

Al – Rashid

1. Scopo del gioco

In Al-Rashid ogni giocatore controlla una delle famiglie che tenta di mettersi in mostra agli occhi del Califfo.

Lo scopo del gioco è guadagnare il maggior numero di **punti prestigio** possibile.

Per raggiungere i propri scopi, i giocatori hanno a disposizione delle pedine che rappresentano i membri della propria **famiglia**. Le pedine possono essere posizionate sulla parte bassa della plancia di gioco (detta **mappa**) per ottenere merci, o nella parte alta della plancia di gioco (detta **città**) per ottenere **servizi, favori e cariche** dalle corporazioni che risiedono nei 7 **palazzi** che compongono la città.

2. Setup del gioco

Posizionate sulla plancia di gioco tutte le **merci** indicate sulla mappa e i 4 segnalini “lettera di raccomandazione” e messo il segnalino nero sul 1° turno, ogni giocatore prenderà, dalla riserva del colore scelto, una pedina **Pascià**, una pedina **Mercante** ed una pedina **Saggio**.

Stabilito in modo causale l’ordine di gioco, ogni giocatore posizionerà secondo l’ordine di gioco stabilito un cubetto del suo colore sulla **tabella ordine di gioco**.

Le **merci** andranno divise per tipo e disposte in riserva, divise in mucchietti vicino alla plancia di gioco, in modo che siano facilmente accessibili a tutti i giocatori. Ogni giocatore inizia il gioco con un numero di merci variabile in base all’ordine di gioco, secondo la seguente tabella:

1° giocatore	1 Legno pregiato	1 Vasellame	1 Metallo
2° giocatore	2 Legno pregiato	1 Valsellame	1 Metallo
3° giocatore	3 Legno pregiato	1 Vasellame	1 Metallo
4° giocatore	2 Legno pregiato	2 Vasellame	1 Metallo
5° giocatore	1 Legno pregiato	1 Vasellame	1 Metallo
	1 Spezie		

Nel corso della partita ogni giocatore potrà avere al massimo 3 pedine Pascià, 4 pedine Mercanti e 6 pedine Saggi. Pari alle pedine disponibili per ognuno dei 5 colori a disposizione.

MERCI

Nel gioco non sono presenti monete o modi per stabilire la ricchezza delle famiglie in oro. Le **merci** in possesso dei giocatori hanno un valore in **oro** (valore riassunto dalla **tabella baratto** sulla plancia di gioco) a seconda della loro diversità.

Le merci si ottengono risolvendo le aree di gioco della mappa. I diversi tipi di merci determinano il loro corrispondente in oro, ed è la diversità dei tipi di merci a determinare una maggiore ricchezza:

1 merce di un tipo	= 1 oro
2 merci diverse	= 3 oro
3 merci diverse	= 6 oro
4 merci diverse	= 10 oro
5 merci diverse	= 15 oro

Le merci si dividono in **rare** (Seta e Spezie) o **comuni** (Legno pregiato, Metallo e Vasellame), questa divisione è correlata con la maggiore o minore disponibilità di alcune merci sulla mappa.

N.B. Nel caso si possegga un corrispondente in oro superiore al valore che si deve pagare, la differenza è sempre perduta, il gioco **NON FORNISCE RESTO**

Le **tessere mercenario** andranno impilate a faccia in giù a lato della plancia di gioco, divise in due gruppi (rosse e blu). Ogni giocatore pesca casualmente una tessera mercenario da una delle due pile, a scelta e la pone nella sua riserva a faccia in giù.

Posizionate negli appositi spazi della plancia di gioco le tessere **carica**. Nella città ogni corporazione ha il suo palazzo nel relativo colore (lo stesso colore contraddistingue il retro delle tessere carica), da sinistra a destra le corporazioni presenti in città sono: Spie → **nero**, Militari → **rosso**, Sapianti → **viola**, Mercanti → **blu**. Gli ultimi due palazzi sono riservati alle cariche Politiche → **azzurro** e alle cariche del Califfo → **verde**.

Il numero delle tessere carica in gioco varia al variare del numero dei giocatori, le tessere carica politica e carica del Califfo andranno sempre posizionate tutte (8 tessere per palazzo). Da 2 a 3 giocatori dovrete posizionare solo una carica per tipo, per: Spie, Militari, Sapianti e Mercanti. Da 4 a 5 giocatori andranno posizionate tutte le tessere carica.

Raggruppate divisi per tipo a lato del tabellone i 14 **segnalini disonore** e gli 24 **segnalini influenza politica**.

Risolvete una delle 3 **carte crisi** con il bordo nero, pescata a caso, posizionando a faccia in giù sulla mappa i segnalini mercenari come indicato sulla carta. Mescolate le restanti carte crisi (quelle con il bordo bianco) e posizionatele a lato della plancia di gioco. Le carte crisi con il bordo nero restanti andranno riposte nella scatola.

3. Fasi di gioco

Il gioco è diviso in 5 turni.

Ogni turno è diviso in due fasi, che si alternano e seguono l'ordine di gioco: **piazzamento** e **risoluzione**.

Durante la fase di **piazzamento** i giocatori, seguendo l'ordine di gioco, piazzano una pedina (Pascià, Mercante o saggio) in una delle aree di gioco (della mappa o della città). La sequenza si ripete fino a quando i giocatori hanno piazzato tutte le loro pedine. La pedina andrà sempre piazzata nella casella libera più a sinistra dell'area di gioco scelta, gli altri giocatori potranno posizionare le loro pedine a destra delle pedine già presenti sull'area di gioco. Non è possibile piazzare un secondo Pascià o un secondo Mercante dove si è già piazzato un Pascià o un Mercante. Per i Saggi invece non vi è alcun limite: possono anche essere impilati dove si è già piazzato un altro Saggio o piazzati sotto ad un Pascià o sotto ad un Mercante.

La meccanica del gioco è basata sulla necessità di avere il **dominio** di un'area di gioco per ottenerne i benefici. Il dominio di un'area di gioco è stabilito dal **valore di dominio** più alto o, in caso di parità del valore di dominio, dal giocatore

SEGNALINI MERCE

Non esiste un numero massimo di segnalini merce, nel caso in cui i segnalini che rappresentano una merce non fossero più disponibili nella riserva, considerate come se ne aveste una scorta infinita.

Un modo di realizzare ciò potrebbe essere mettere un segnalino merce sopra ad una delle tessere carica senza nome (presenti nel set delle fustelle) e attribuirvi un valore ad esempio di X 5 o X 3...

MERCENARI

I segnalini mercenario rappresentano delle truppe di mare o di terra, distinte dal colore: **blu** = **di mare**, **rosso** = **di terra**. Sul fronte i segnalini hanno un numero (da 1 a 4), questo sarà il valore della tessera, normalmente posizionata a faccia in giù con il valore coperto.

che ha posizionato per primo la sua pedina nell'area di gioco (la pedina più a sinistra).

Ogni pedina ha il suo **valore di dominio**:

- Pascià = valore di dominio 5
- Mercante = valore di dominio 3
- Saggio = valore di dominio 1 – **N.B.** il Saggio ha un'abilità speciale; può essere aggiunto sotto un Pascià, un Mercante o un altro Saggio per aumentare il valore di dominio del suo colore in quella zona (+1) -.

Ogni giocatore durante il suo turno, nella fase di piazzamento, potrà piazzare in un'area di gioco una sola delle sue pedine.

Terminata la fase di piazzamento si passa alla fase di **risoluzione**. Seguendo l'ordine di gioco i giocatori dovranno indicare un'area di gioco da risolvere, anche fra quelle dove non hanno alcuna pedina! Il primo giocatore di turno indicherà quale area di gioco intende risolvere e compirà le sue azioni, seguito dal secondo, poi dal terzo e così via. Quando tutti i giocatori avranno interagito con l'area di gioco indicata dal primo giocatore; il giocatore seguente, sempre seguendo l'ordine di gioco, potrà scegliere una nuova area di gioco da risolvere fino a quando non saranno tutte risolte.

Durante il proprio turno nella fase di risoluzione, il giocatore potrà compiere due azioni:

- Attivare l'effetto di una carica
- Risolvere un'area di gioco (azione obbligatoria)

Per poter fare una propria mossa nella fase di risoluzione un giocatore deve avere almeno una pedina in un'area di gioco della plancia. Nel momento in cui un giocatore non ha più pedine sulla plancia di gioco non potrà effettuare nessuna mossa fino al termine della fase di risoluzione.

Quando un'area di gioco deve essere risolta, si controlla il valore di dominio dei giocatori in quell'area: solo i tre giocatori con i più alti valori di dominio possono fare azioni, nell'ordine appropriato. Eventuali pedine al quarto o quinto posto nell'ordine di dominio dell'area di gioco vengono rimosse e ritornano nella riserva dei rispettivi giocatori.

La plancia di gioco è divisa in due aree: mappa e città. Le aree di gioco della mappa vengono chiamate **territori**. La risoluzione dei territori si divide in due fasi: **battaglia** e **commercio** (il commercio è la fase in cui si possono prendere le merci dal territorio).

Prima di iniziare la fase commercio il giocatore potrebbe dover combattere una battaglia. Se su un territorio si trovano 1 o 2 tipi di segnalini Mercenario, essi rappresentano i **predoni** o i **pirati** che andranno sconfitti in battaglia prima di poter intraprendere la fase commercio.

Quando si risolve un territorio con dei Mercenari sulla plancia di gioco, si girano e si rendono pubbliche tutte le tessere mercenario presenti sul territorio. Il giocatore che ha il

In ordine al **dominio**, il giocatore attivo risolve tutte le sue azioni simultaneamente.

Questo vuol dire che non è permesso ad esempio usare una merce che si riceve da un'azione per pagare il costo totale di quella azione.

N.B. Esiste un'unica deroga a questa regola, che riguarda i **servizi** delle **Spie** di cui diremo più avanti.

Quando un'area di gioco viene risolta, i giocatori riprendono le pedine posizionate in quell'area e le rimettono nella propria riserva. Questo avviene anche con le pedine dei giocatori che non fanno azioni perché sono al quarto o quinto posto nell'ordine di dominio dell'area.

dominio del territorio decide se **combattere** o **ritirarsi**. (Non si può combattere se non si hanno tessere mercenario in mano)

Un giocatore che decide di combattere deve scartare 1 o più tessere mercenario dalla propria mano, del colore dei mercenari presenti sul territorio.

Se il giocatore decide di **combattere** e il valore delle tessere scartate è **superiore** al valore delle tessere mercenario presenti sul territorio, la battaglia è vinta! Le tessere mercenario vengono scartate e si può procedere con la fase di commercio. Se il giocatore combatte ma il valore delle tessere scartate dalla propria mano è **inferiore** al valore delle tessere mercenario presenti sul territorio, il giocatore ritira le proprie pedine dal territorio e non partecipa alla fase commercio. In questo caso diventa dominante, e quindi primo in quel territorio, il giocatore che era secondo, che a sua volta deve decidere se combattere o ritirarsi.

Se un giocatore decide di **ritirarsi** (perché non ha tessere mercenario o non vuole scartare almeno una tessera mercenario) prende 2 **segnalini disonore**. Se tutti i giocatori si ritirano o perdono la battaglia, termina la risoluzione di quel territorio, e i mercenari presenti restano sul territorio, rivelati.

Può accadere che un giocatore vinca con solo uno dei due tipi di mercenari che si trovano sul territorio. In questo caso, indipendentemente dal risultato finale del combattimento, il giocatore ha regolarmente combattuto e quindi non prende segnalini disonore, ma non avendo battuto tutti i mercenari presenti, ritira comunque le sue pedine senza partecipare al commercio.

Una volta risolta la fase battaglia ed eliminate tutte le tessere mercenario che erano presenti sul territorio (predoni o pirati), si può iniziare la fase commercio.

Anche nella fase **commercio** chi domina l'area agisce per primo, secondo le seguenti regole:

Il **Primo** giocatore può prendere **tutte** le merci di un tipo, o scegliere **3 merci** a scelta in qualsiasi combinazione.

Il **Secondo** giocatore può prendere **2 merci** a scelta in qualsiasi combinazione, tra quelle rimanenti.

Il **Terzo** giocatore può prendere **1 merce** a scelta, tra quelle rimanenti.

Su alcuni territori i giocatori, oltre alle merci potranno trovare anche una **lettera di raccomandazione**. La lettera di raccomandazione può essere presa al posto di una merce durante la fase di commercio. Se un giocatore decide di prendere tutte le merci di un tipo la lettera di raccomandazione non può essere presa. La lettera di raccomandazione consente uno sconto di -3 oro dal costo di una carica. Le lettere di raccomandazioni possono essere usate solo per ridurre i costi delle cariche.

SEGNALINI DISONORE (-2 punti prestigio)

Si possono prendere:

- Ritirandosi da una battaglia (2 segnalini)
- Presentandosi da Al-Rashid senza un Pascià nella delegazione (2 segnalini)
- Interagendo con un "palazzo" solo per chiedere un favore (1 segnalino)

SEGNALINI INFLUENZA POLITICA (+1 punti prestigio)

I **segnalini influenza politica** si possono ottenere in vari modi e a fine partita valgono **1 punto prestigio** l'uno (per un massimo di 5 punti).

4. Città

Questa è l'area della plancia di gioco dove si trovano i palazzi delle confraternite (Spie, Mercanti e Sapianti), il Palazzo dei Politici ed il Palazzo di Al-Rashid.

Il posizionamento delle pedine nelle aree di gioco della città (palazzi) avviene come spiegato al punto precedente per la mappa (territori). Qui i primi tre giocatori, sempre seguendo l'ordine di dominio, interagendo con un'area di gioco potranno usufruire di **servizi**, **favori** o assumere una delle **cariche** disponibili.

Posizionando una pedina su un palazzo (N.B. per il palazzo di Al-Rashid è richiesta almeno una pedina Pascià!) è possibile svolgere diverse azioni. Ogni palazzo consente due azioni **primarie**:

- Ottenere i **servizi**.
- Ottenere il conferimento di una **carica**.

e un'azione **secondaria**:

- Chiedere il **favore** del capo corporazione.

Il palazzo di Al-Rashid fa eccezione e consente solo azioni primarie: servizi o cariche.

I giocatori che risolvono l'effetto di una corporazione (o di un palazzo nel caso dei politici o di Al-Rashid) possono fare solo 1 o 2 delle tre azioni disponibili, non possono farle tutte e tre (*non bisogna mai esagerare e chiedere troppo ad una corporazione...*). Anche il tipo di azione che si svolge è importante perché se il giocatore non effettua almeno un'azione primaria, prende un segnalino disonore (... *ma neanche troppo poco. Non si chiede udienza ad una importante corporazione se non si hanno intenzioni serie, o peggio ancora, se non si ha abbastanza oro per pagarla*)

5. Cariche

Attivare una carica è un'azione opzionale eseguibile nella fase risoluzione. Il giocatore di turno ha la possibilità di attivare uno ed uno solo degli effetti delle sue cariche.

Non tutte le cariche per funzionare devono essere attivate, un giocatore che ha più cariche da attivare ne può attivare solo una per ogni fase di risoluzione.

Esistono tante cariche, fra loro si distinguono per il colore del bordo a seconda del tipo.

Nel corso di una partita un giocatore non può avere due cariche uguali.

CARICHE

- **Da attivare (bordo marrone)** → Alcune cariche devono essere attivate durante una delle fasi di risoluzione del giocatore. Ogni carica che si attiva può essere usata una sola volta per turno di gioco (per indicare che è stata usata, viene girata a faccia in giù).
- **Continuative (bordo viola)** → Queste cariche hanno un effetto permanente nel gioco.
- **Istantanee (bordo verde)** → Sono cariche che si attivano subito, nel momento in cui sono acquistate, e solo allora.

N.B. A fine partita alcune cariche assegnano **punti prestigio** (il numero dei punti prestigio, se presente, è indicato sulla tessera)

6. Fine del turno

Al termine di ogni turno di gioco vanno effettuate le seguenti azioni:

- Reintegrare tutte le merci e le lettere di raccomandazioni sulla mappa, su tutti i territori.
- Girare (per farle tornare attive) tutte le tessere carica con il bordo marrone usate nel turno precedente.
- Rivelare una carta crisi e risolverla.
- Spostare avanti il segnalino dei turni e inizia un nuovo turno di gioco.

7. Fine del gioco

Dopo che tutti i giocatori hanno risolto la quinta fase di risoluzione, il gioco termina. A questo punto la **famiglia** che ha più punti prestigio vince la partita.

I punti prestigio si calcolano nel modo seguente:

Per ogni componente della famiglia:	
Pascià	3 pt
Mercante	2 pt
Saggio	1 pt

Cariche (ogni tessera indica quanti punti prestigio assegna)	
Cariche assegnate dalle corporazioni	da 0 pt a 2 pt
Cariche politiche (assegnano punti variabili a seconda della situazione e dei beni al termine del gioco)	da 0 pt a 7 pt
Cariche del Califfo (assegnate da Al - Rashid)	da 0 pt a 1 pt

1 pt prestigio per ogni **segnalino influenza politica**, ma fino ad un massimo di 5 pt.

- **2 pt prestigio** per ogni **segnalino disonore** che il giocatore ha ricevuto durante la partita, senza limite massimo di punti detratti.

Se due o più giocatori hanno lo stesso numero di punti prestigio alla fine della partita, chi ha la maggiore ricchezza in oro è il vincitore. Se entrambi i giocatori hanno anche la stessa ricchezza in oro, il vincitore è il giocatore primo nell'ordine di gioco.

8. Palazzi e corporazioni

CORPORAZIONE DELLE SPIE

Offre due **servizi**:

- Guardare il valore di tutte le tessere mercenario presenti su un territorio.
- Muovere una pedina del proprio colore da un territorio ad un altro territorio non ancora risolto.

Chi sceglie come azione i servizi di questa corporazione, farà un numero di mosse a scelta fra **guardare** e **muovere** in base alla sua posizione di dominio. Il primo ha diritto a fare 3 mosse, il secondo 2 mosse ed il terzo 1 sola mossa. Le mosse si risolvono in questo ordine: 1°-2°-3°-1°-2°-1°.

La risoluzione di questi servizi (in deroga alla regola generale che prevede la simultaneità della risoluzione di tutte le azioni di un giocatore) avviene solo dopo che tutti i giocatori hanno risolto le altre azioni (**cariche** o **favore**) di questo palazzo.

Offre un **favore**:

- ✓ Pagando 1 oro, consente di ottenere il **favore** di un'altra corporazione.

CORPORAZIONE DEI MILITARI

Offre un **servizio**:

- Recluta mercenari. Permette di pescare in qualsiasi combinazione tessere mercenario. Il giocatore che domina questa area di gioco pescherà dalla riserva tre tessere mercenario e le porrà coperte nella sua mano; il secondo 2 tessere a sua scelta ed il terzo pesca 1 tessera.

Offre un **favore**:

- ✓ Consente, in cambio di una merce, di pescare una tessera mercenario.

CORPORAZIONE DEI SAPIENTI

Offre un **servizio**:

- Ottenere un Saggio. Il giocatore che domina paga il Saggio 5 oro, il secondo paga 7 oro, il terzo paga 12 oro.

Offre un **favore**:

- ✓ Pagando 2 oro consente di prendere una lettera di raccomandazione.

CORPORAZIONE DEI MERCANTI

Offre un **servizio**:

- Ottenere un Mercante. Il giocatore che domina paga il Mercante 8 oro, il secondo paga 10 oro, il terzo paga 12 oro.

Offre un **favore**:

- ✓ Consente di scambiare una merce con un'altra a scelta.

PALAZZO DEI POLITICI

Offre un **servizio**:

- Ottenere un Pascià. Il giocatore che domina paga il Pascià 11 oro, il secondo paga 13 oro, il terzo paga 15 oro.

Offre un **favore**:

- ✓ Pagando 1 oro, consente di prendere un segnalino influenza politica.

PALAZZO DI AL-RASHID

La prima pedina di una famiglia posizionata in quest'area deve essere obbligatoriamente un Pascià, non è consentito mettere prima una Saggio e poi aggiungere un Pascià, è solo possibile fare l'opposto (vedi cartiglio "segnalini disonore").

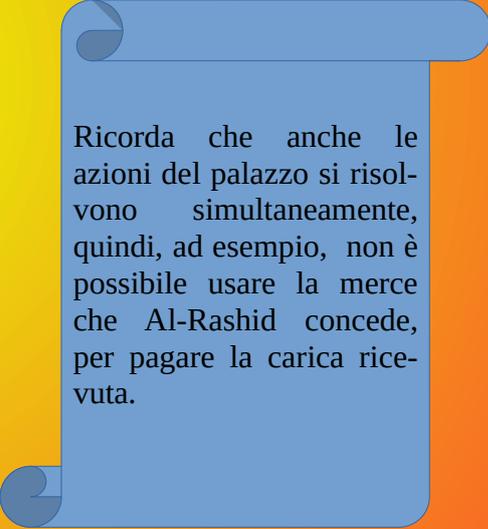
Il palazzo di Al-Rashid consente solo due azioni principali:

- Chiedere la benevolanza di Al-Rashid.
- Ottenere una carica del Califfo.

La **benevolanza di Al-Rashid** ha due effetti:

- ✓ I primi tre giocatori in ordine di dominio ricevono una merce a loro scelta.
- ✓ Il giocatore che ha il dominio dell'area di gioco diventa primo nell'ordine di gioco del turno successivo. Il secondo diventa secondo ed il terzo diventa terzo. Tutti gli altri mantengono la loro posizione scalando nell'ordine in cui sono.

Il nuovo ordine diventa effettivo a partire dal successivo turno di risoluzione. Ti consigliamo di usare provvisoriamente i Pascià che sono stati già rimossi dalla plancia di gioco per indicare il nuovo ordine di gioco che si attiverà a partire dal turno di risoluzione successivo.



Ricorda che anche le azioni del palazzo si risolvono simultaneamente, quindi, ad esempio, non è possibile usare la merce che Al-Rashid concede, per pagare la carica ricevuta.