



FORBIDDEN

禁



FORBIDDEN CITY

Il nuovo Imperatore Cinese Wei Zu Yang è ancora troppo giovane per governare. I suoi consiglieri sperano dunque di rafforzare la propria influenza in tutto il palazzo imperiale, meglio conosciuto come "Città Proibita".

Per riuscirci i consiglieri posizionano a turno delle tessere per cercare di chiudere le stanze del palazzo quando la loro influenza all'interno è al massimo. Per aumentare il proprio potere, i consiglieri hanno anche bisogno di avere dalla loro parte quanti più draghi imperiali possibile. Il consigliere più influente nella Città Proibita al termine della partita vince questo emozionante gioco di supremazia!

CONTENUTO

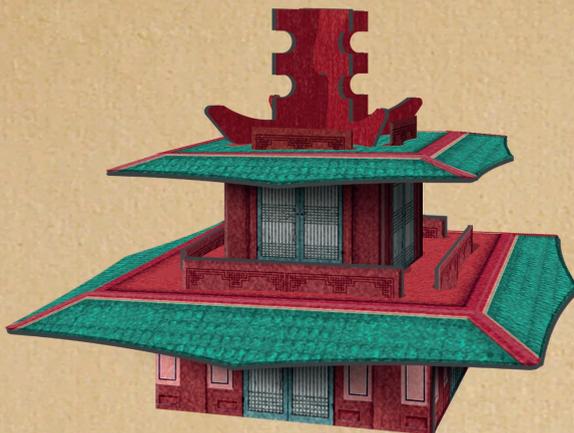
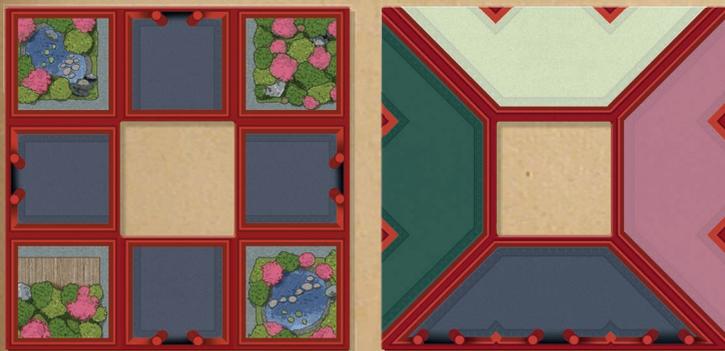
108 tessere (30 viola, 30 gialle, 24 rosse e 24 blu)



84 Monete (14 di valore 1, 29 di valore 2, 14 di valore 10 e 27 di valore 20)



1 tessera iniziale a doppia faccia



1 Tempio Imperiale

OBIETTIVO DEL GIOCO

Nei panni di un gruppo di consiglieri di Wei Zu Yang del Tempio Imperiale volete accrescere il vostro potere personale. Per questo cercate di ottenere quante più Monete possibile, occupando le stanze della Città Proibita. Fate attenzione, poiché gli altri consiglieri hanno intenzione di fare esattamente la stessa cosa!



PREPARAZIONE

• Posizionate la tessera iniziale a doppia faccia al centro del tavolo. Il lato con i giardini agli angoli è più adatto ai principianti, mentre l'altro è maggiormente indicato per i giocatori più esperti poiché offre stanze iniziali più grandi e l'opportunità di guadagnare un maggior numero di Monete.



- Assemblate il Tempio Imperiale e posizionate al centro della tessera iniziale.
- Posizionate le Monete in una riserva generale a portata di mano.
- Ciascun giocatore prende le 24 tessere con il dorso del proprio colore (viola, giallo, rosso o blu), le mescola e le impila coperte di fronte a sé. In 3 o 4 giocatori rimuovete le 6 tessere viola e gialle contrassegnate sul fronte con il numero "2", mentre in 2 giocatori utilizzate solamente tutte e 30 le tessere viola e gialle.

NOTA BENE:

le tessere gialle e viola da non utilizzare in una partita a 3 o 4 giocatori sono contrassegnate con un "2" ben visibile sul fronte. Queste tessere si utilizzano solo in una partita a 2 giocatori.

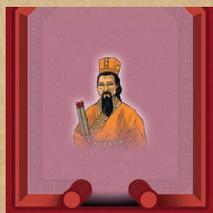


Ciascun giocatore pesca dunque la tessera in cima alla propria pila e la tiene in mano senza mostrarla agli altri giocatori. Sulle tessere sono raffigurati muri e stanze in tre diversi colori (bianco, rosa e

verde). Su alcune tessere sono presenti muri con porte e possono essere presenti 1 o 2 consiglieri del colore del giocatore o anche 1 drago imperiale.



Tessera stanza verde con 1 muro e 1 drago imperiale



Tessera stanza rosa con 3 muri, uno dei quali con porta, e 1 consigliere giallo



Tessera stanza bianca con 1 muro e 2 consiglieri viola

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore che viaggiando si è avvicinato maggiormente alla Città Proibita in Cina è il primo giocatore. A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, durante il proprio turno ogni giocatore posiziona la tessera che ha in mano a faccia in su seguendo queste regole di posizionamento:

- La tessera deve essere adiacente in modo ortogonale con un'altra tessera.
- La tessera non può collegare due stanze di colore diverso prive di un muro intermedio. In altre parole, è possibile posizionare una tessera solamente adiacente ad una tessera dello stesso colore, a meno che non ci sia un muro che divide le due tessere.

Questo posizionamento non è consentito, poiché si collegherebbero due stanze di colore diverso.



Questo posizionamento è consentito, poiché le due stanze di colore diverso sono divise da un muro.



Dopo aver posizionato la propria tessera, il giocatore di turno pesca una nuova tessera dalla propria pila e la tiene in mano senza mostrarla. Il turno passa al giocatore successivo.

CHIUSURA DELLE STANZE

Una stanza si considera chiusa se è completamente circondata da muri (con o senza porte).

VALORE DI UNA STANZA

Non appena il posizionamento di una tessera causa la chiusura di una o più stanze, calcolate il valore delle stanze appena chiuse nel seguente modo:

1. Ciascuna tessera che fa parte della stanza chiusa vale 1 Moneta.
2. Ciascun drago imperiale raffigurato nella stanza chiusa vale 3 Monete.
3. Sommate in modo analogo il valore delle stanze adiacenti collegate da porte alla stanza chiusa.

STANZE ADIACENTI

Il valore di una stanza chiusa viene incrementato dalla presenza di stanze, chiuse o meno, che siano collegate direttamente da una porta alla stanza chiusa. Queste stanze vengono definite adiacenti. Calcolate il valore delle stanze adiacenti seguendo queste regole:

- Analogamente alla stanza chiusa che state calcolando, sommate 1 Moneta per ciascuna tessera e 3 Monete per ciascun drago imperiale che si trovano nelle stanze ad essa adiacenti.
- Le stanze grigie del Tempio Imperiale sono considerate come stanze composte da 1 tessera.
- Ciascuna stanza adiacente viene calcolata a parte. Le tessere con il muro raffigurato al centro in diagonale vengono considerate per entrambe le stanze.
- Ciascuna stanza adiacente può essere sommata una sola volta, a prescindere dal numero di porte che la collegano alla stanza chiusa.
- Se la porta tra una stanza chiusa ed un'altra stanza è ostruita da un muro, quella stanza non è considerata adiacente e dunque non viene sommata al valore della stanza chiusa.
- Solamente le stanze direttamente adiacenti alla stanza chiusa vengono sommate. Le stanze adiacenti alle stanze adiacenti, ad esempio, non vengono ulteriormente sommate al valore della stanza chiusa.



La tessera bianca è una stanza adiacente rispetto alla stanza verde chiusa, in quanto connessa con una porta, dunque il suo valore viene sommato.



La tessera bianca non è una stanza adiacente rispetto alla stanza verde chiusa, in quanto la porta è ostruita da un muro, dunque il suo valore non viene sommato.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO - OTTENERE MONETE

Il giocatore con il maggior numero di consiglieri del proprio colore in una stanza chiusa riceve il valore totale di Monete appena calcolato, a prescindere da chi ha chiuso la stanza.

Il giocatore che ha il secondo maggior numero di consiglieri del proprio colore nella stanza chiusa riceve metà del valore totale di Monete (arrotondato per difetto), a prescindere da chi ha chiuso la stanza. Se due o più giocatori condividono il maggior numero di consiglieri del proprio colore nella stanza chiusa, ciascuno di essi riceve metà del valore totale di Monete (arrotondato per difetto). In questo caso, il giocatore che ha il secondo maggior numero di consiglieri del proprio colore nella stanza chiusa non ottiene Monete. Se due o più giocatori condividono il secondo maggior numero di consiglieri del proprio colore nella stanza chiusa, nessuno di loro ottiene Monete.

I giocatori posizionano le Monete ottenute davanti a loro sul tavolo.

ESEMPIO 1

Il giocatore blu posiziona la tessera bianca indicata e chiude in questo modo la stanza rosa. Il valore della stanza rosa è di 11 Monete: 2 (tessere stanza rosa chiusa) + 4 (tessere stanza verde adiacente) + 3 (drago imperiale stanza verde adiacente) + 1 (tessera stanza grigia adiacente) + 1 (tessera stanza bianca adiacente). Il giocatore blu ha il maggior numero di consiglieri nella stanza rosa, ottiene dunque 11 Monete.

Attenzione: i giardini sulla tessera iniziale sono un semplice elemento di decoro.



ESEMPIO 2

Il giocatore rosso posiziona la tessera verde indicata e chiude in questo modo la stanza verde. Il valore della stanza verde è di 12 Monete: 6 (tessere stanza verde chiusa) + 3 (drago imperiale stanza verde chiusa) + 2 (tessere stanza rosa adiacente) + 1 (tessera stanza grigia adiacente). Il giocatore rosso ha il maggior numero di consiglieri nella stanza verde, ottiene dunque 12 Monete, mentre il giocatore blu che ha il secondo maggior numero di consiglieri ne ottiene la metà (6). Il giocatore giallo che è terzo come maggior numero di consiglieri non ottiene alcuna Moneta.

ESEMPIO 3

Il giocatore blu posiziona la tessera bianca e chiude in questo modo la stanza bianca. Il valore della stanza bianca è 6 Monete: 4 (tessere stanza bianca chiusa) + 2 (tessere stanza rosa adiacente). I giocatori blu e viola hanno entrambi il maggior numero di consiglieri nella stanza bianca, ottengono dunque entrambi la metà delle Monete (3). Il giocatore giallo che ha il secondo maggior numero di consiglieri non ottiene alcuna Moneta.



ESEMPIO 4

Il giocatore giallo posiziona la tessera rosa e chiude in questo modo la stanza rosa. Il valore della stanza rosa è 15 Monete: 5 (tessere stanza rosa chiusa) + 6 (tessere stanza verde adiacente) + 3 (drago imperiale stanza verde adiacente) + 1 (tessere stanza bianca adiacente). Il giocatore giallo ha il maggior numero di consiglieri nella stanza rosa, ottiene dunque 15 Monete. I giocatori blu e rosso hanno entrambi il secondo maggior numero di consiglieri nella stanza rosa, non ottengono dunque alcuna Moneta.

Suggerimento: anche le piccole stanze chiuse possono farvi ottenere molte Monete se hanno porte che conducono a grandi stanze adiacenti. Anche se piccole fanno sentire la loro influenza!

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando ogni giocatore rimane con 2 sole tessere a propria disposizione. Queste ultime 2 tessere non vengono posizionate, ma scartate dai giocatori che ottengono 2 Monete per ogni consigliere e 3 Monete per ogni drago raffigurato sulle proprie tessere appena scartate. Il giocatore con il maggior numero di Monete viene proclamato vincitore e di conseguenza consigliere più influente della Città Proibita! In caso di pareggio, la vittoria è condivisa.



RINGRAZIAMENTI

Reiner Knizia desidera ringraziare tutti i tester che hanno contribuito allo sviluppo di questo gioco e più in particolare: Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Chris Dearlove, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin e Chris Lawson.

Copyright Dr Reiner Knizia 2018. Tutti i diritti riservati.

Regolamento italiano a cura di GateOnGames:

www.gateongames.com

edizioni@gateongames.com

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Revisione: Sollenda Cacini, Mario Cortese

Impaginazione: Margherita Cagnola

Distribuzione a cura di Dungeondice.it:

www.dungeondice.it



GOO
GATEONGAMES



GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.



Riserva di tessere di ciascun giocatore



6 tessere supplementari
da utilizzare nelle partite a 2 giocatori

62403