci possono essere un massimo di 2 galeoni in una locazione senza città alla fine del turno di azione di un qualsiasi giocatore mentre non ci sono limiti per le locazioni che contengono una città o per Tyre.

COSTRUIRE UNA CITTA' Per costruire una città in una data locazione, un giocatore deve avere il controllo della locazione con almeno un galeone presente e senza la presenza di nessun altro galeone avversario. In questo caso, egli paga 5 carte tutte dello stesso colore dell'impero proprietario della locazione, mentre se ha due galeoni presenti, paga 4 carte dello stesso colore. A questo punto egli rimpiazza uno dei suoi galeoni presenti nella locazione con un indicatori di città.

Non si può costruire una città a Tyre che lo è già.

Il primo giocatore che riesce a fondare una città in ciascuno dei quattro imperi guadagna 7 punti vittoria che può registrare su un pezzo di carta.

COMMERCIO Un giocatore può commerciare carte con un altro giocatore. Egli sceglie ed indica un giocatore con cui vuole commerciare, il quale può rifiutare, nel qual caso il giocatore attivo può scegliere di compiere un'altra azione oppure continuare a commerciare con un altro giocatore a sua scelta. Si possono commerciare solo le carte che si hanno in mano. Se un giocatore commercia con successo il suo round è terminato e passa al prossimo.

CAMBIARE CARTE Il giocatore attivo può cambiare carte in due modi: Può scartare 3 carte e pescare lo stesso numero dal mazzo di gioco oppure scartarne sempre 3 e prenderne una a propria scelta dal mazzo degli scarti. Quando il mazzo si esaurisce non si possono più prendere nuove carte perché gli scarti non vengono rimescolati.

PASSARE Un giocatore se vuole può passare. Egli potrà comunque svolgere un azione in un round seguente e prendere parte al commercio.

4. Fine del turno

Il turno termina quando tutti i giocatori passano in successione. I giocatori possono conservare solo tre carte tra un turno e l'altro, le carte in eccesso vanno scartate. Passare la tessera del 1° giocatore alla sinistra, il quale diviene il nuovo primo giocatore per il nuovo turno.

Fine del gioco

Il gioco termina alla fine di un turno completo in cui almeno un giocatore non ha più tessere da giocare. I giocatori fanno ora il punteggio per tutte le locazioni che controllano. Una città dà sempre il controllo di una locazione mentre un galeone dà il controllo se e solo se è l'unico presente nella locazione senza galeoni avversari. Da notare che i punti vittoria vengono attribuiti per il controllo di una locazione e non per ciascun galeone in essa presente. I punti vittoria acquisiti dipendono dalla grandezza dell'impero a cui quella locazione fa riferimento, per cui una locazione di un impero più grande avrà un valore maggiore secondo quanto riportato nella tabella sottostante:

	Impero maggiore	2 nd maggiore	3 rd maggiore	Impero minore
Città	12VPs	10VPs	9VPs	7VPs
Galeone	8VPs	6VPs	5VPs	4VPs

Una locazione controllata con una città vale ovviamente di più di una controllata con un galeone.

Tyre è controllata dal giocatore con più galeoni nella sua locazione.

Ci sono ulteriori bonus che si aggiungono ai punti vittoria acquisiti.

Il primo giocatore che fonda una città in ciascuno dei quattro imperi guadagna 7 punti vittoria, mentre il giocatore che ha più città in un impero di ogni altro giocatore, guadagna 7 punti vittoria. Questi bonus non vengono dati in caso di parità.

In caso di parità tra imperi, l'ordine di precedenza è il seguente:

verde – Arancio – Viola – Giallo

Il giocatore con più punti è il vincitore.



Traduzione e adattamento a cura di Giochi Rari

Versione 1.0 – Luglio 2002

<http://www.giochirari.it> e.mail: giochirari@giochirari.it

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 e le carte.*

Tutti i diritti sul gioco "Tyros" sono detenuti dal legittimo proprietario.