

Trismegistus: The Roll-and-Write Formula

Regolamento

Trismegistus: The Roll-and-Write Formula è un modo per spiegare a Paolo Mori come si fa un roll-and-write anche partendo da una cosa assurda.

Viene mantenuta – opportunamente adattata - la struttura di gioco nei suoi elementi peculiari: i materiali e le loro trasmutazioni, i quattro elementi, gli esperimenti e la ricerca della pietra filosofale. Sono stati invece eliminati gli artefatti e le essenze, che avrebbero appesantito un gioco che vuol essere semplice e immediato.

Il *print-and-play* richiede possibilmente i **dadi del gioco base**. In due giocatori si utilizzano due dadi per colore; in tre giocatori tre dadi bianchi, tre neri e due rossi; in quattro giocatori quattro bianchi, tre neri e tre rossi.

Se proprio volete utilizzare dei dadi normali dovete numerare i primi cinque simboli (piombo, rame, stagno, mercurio e ferro) con i numeri 1, 2, 3, 4, 5. Il numero 6 rappresenta l'infinito.

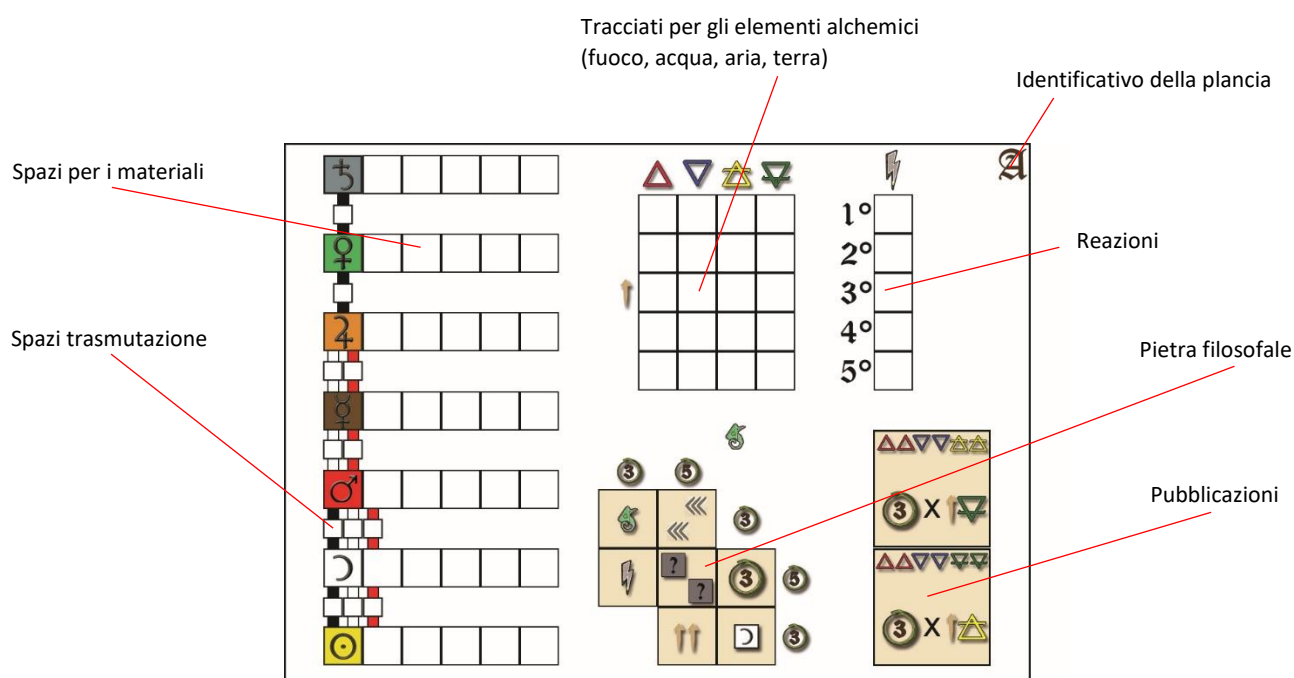
Scopo del gioco

In ognuno dei cinque *round* di gioco ogni giocatore sceglie due dei dadi disponibili per quel *round* e li utilizza per svolgere **azioni** sulla plancia; inoltre svolge una terza azione – fase di **reazione** – sfruttando uno dei dadi altrui, per un totale di quindici azioni a partita.

Alla fine del quinto *round* si valutano i **punti per gli esperimenti, per i materiali, per le righe e/o colonne completate della pietra filosofale e per le pubblicazioni** della propria plancia personale. Vince chi ha più punti vittoria.

In caso di pareggio vince chi ha una copia originale di *Trismegistus* (anzi, vince lui anche se è indietro di due o tre punti); in caso di ulteriore parità vince chi ha fatto più partite al gioco originale; Paolo Mori perde in ogni caso.

La plancia personale



Preparazione e struttura del round

Ogni giocatore prende una delle quattro plance personali, che sono diverse tra loro per quanto concerne le pubblicazioni. A centro tavola si posiziona il foglio con gli esperimenti.

Il primo giocatore – il possessore dei dadi di *Trismegistus* – lancia tutti i dadi e **aggiorna il costo degli esperimenti**, come mostrato in seguito; dopodiché **sceglie un dado** tra quelli disponibili e ne effettua l'azione.

Poi in senso orario anche gli altri giocatori fanno lo stesso; dopodiché si effettua un secondo giro di *draft*.

Ogni dado scelto può essere utilizzato

1. come **materiale** (il simbolo o, come detto in precedenza, il numero);
2. come **trasmutazione** (il colore);
3. per reclamare un **esperimento**;
4. per abbassare il costo delle **pubblicazioni** (il simbolo infinito e il colore).

Durante un qualsiasi turno avversario, un giocatore può svolgere un'azione – o meglio una **reazione** – utilizzando il dado dell'avversario per una delle azioni 1, 2 o 4 (non è possibile utilizzare una reazione per reclamare un esperimento). Fatto ciò deve barrare la casella relativa alla reazione per quel round.

Quando tutti hanno eseguito le loro azioni (e reazioni) il *round* finisce e il primo giocatore diventa il giocatore con meno punti vittoria.

Le azioni

Azione 1: materiali

Quando un giocatore sceglie un dado per prendere un elemento, barra la prima casella vuota dell'elemento corrispondente sulla propria plancia. Gli spazi riempiti, a differenza del gioco base, sono cumulativi.

I materiali posseduti non vengono mai consumati e possono essere usati in qualsiasi momento come requisito per pagare i costi di un esperimento.

Alla fine della partita si conta **un punto per ogni materiale posseduto in quattro unità e ulteriori due punti per ogni materiale posseduto in cinque unità.**

Azione 2: trasmutazioni

Le **trasmutazioni** consentono di ottenere un materiale più pregiato a partire da quello immediatamente precedente nella catena, **purché quest'ultimo sia in quantità superiore**. Quando un giocatore sceglie un dado per fare una trasmutazione barra la rispettiva casella in base al colore scelto (a patto che venga rispettata la prima condizione). Per esempio se si parte da tre unità di rame e da una di stagno con un dado nero se ne può ottenere una seconda di stagno. Si noti che il sesto elemento – l'argento – e il settimo – l'oro – sono ottenibili solo mediante trasmutazione (o come risultato di un esperimento). Come si vedrà poi, ottenere l'oro permette anche di ottenere pezzi della pietra filosofale.

Ogni trasmutazione consente di **salire di un livello** in uno a scelta dei quattro tracciati elementali - fuoco, acqua, aria, terra.

Se si raggiunge il quinto livello in uno dei tracciati si può cerchiare il rispettivo simbolo, che **può essere usato come pagamento** per una pubblicazione.

Azione 3: esperimenti

In qualsiasi momento durante il *round* si può anche compiere un esperimento dalla plancia centrale.

Diagram illustrating the game board layout and associated elements:

- Round in cui diventa disponibile** (Round in which it becomes available): Points to the 1° quadrant.
- Costo iniziale** (Initial cost): Points to the 3° quadrant.
- Punti vittoria** (Victory points): Points to the 4° quadrant.
- Elemento** (Element): Points to the top row.
- Livello elementale richiesto** (Required elemental level): Points to the right side.
- Bonus immediato** (Immediate bonus): Points to the bottom row.

Gli esperimenti appartengono, divisi per colonna, a **uno dei quattro elementali**: fuoco, acqua, aria, terra.

Inoltre ogni riga di esperimenti sono associati a un *round*. Per ogni *round* **possono essere compiuti gli esperimenti corrispondenti al *round* in corso e tutti quelli relativi ai *round* precedenti**. In nessun caso può essere svolto un esperimento associato a un *round* futuro.

Il giocatore di turno può utilizzare il dado scelto, indipendentemente da simbolo e numero, per **reclamare un esperimento al posto di qualunque altra azione**. Per fare ciò deve poter soddisfare i requisiti dell'esperimento scelto, in termini di materiali richiesti e livello sul tracciato dell'elementale di appartenenza.

Gli esperimenti garantiscono un certo ammontare di punti vittoria a fine partita e un *bonus* immediato, che può essere uno tra i seguenti:

- due **materiali** a scelta tra quelli ottenibili coi dadi (i punti di domanda), due unità d'argento o una d'oro;
- la possibilità di ottenere **uno o due livelli** in un qualsiasi tracciato elementale (le frecce verso l'alto);
- il **camaleonte**, che permette di modificare un dado con un valore e un colore a propria scelta (incluso l'infinito ∞). Per ogni camaleonte ottenuto si aggiunge una casella da barrare sulla plancia;
- il **fulmine**, che consente di svolgere una reazione supplementare e quindi, sostanzialmente, un'azione aggiuntiva. Quando si guadagna una reazione va aggiunta una casella supplementare in un *round* a scelta;
- infine, le **frecce a sinistra**, che consentono di effettuare una trasmutazione a scelta e il conseguente avanzamento su uno dei tracciati elementali.

Appena svolto un esperimento il giocatore disegna il simbolo elementale (serviranno per pagare il costo delle pubblicazioni) e i punti guadagnati (NB: L'ordine di turno seguente sarà inverso al punteggio).

Aggiornare il costo degli esperimenti

Gli esperimenti di partenza hanno dei simboli prestampati che ne identificano il costo iniziale, che sono da zero a tre elementi per le file associate ai *round* 1, 2, 3 e 4.

All'inizio di ogni *round*, come detto, il primo giocatore **aggiorna il costo degli esperimenti**, utilizzando i dadi appena tirati, nel seguente modo:

- seleziona i **dadi neri**, e seguendo l'ordine dei materiali sulle plancette (piombo, rame, stagno, mercurio, ferro), ne assegna il simbolo con valore più basso al primo esperimento nella linea associata al *round* in corso;
- prosegue **utilizzando i simboli in valore crescente**, e ne assegna uno per ogni esperimento della fila;
- finiti i dadi neri, **prosegue allo stesso modo** utilizzando i dadi bianchi ed eventualmente i rossi;
- quando gli esperimenti della fila associata al *round* in corso sono terminati, si prosegue allo stesso modo per le **file dei round precedenti** (se ci sono ancora esperimenti disponibili);
- nel caso (improbabile) in cui i dadi siano finiti prima degli esperimenti da aggiornare, **si ricomincia dal primo dado nero**.

In pratica più tempo un esperimento rimane in gioco senza essere reclamato e più ne aumenta il costo.

Esempio. Partita a due giocatori. Siamo nel secondo round. Entrano quindi in gioco tutti gli esperimenti di livello due. Vengono lanciati un piombo e un ferro neri, un piombo e un mercurio bianchi, due stagni rossi. Si assegna il piombo (nero) all'esperimento di fuoco di livello due, che si va a sommare quindi al piombo già presente. L'esperimento di fuoco di livello due a questo punto costa due unità di piombo. Viene poi assegnato il ferro (nero) all'esperimento di acqua di livello due, che ora costa un mercurio e un ferro. Si prosegue assegnando il piombo (bianco) all'esperimento di aria di livello due e il mercurio (bianco) a quello di terra di livello due. Supponiamo che siano rimasti ancora non reclamati gli esperimenti di livello 1 di fuoco e aria. A entrambi viene assegnato uno stagno (rosso).

Azione 4: pubblicazioni

Le pubblicazioni a fine partita **forniscono punti vittoria in base all'avanzamento su uno dei tracciati elementari**; ma, come prerequisito, richiedono due simboli elementali per ciascuna delle altre tre.

Quando un giocatore sceglie un dado con simbolo **infinito** (∞) per **abbassare il costo di una pubblicazione**, barra (per eliminare) uno dei simboli che indicano il costo di una pubblicazione **in base al colore del dado scelto**. Se il dado è nero viene cancellato uno dei due simboli appartenenti al primo elementale; se il dado è bianco viene cancellato uno dei due simboli del secondo elementale; infine, se il dado è rosso uno dei due simboli finali.

Esempio. Gianni ha la plancia indicata sopra; nel corso del primo round prende un dado bianco con il simbolo di infinito e può cancellare il primo dei due simboli acqua dalla prima pubblicazione.

Alla fine della partita, se un giocatore possiede i simboli elementali (tra esperimenti risolti e tracciati elementali completi) **sufficienti a coprire il costo di una pubblicazione**, ne riceve i punti conseguenti.

La pietra filosofale

Per ogni elemento per cui si è svolto almeno un esperimento o si è completato il tracciato elementale si può sbloccare un pezzo della pietra filosofale (uno solo per elemento), ottenendo immediatamente il *bonus* corrispettivo.

Il pezzo della pietra filosofale viene attivato – barrandolo – **immediatamente dopo lo svolgimento di un esperimento** che assegna un nuovo simbolo Elementale.

Ulteriori pezzi della pietra si ottengono immediatamente **quando si ottiene un oro**. Per completarla sarà quindi necessario ottenerne come minimo tre unità.



Autore: **Daniele Tascini**

Regolamento: **Stefano Floccari**

Musa ispiratrice: **Paolo Mori**