

KATHAI

di Michael Andersch

per 3-5 giocatori da 10 anni in su – Durata: 30-60 min. circa

CONTENUTO

- 5 Carte Prezzo
- 5 Carte Merci (sale, oro, seta, spezie, tè)
- 55 Carte Commercio
- 1 carta riepilogativa (tedesco, inglese)
- 1 regolamento (tedesco, inglese, francese)

INTRODUZIONE – OBIETTIVO DEL GIOCO

Il Kathai, una provincia dell'antica Cina, era il principale centro per il commercio di molti generi (seta, spezie, ecc.) all'epoca di Marco Polo. Per raggiungerla, i mercanti percorrevano o lunghi itinerari via terra o pericolosi percorsi via mare e cercavano poi di rivendere nelle loro terre di origine, al prezzo più conveniente possibile, le merci che qui avevano acquistato.

I giocatori cercano di rivendere le loro merci al prezzo più vantaggioso possibile. Bisogna fare attenzione, perché i prezzi dei vari generi variano continuamente. Se un tipo di merce viene venduta, la sua richiesta si annullerà per un po' di tempo. In questi casi conviene allora scambiare le merci con delle altre o corrompere il mercato, in modo da migliorare la situazione a proprio vantaggio.

PREPARAZIONE

Mescolate le 55 Carte Commercio e datene 3 a ciascun giocatore; le restanti carte vanno a formare il mazzo da piazzare a faccia coperta al centro del tavolo. Ciascuna Carta Commercio mostra da 1 a 3 oggetti (riassunti negli angoli in alto), che rappresentano le merci da vendere; su ogni carta sono riportati al massimo 2 tipi differenti di merce.

Disponete le 5 Carte Prezzo in una fila al centro del tavolo, a faccia scoperta, ordinate secondo i seguenti valori: +4, +2, +1, +0, X. Mescolate le 5 Carte Merci e disponetele in una seconda fila, sotto la prima, a faccia scoperta, in modo che ognuna di esse corrisponda ad una Carta Prezzo. Queste ultime specificano il minimo quantitativo richiesto sul mercato (pari al numero di dromedari raffigurati sulla carta stessa) di una specifica merce, cioè quella che al momento è raffigurata sulla Carta Merce che si trova sotto la Carta Prezzo in esame. Nella parte superiore di ciascuna Carta Prezzo è indicato il punteggio che si ottiene al momento della vendita della merce, pari al numero di Carte Commercio utilizzate, più l'eventuale bonus (da 0 a 4 punti). La carta con la X indica la merce che, al momento, non può essere venduta perché non richiesta sul mercato ("Merce invendibile").

IL GIOCO

Inizia il giocatore più giovane e si procede poi in senso orario. Ciascun giocatore svolge il proprio turno di gioco, composto dalle seguenti fasi:

1. pescare una Carta Commercio dal mazzo (*Eccezione: se si hanno già 7 carte in mano non se ne possono pescare altre e si passa direttamente alla Fase 2; in nessun momento del gioco si può mai superare il limite di 7 carte nella propria mano*);
2. scegliere una delle seguenti azioni:
 - a. *Scambiare merci*
 - b. *Vendere merci*
 - c. *Corrompere il mercato*
 - d. *Pescare ulteriori Carte Commercio*
 - e. *Passare*

a. Scambiare merci

Il giocatore di turno può scambiare con gli altri giocatori quante Carte Commercio desidera, e nelle combinazioni che gli fanno più comodo (sempre stando attento a non superare il limite di 7 carte in mano): ad esempio può cedere 2 carte ad un giocatore per averne in cambio 1 sola, ma che raffigura una merce della quale ha bisogno, oppure il contrario (se l'avversario ovviamente è d'accordo). Il giocatore di turno può effettuare tutti scambi che vuole, e solo lui può farlo, decidendo poi quando concludere la sua azione; gli avversari, al contrario, non possono mai scambiarsi carte fra loro.

Se il giocatore di turno che ha scelto questa azione, però, non riesce a scambiare carte con nessuno degli altri, o semplicemente non vuole farlo (perché non ritiene convenienti gli scambi proposti), può riporre una delle carte commercio che ha in mano a faccia coperta in fondo al mazzo e pescarne una nuova dalla cima; questa azione può essere eseguita una volta sola per turno.

b. Vendere merci

Il giocatore di turno sceglie un tipo di merce e gioca dalla sua mano le carte appropriate, disponendole a faccia scoperta sul tavolo; queste devono mostrare, nel loro totale, almeno il numero minimo di merci richieste di quel tipo (che altrimenti non possono essere vendute), in accordo con la posizione della Carta Merce corrispondente sul mercato delle Carte Prezzo in quel momento. Se le Carte Commercio giocate mostrano anche altri tipi di merce, questi vengono ignorati, in quanto non è possibile vendere più di un tipo di merce per turno.

Il giocatore guadagna così un numero di punti pari al numero di carte giocate (*Attenzione: carte giocate, non numero di merci vendute!*) più l'eventuale bonus indicato sulla Carta Prezzo (annotate il punteggio su un foglio di carta). La Carta Merce del tipo appena venduto deve allora essere spostata sotto la Carta Prezzo più a destra, ovvero quella della "Merce invendibile", facendo scorrere verso sinistra le altre in modo da andare a riempire lo spazio vuoto che si è creato dopo la vendita.

Il giocatore che ha appena effettuato la vendita scarta tutte le Carte Commercio appena utilizzate meno una, che tiene sul tavolo davanti a sé (le merci rappresentate su di essa non hanno più importanza in questa fase): questa rappresenta ora una Carta Scambio, che può essere usata in un turno successivo per corrompere il mercato (*azione c*) o pescare ulteriori Carte Commercio (*azione d*).

c. Corrompere il mercato

Il giocatore di turno può giocare una Carta Commercio qualsiasi dalla sua mano o una eventuale Carta Scambio precedentemente guadagnata (vedi *azione b*) per corrompere il mercato, ovvero scambiare la posizione di due Carte Merce adiacenti sul mercato in modo da incrementare il valore di una merce e contemporaneamente abbassare il valore dell'altra. La carta usata per questa azione va piazzata a faccia coperta sulle due Carte Merce invertite, in modo che la loro posizione non possa essere più scambiata di nuovo, almeno fino a quando non viene giocata un'altra Carta Commercio o Scambio (ma su una coppia diversa dalla precedente) o una delle merci invertite non viene venduta, facendo spostare la carta corrispondente sotto la Carta Prezzo "Merce invendibile".

d. Pescare ulteriori Carte Commercio

Una volta sola per ciascun turno, il giocatore attivo può scartare una delle Carte Scambio precedentemente accumulate per pescare una nuova Carta Commercio in cima al mazzo (sempre stando attento a non superare il limite di 7 carte in mano).

e. Passare

Il giocatore di turno può anche decidere di non svolgere nessuna azione; così facendo il gioco passa direttamente al giocatore alla sua sinistra.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando si esaurisce il mazzo delle Carte Commercio e ogni giocatore ha svolto almeno 2 turni di gioco; l'ultimo turno spetta al giocatore che ha pescato l'ultima carta (sia nel caso che questa sia stata pescata all'inizio del turno, sia che invece sia stata pescata come carta aggiuntiva utilizzando una Carta Scambio).

Vince il giocatore che ha accumulato il maggior numero di punti; in caso di parità vince chi ha ancora più Carte Scambio davanti a sé; in caso di ulteriore parità la vittoria verrà condivisa.