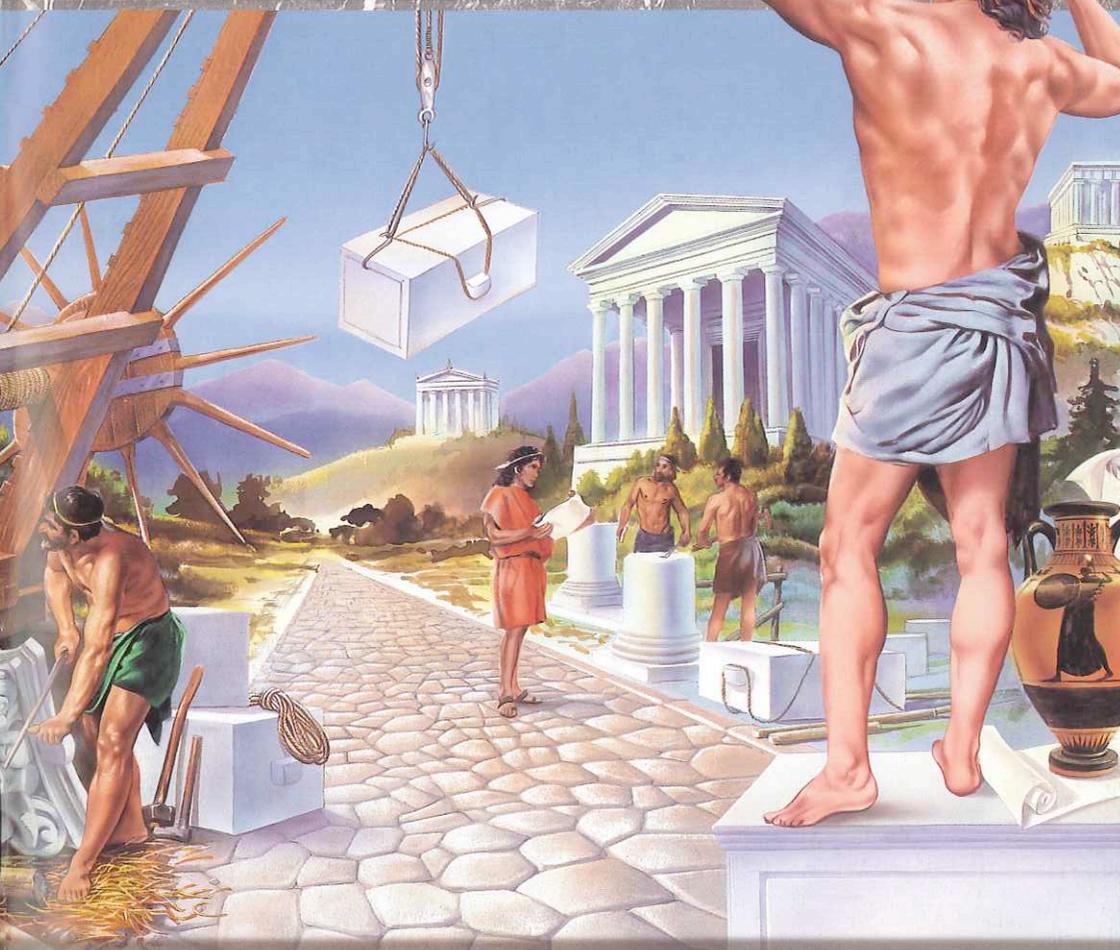


MAGNA GRECIA



THE CRADLE OF CIVILIZATION ♦ LA CULLA DELLA CIVILTÀ



Michael Schacht e Leo Colovini
MAGNA GRECIA

per 2-4 giocatori dai 12 anni; durata 60-75 minuti

25 secoli fa i mercanti e gli avventurieri Greci colonizzarono l'Italia meridionale. In quest'area, che fu chiamata Magna Grecia si verificò uno sviluppo economico e culturale senza precedenti che portò alla creazione di una civiltà ed una cultura che sono tuttora alla base dell'intero mondo occidentale. Prima dell'arrivo dei Greci quei territori erano abitati solamente da piccole tribù. Era una regione di grandi opportunità, terra fertile, fiumi navigabili, grandi foreste e miniere di bronzo e d'argento. Nel corso dei secoli successivi fiorirono grandi città come Tarantum, Syrakusai, Katane, Locri e Naxos ed una miriade di piccoli insediamenti dei quali non rimane più traccia. Una fitta rete di strade favorì il commercio ed in ogni città fiorirono ricchi mercati. Contrappunto di tanta fioridezza fu il sorgere di accese rivalità tra le città soprattutto per il controllo degli oracoli, fonte di fama e di ricchezza. I giocatori sono leader greci il cui scopo è sviluppare al meglio le proprie colonie.

CONTENUTO

4 segnalini dei giocatori, in 4 colori



80 tessere strada nei 4 colori dei giocatori
(da un lato dritte, dall'altro curvate)



80 tessere città nei 4 colori dei giocatori

80 mercati nei 4 colori dei giocatori



9 oracoli

12 carte azione



1 tavoliere che raffigura una parte di Magna Grecia non ancora sviluppata, con i suoi molti villaggi.



SCOPO

Obiettivo del gioco è guadagnare punti vittoria sviluppando al meglio le proprie colonie, controllando gli oracoli e fondando mercati nei luoghi di maggior valore. Per controllare gli oracoli è soprattutto importante sviluppare le proprie città, ingrandirle e dotarle di una grande rete di strade. Le cospicue rendite dei centri di culto vengono infatti attribuite alla città più importante tra quelle connesse al tempio stesso e l'importanza di una città dipende dal numero di altri luoghi ad essa collegati. Ma costruire grandi città è molto costoso e a volte può essere più remunerativo puntare piuttosto sullo sviluppo dei mercati che possono essere fondati sia nelle proprie città che nei villaggi neutrali e perfino nelle città avversarie.

PREPARATIVI

- Mettere il tavoliere al centro del tavolo.
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende i mercati, le tessere strada, e le tessere città in quel colore. Tutti questi pezzi costituiranno la sua riserva. All'inizio della partita ognuno prende dalla sua riserva 4 tessere città e 4 tessere strada e le tiene davanti a sé, ben distinti dalla riserva stessa. Durante il gioco i giocatori potranno prendere nuovi pezzi dalla propria riserva
- Piazzare gli oracoli (9 giocando in 4 e 7 giocando in 3 o in 2) a caso in caselle villaggio senza i bordi verdi.
- Dividete le 12 carte azione in 4 gruppi in base al colore del bordo. Mescolate separatamente i 4 gruppi e prendete una carta da ogni gruppo formando un nuovo gruppo di 4 carte ognuna delle quali di colore diverso. Ripetete 3 volte tale operazione in modo da costituire 3 gruppi di 4 carte. Mescolate separatamente anche questi 3 gruppi e poi impilateli l'uno sopra l'altro formando un unico mazzo che va posto a fianco del tavoliere **a faccia in su**.
- I giocatori mettono i loro segnalini nella scala segnapunti: nella casella 15, con 4 giocatori, nella casella 12, con 3 giocatori, o nella casella 10, con 2 giocatori.
- Durante il gioco i giocatori devono tenere il loro materiale ben visibile.



IL GIOCO

La partita si svolge in 8 o 12 turni (a piacere dei giocatori), ognuno regolato dalla carta azione in cima al mazzo. La carta indica l'ordine di gioco e anche cosa i giocatori possono fare durante il loro turno.

L'ordine di gioco è determinato dalla sequenza dei 4 colori sulla carta

L'ordine di gioco è determinato dalla sequenza dei 4 colori sulla carta



dall'alto al basso. *Nell'esempio A, il giallo è primo, seguito nell'ordine da arancio, marrone e rosso.* Se si gioca in 3 o in 2 semplicemente ignora-
te il colore (o i colori) non in uso.

LO SVOLGIMENTO DI UNA MANCHE

- 1) Il primo giocatore (il giallo nell'esempio A) prende la carta azione e la mette scoperta nella sua area di gioco.
- 2) Esegue fino a 2 delle 3 azioni base raffigurate nella carta.
- 3) Può costruire (o vendere) un mercato.
- 4) Poi passa la carta azione al prossimo giocatore indicato dalla carta (l'arancio, nell'esempio A). Questo giocatore prende la carta azione e fa le sue mosse come descritto nei punti 2) e 3) e poi dà la carta al terzo giocatore e così via.
- 5) Quando tutti i giocatori hanno effettuato il loro turno, la carta viene riposta nella scatola e comincia un nuovo turno con la prossima carta azione del mazzo.

LE 3 AZIONI BASE

Il giocatore di turno può compiere **2 delle 3 azioni rappresentate dalla carta azione**; tali azioni sono:

- a) **costruire strade**: il giocatore può piazzare sul tavoliere un numero di strade non superiore al numero indicato sulla carta (3 nell'esempio A); vedi dettagli in "Le strade".
- b) **fondare o espandere città**: Il giocatore può piazzare sul tavoliere un numero di tessere città non superiore a quanto indicato dalla carta (2 nell'esempio A figura); vedi dettagli in "Le città".
- c) **rifornirsi di tessere**: il giocatore può prendere dalla propria riserva un numero di tessere pari a quanto indicato nella carta (5 nell'esempio A); vedi dettagli in "ricostituire le tessere". Il giocatore può scegliere tessere strada o città in ogni combinazione, non solo come raffigurato nella carta. Perciò, seguendo l'esempio A, il rosso potrebbe prendere 5 tessere città, o 5 tessere strada, o 4 tessere strada e 1 tessera città, o qualsiasi altra combinazione per un totale di 5 tessere.

È sempre possibile non utilizzare pienamente un'azione. Per esempio costruire solo 2 strade sebbene sia consentito costruirne fino a 3.

Importante: l'eventuale rifornimento di tessere va sempre fatto come **azione finale del turno**; non si può cioè prima rifornirsi e poi piazzare tessere sul tavoliere.

Nota: costruire strade, poi rifornirsi o fondare/espandere città, poi rifornirsi. Viceversa il piazzamento delle città e delle strade può essere com-



piuto in qualsiasi ordine, incluso alternare tessere strada e città. *Per esempio: piazzare una strada, costruire una città e poi ancora un'altra strada.*

È sempre possibile per un giocatore fare meno cose di quanto permesso per un'azione. *Per esempio, piazzare 2 tessere strada invece delle 3 raffigurate nella carta azione.*

Azione intensificata: quando un giocatore sceglie di effettuare una sola anziché 2 fra le 3 azioni offerte dalla carta, può intensificare l'azione aumentando di uno scalino il numero di tessere piazzate o prese.

Nell'esempio A, un giocatore potrebbe piazzare 4 tessere strada anziché 3, 3 tessere città anziché 2, o rifornirsi di 7 tessere città e/o strada anziché di 5.

COSTRUIRE UN MERCATO

Alla fine del suo turno, un giocatore può scegliere di costruire un mercato in una città o un villaggio. Maggiori dettagli sui mercati sono dati più avanti in "I mercati".

I VILLAGGI

Nel tavoliere ci sono molti villaggi – sono le caselle con raffigurate le piccole case. Ai bordi del tavoliere, i villaggi sono contornati in verde. È in questi villaggi dal bordo verde che inizia lo sviluppo della Magna Grecia. Un villaggio è sempre neutrale, non appartenendo a nessun giocatore!

LE CITTÀ

Le tessere città possono essere usate per fondare nuove città o per allargare quelle già esistenti. La carta azione della manche corrente mostra quante tessere città un giocatore può piazzare al suo turno, se sceglie questa azione. Un giocatore può sempre scegliere di piazzare meno tessere di quanto permesso.

Fondare una città: per fondare una città si deve piazzare una tessera città del proprio colore:

- su una casella villaggio ai margini del tavoliere con il bordo verde, o
- su una qualsiasi altra casella villaggio raggiunta da **almeno una** strada del proprio colore.

Nell'esempio B il rosso fonda una città su una casella villaggio col bordo verde. Il marrone fonda una città su una casella villaggio senza il bordo verde, ma connessa a una strada marrone.



Limiti: in un turno un giocatore può fondare una sola nuova città. Viceversa può espandere più città, compresa quella eventualmente fondata in quel turno

Costi di costruzione: un giocatore paga 1 punto per ogni tessera città piazzata, sia per fondare che per espandere una città.

Per ogni punto pagato, il giocatore muove il suo segnalino indietro di una casella nella scala segnalpunti.

Quando un giocatore non ha più punti, non può più costruire!

Notare che quando un giocatore ha piazzato una tessera città su una casella villaggio, la città appartiene al giocatore, mentre prima il villaggio era neutrale.

Il mercato alla fondazione di una città: quando un giocatore fonda una città, automaticamente piazza un suo mercato su quella città, senza pagare nulla. Se il giocatore aveva già un mercato in quel villaggio, non ne aggiunge un altro. Se altri giocatori avevano mercati nel villaggio, questi **vengono piazzati nella tessera città** ed essi non devono pagare nulla. Maggiori dettagli più avanti in "I mercati".

LE STRADE

All'inizio della partita, è possibile fondare città solo su villaggi ai bordi del tavoliere. Costruendo strade da queste città, i giocatori saranno in grado di colonizzare e sviluppare le parti interne della Magna Grecia. Quando i giocatori raggiungono i villaggi all'interno della Magna Grecia, possono fondarvi delle città.

Le strade mettono in comunicazione tra loro i vari luoghi. Una strada consiste di almeno una tessera strada.

La carta azione del turno corrente mostra quante tessere strada un giocatore può piazzare al suo turno, se sceglie questa azione. Un giocatore può sempre scegliere di piazzare meno tessere di quanto permesso.

Regole di piazzamento: le tessere strada possono essere piazzate:

- a partire da una città dello stesso giocatore
- a partire da una città avversaria
- a partire da un oracolo, quando il giocatore ha **almeno una** delle sue strade già connessa con quell'oracolo
- a partire da un villaggio, quando il giocatore ha **almeno una** delle sue strade già connessa con quel villaggio
- a continuazione di proprie strade

Una volta piazzata, una tessera strada non può più venire spostata o rimossa.



Limiti: nel suo turno un giocatore può costruire o allungare più strade diverse ma non può mai allungare una strada avversaria.

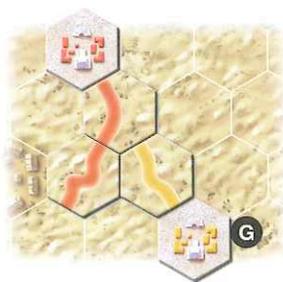
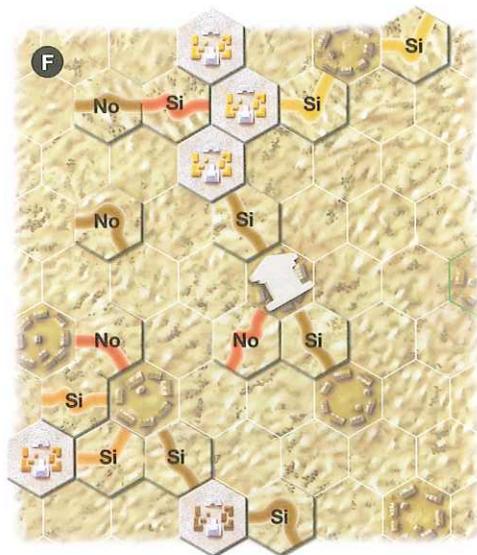
Costi di costruzione: piazzare una tessera strada non costa alcun punto.

Esempio F per il piazzamento di tessere strada:

Il giallo e l'arancio possono ciascuno costruire una strada dalle proprie città in modo da connettere villaggi vicini. Dal villaggio raggiunto, ciascun giocatore può iniziare una nuova strada.

Il rosso può piazzare una tessera strada a partire dalla città gialla. Ma viceversa non può piazzare una strada a partire dall'oracolo o dal villaggio, dato che non ha ancora strade connesse con questi luoghi.

Il marrone può piazzare tessere strada a partire dalla sua città o magari dalla città gialla, connettendosi con l'oracolo e poi piazzando un'altra tessera strada oltre l'oracolo. Non può piazzare le tessere strada mostrate, che non sono connesse a nulla. Non può nemmeno allungare la strada rossa.



Potendo costruire strade a partire da città avversarie, i giocatori potranno sviluppare rapidamente le parti interne della Magna Grecia.

Tagliare le strade: un giocatore può costruire strade che impediscano la prosecuzione di altre strade precedentemente piazzate, a patto che siano soddisfatte tutte le regole di piazzamento (vedere esempio G).

I MERCATI

Regole di costruzione: al suo turno, un giocatore può costruire fino a 2 mercati:

- uno automaticamente sulla città eventualmente fondata, e
- uno, alla fine del suo turno, in un villaggio o una città avversaria.

Quando un giocatore costruisce un mercato, prende un mercato dalla sua riserva e lo piazza nella città o nel villaggio.

Limiti: un giocatore può avere 1 solo mercato in una città o villaggio.

Costi di costruzione: Il mercato sulla propria città appena fondata non costa nulla. Il mercato costruito alla fine del turno di gioco costa:

- in una città, 1 punto per ogni tessera di cui è composta la città, più 1 punto per ogni mercato avversario già presente nella città.
- in un villaggio, 1 punto, più 1 punto per ogni mercato avversario già presente nel villaggio.

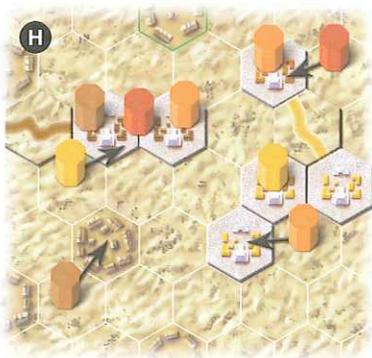
Il giocatore muove il suo segnalino indietro nella scala segnapunti, in corrispondenza di quanto deve pagare. Quando un giocatore non ha più punti, non può costruire!

Esempio H: L'arancione costruisce un mercato sulla città gialla pagando 4 punti (la città è composta da tre caselle e c'è già il mercato giallo).

Il rosso costruisce un mercato sulla città arancione pagando 2 punti (la città è composta da una sola tessera e c'è già il mercato arancione).

Il Marrone costruisce un mercato sul villaggio pagando solo 1 punto (il villaggio costa 1 e non ci sono mercati).

Il giallo costruisce un mercato sulla città marrone pagando 5 punti (la città è composta da 2 tessere e ci sono già 3 mercati).



Mercati attivi: Un mercato consente di guadagnare punti solo se è "attivo" e cioè se si trova:

- su una città del suo stesso colore, oppure
- in un villaggio o città avversaria che sia direttamente connessa da una strada ad almeno una città del proprio colore. **Il colore della strada non è importante**, per essere attivo basta che il mercato sia connesso, ma lo deve essere direttamente.

Un mercato inattivo vale 0 punti.



Valore del mercato: Il valore del mercato corrisponde al numero di luoghi (città, villaggi o templi) **direttamente** connessi con la città o villaggio in cui si trova.

Importante: direttamente connesso significa che il luogo deve essere collegato con una strada senza che in mezzo vi siano altri luoghi. I colori delle strade e delle città connesse non hanno rilevanza per il valore del mercato.

Si devono contare i luoghi direttamente connessi e non le strade.

Una strada non connessa a nessun luogo conta 0. Se due o più strade conducono allo stesso luogo si contano una sola volta.

Esempio I:

Rosso. Il mercato rosso sulla città rossa è automaticamente attivo in quanto dello stesso colore; vale 1 punto in quanto alla città rossa è connesso un solo luogo.

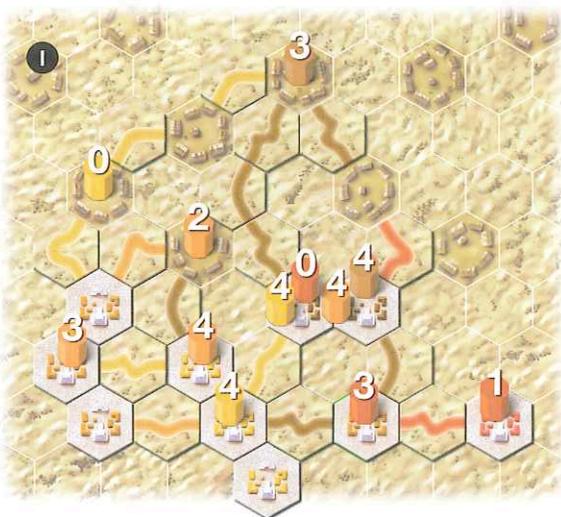
Il mercato rosso sulla città arancione è attivo perché la strada rossa lo connette alla città rossa; vale 3 punti perché la città arancione è connessa a 3 luoghi.

Il mercato rosso sulla città marrone non è attivo, perché la città marrone non è connessa ad alcuna città rossa e quindi vale 0 punti.

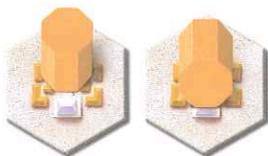
Marrone. I mercati marrone sono entrambi attivi, quello nella città marrone vale 4 punti, quello nel villaggio 3 punti.

Giallo. Il mercato giallo nella città marrone è attivo e vale 4 punti; quello nella città gialla vale anch'esso 4 punti (dalla città gialla partono 5 strade, ma connettono solo 4 luoghi). Il mercato giallo sul villaggio non è attivo (non è connesso ad alcuna città gialla) e quindi vale 0 punti.

Arancione. Tutti i mercati arancione sono attivi. Quello nella città marrone vale 4 punti, quello nel villaggio 2 punti, quello nella città gialla 4 punti e quello nella città arancione 3 punti.



Vendere un mercato: Il valore dei mercati viene contato in genere solo alla fine del gioco, ma i giocatori possono anche “vendere” alcuni dei propri mercati attivi durante la partita, perché hanno bisogno di punti da investire in nuove costruzioni nei turni successivi. Alla fine del suo turno un giocatore può **o costruire o vendere un mercato, non può fare entrambe le cose**. Inoltre un giocatore non può vendere più di un mercato per turno.

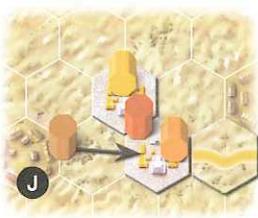


Esempio: il marrone costruisce una nuova città e vi fonda automaticamente un mercato. Alla fine del suo turno egli può costruire un ulteriore mercato (a pagamento) oppure venderne uno.

Quando si vende un mercato, si rovescia il segnalino di lato, lasciandolo però nel villaggio o città. Questo significa che il mercato è già stato venduto e che quel giocatore non può più costruirne un altro nella stessa città o villaggio, dato che può costruirne solo 1 per luogo. Naturalmente, alla fine del gioco i mercati venduti non hanno valore.

Importante: I mercati venduti non contano ai fini del costo di costruzione di nuovi mercati.

Nell'esempio J, l'arancione e il giallo hanno già venduto i loro mercati. Il marrone perciò può costruire un mercato in quella città per soli 3 punti: 2 tessere città e il mercato rosso.



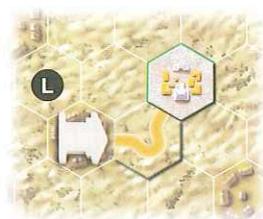
Vendere un mercato durante la partita spesso non è conveniente, perché è possibile che il valore del luogo in cui si trova aumenti nel corso del gioco, tuttavia il numero iniziale di punti potrebbe non essere sufficiente per giocare efficientemente l'intera partita. Un mercato venduto rimane piazzato di lato e non può più essere ricostruito.

GLI ORACOLI

Per controllare un oracolo un giocatore deve costruire una strada che connetta una delle sue città all'oracolo. Quando un giocatore connette la prima città a un oracolo con una strada, l'oracolo viene orientato in modo che punti verso la strada che lo connette alla città. Questa città ha il controllo dell'oracolo.

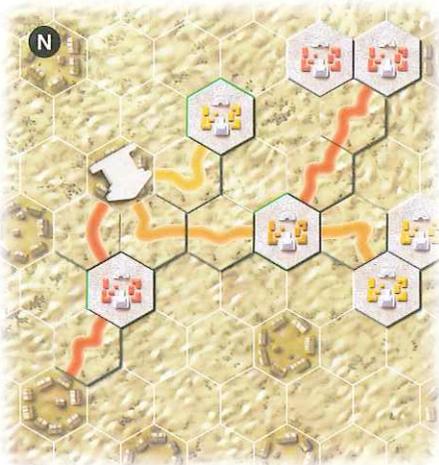
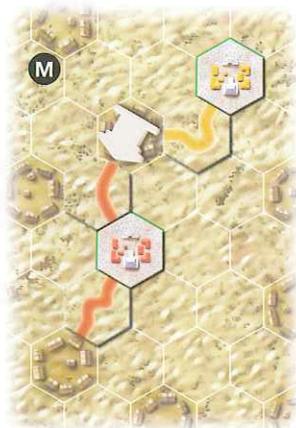


Nella figura K, il giallo fonda una città e costruisce una strada che la connette a un oracolo. Ora l'oracolo punta sulla strada che lo connette alla città gialla (L).



Quando altre città vengono connesse con questo oracolo, il controllo dell'oracolo può cambiare di mano, ma solo se una di queste città è più importante di quella verso cui punta. L'importanza di una città si misura col numero di luoghi ai quali è connessa. Se una nuova città ha lo stesso numero di connessioni della città che controlla l'oracolo, l'oracolo rimane nella sua posizione.

Nella figura M tocca il rosso che fonda una città e la connette a un oracolo e a un villaggio. Dato che la città rossa ha più connessioni di quella gialla (2:1), l'oracolo andrà orientato verso di essa.



Poi, figura N, il giocatore arancione fonda una città e la connette all'oracolo e a 2 altre città, per un totale di 3 connessioni; ora l'arancione controlla l'oracolo che viene orientato verso la strada che lo connette alla città arancione.

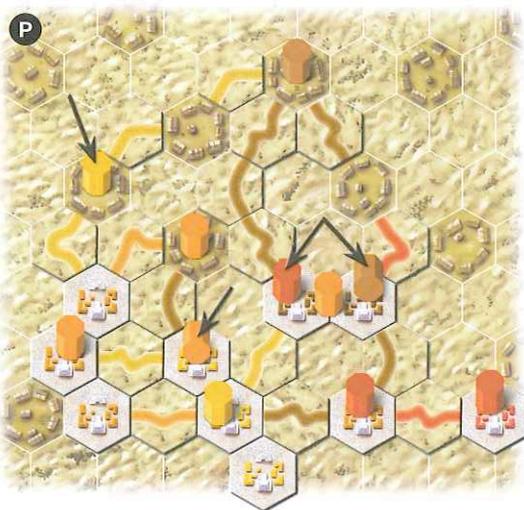


Un altro esempio (fig. O): Il Rosso ed il Giallo stanno combattendo per il controllo di uno stesso oracolo. In questo momento lo controlla il Rosso grazie alle sue 5 connessioni, contro le 4 del Giallo. Se il Giallo volesse controllare l'oracolo egli dovrebbe aggiungere almeno 2 connessioni per averne più di 5 (6). Un pareggio non sarebbe sufficiente ed il Rosso manterrebbe il controllo dell'oracolo.

Alla fine della partita, un giocatore guadagna 4 punti per ogni oracolo che punta su una delle sue città. Una singola città può controllare più oracoli e farà incassare 4 punti per ciascuno. Importante: un villaggio non può mai controllare un oracolo.

FINE DEL GIOCO

La partita finisce dopo l'8° (o il 12°) turno. Nella prima ipotesi le ultime 4 carte azione non vengono usate. Per prima cosa i giocatori – per rendere più agevole il calcolo del punteggio - tolgono dal tavoliere i mercati non attivi e quelli venduti. Ora i giocatori calcolano i punteggi di tutti i mercati attivi. Si calcolano le città e i villaggi una alla volta, muovendo i corrispondenti

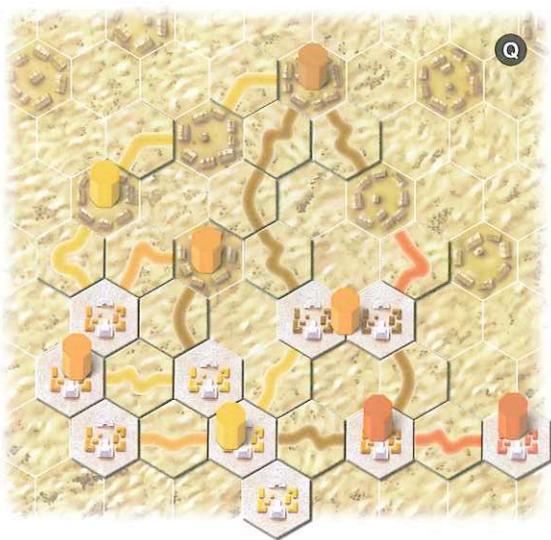


segnalini dei giocatori avanti nella scala segnata a seconda dei punteggi. Dopo che un luogo è stato calcolato, i suoi mercati vengono rimossi dal tavoliere. Questo per assicurarsi che tutti i luoghi vengano calcolati e nessuno sia calcolato due volte.

Nell'esempio in figura P, ci sono 2 mercati venduti e 2 mercati non attivi (il mercato rosso nella città mar-



rone e quello giallo nel villaggio): tutti e 4 vanno rimossi prima di iniziare il calcolo. Ora (figura Q) si calcolano i punteggi dei mercati rimanenti. L'arancione guadagna 9 punti, il rosso e il giallo 4 punti ciascuno e il marrone 3 punti.



Infine si valutano gli oracoli. Ogni oracolo fa guadagnare 4 punti al giocatore che lo controlla.

Il giocatore col punteggio maggiore è il vincitore! Se 2 o più giocatori si trovano a pari punti, sarà vincitore quello con più tessere strada e città davanti a lui.

CHIARIMENTI E CONSIGLI

- Come si può guadagnare con i mercati?

Il valore di un mercato in una città è il numero di luoghi ai quali la città è direttamente connessa. La dimensione di una città non ha rilevanza nel valore dei suoi mercati, ma contribuisce a determinare il costo di piazzarvi un mercato. La differenza tra il suo costo e il suo valore è il profitto che il giocatore può ottenere da un mercato.

Per esempio, il marrone costruisce un mercato su una città e questo gli costa 4 punti, dato che la città ha 3 tessere e un solo altro mercato. Dato che la città è già connessa con 6 luoghi, un mercato in quella città vale 6 punti, dando al marrone un profitto di 2 punti, oltre alla possibilità che i giocatori agguantano altre connessioni.

- Conviene ingrandire le città?

Dipende dalla propria strategia. In genere chi punta sui mercati non ha molto interesse ad ingrandire le proprie città, in quanto ingrandire una città è costoso e rischia di beneficiare anche gli avversari che vi abbiano fondato sopra un mercato. In compenso chi punta molto sugli oracoli non può sperare di competere senza città grandi. Le città piccole hanno un numero limitato di collegamenti possibili, mentre dalle città grandi è possibile far partire molte più strade. Una città grande al centro del tavoliere può controllare molti oracoli e quindi garantire molti punti.



- Ha senso costruire città su villaggi con mercati?

Le città possono essere fondate su villaggi con uno o più mercati. Questo è permesso, ma potrebbe non essere nell'interesse del fondatore, perché significherebbe probabilmente regalare punti a quell'avversario (in quanto la città verrà probabilmente connessa ad altri luoghi incrementando il valore del mercato avversario oltre che quello del proprio).

Costruire un mercato su un villaggio può essere quindi un'ottima strategia proprio nella speranza che successivamente un altro giocatore vi costruisca una città. Si spende poco e si ha la chance di raccogliere molto se la città avrà molte connessioni.

Al contrario se si presume di costruire una città su un certo villaggio, non sarebbe conveniente fondarvi un mercato, visto che, quando si fonda una città, il mercato lo si può piazzare gratuitamente.

- Ha senso costruire un mercato in un villaggio che ha già altri mercati?

Più mercati ci sono in un villaggio, più costoso è costruirvene un altro. Perché un giocatore guadagni punti alla fine del gioco per un mercato in un villaggio, quel villaggio deve essere connesso a una delle sue città.. Perciò, la questione è se il costo di costruzione del mercato e delle necessarie connessioni valga i possibili profitti. A volte può valerli e a volte no.

- Si può avere più di un mercato nella stessa città?

Uno stesso giocatore non può avere più mercati nella stessa città. Nemmeno dopo aver venduto un mercato il giocatore può fondarne un altro nella stessa città.

- Cosa avviene in caso di fusione tra due città?

La fusione tra due città può avvenire solo tra città dello stesso giocatore. Se un giocatore unisce due delle sue città, deve rimuovere uno dei due mercati. Se uno dei due fosse già stato venduto, può rimuovere quello venduto e tenere l'altro. Lo stesso avviene con i mercati degli altri giocatori; il giocatore che possiede i mercati sceglie quale rimuovere.

- I villaggi possono attrarre l'attenzione degli oracoli.

No, gli oracoli sono interessati solo alle città.

- Perché scegliere 8 o 12 turni?

I principianti possono scegliere di giocare solo 8 turni, mentre chi preferisce una partita più lunga e competitiva può giocare 12 turni.

