

FRANCESCO TESTINI

MARCO LEGATO

西安 XIAN

L'ESERCITO DI TERRACOTTA

REGOLAMENTO



西安 XIAN

L'ESERCITO DI TERRACOTTA

UN GIOCO DI
Marco Legato e Francesco Testini

COPERTINA E ILLUSTRAZIONI
Davide Corsi

IMPAGINAZIONE
Davide Corsi

PRODUZIONE
Silvio Negri-Clementi

HANNO COLLABORATO
Kelly Stocco e Andrea Vigiak

INTRODUZIONE STORICA
Francesco Testini

FOTO
Francesco Testini

Edito da Pendragon Game Studio srl
Via Curtatone, 6 - Milano.

www.pendragongamestudio.com/it
info@pendragongamestudio.com

© Pendragon Game Studio 2017. Tutti i diritti riservati.

Conservate queste istruzioni per riferimenti futuri.

ATTENZIONE: non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi: contiene piccole parti che se ingerite potrebbero provocare soffocamento.

Made in CHINA

per accompagnarlo e proteggerlo nell'oltretomba. Come funzionario delegato dall'Imperatore in persona, sarai chiamato a esaudire il suo desiderio guidando una squadra di lavoratori e aiutanti per ottenere risorse, modellare e decorare le statue dei guerrieri e infine dotarle di armi in bronzo e legno. Dopo 6 turni di gioco il giocatore che avrà ottenuto più Punti Prestigio verrà dichiarato vincitore.

COMPONENTI

PLANCIA. La plancia rappresenta l'area dove l'esercito di terracotta e il grande mausoleo furono costruiti, vicino alla città di Xianyang (l'odierna Xi'an).

Al centro è raffigurata la struttura ipogea principale (vedi nella figura adiacente il punto 1), in cui vi sono 24 spazi guerriero divisi in tre sezioni (A. arcieri e balestrieri, B. auriga e alabardieri, C. fanti e cavalieri). Le statue dei guerrieri verranno piazzate in questi spazi durante la costruzione.

Nella parte inferiore della plancia (punto 2) ci sono 4 spazi quadrati per le tessere edificio divisi in due coppie e, sul bordo, 4 segnaposto per le carte equipaggiamento.

Nella parte superiore (punto 3) invece troviamo la traccia del supervisore con gli alloggiamenti per le tessere mausoleo e un po' più in basso (punto 4) la traccia contaturni, con i numeri cinesi da 1 a 6.



INTRODUZIONE

246 a.C.: Il futuro primo imperatore cinese Ying Zheng ordina la costruzione dell'**Esercito di Terracotta**. Questo fa parte del "Grande Mausoleo", costruito per celebrare la gloria eterna della dinastia Qin e

Nota storica: Il mausoleo dell'imperatore fu costruito in un'area strategica grande circa 56 chilometri quadrati: quest'area era protetta a nord dal fiume Wei, dalle montagne Qinling a ovest e dal monte Li a sud. L'Esercito di Terracotta guarda verso le pianure orientali, nella stessa direzione in cui i regni barbari erano stati sottomessi dall'impero Qin.

• **96 CARTE LAVORATORE**, 1 mazzo di 24 carte per ogni giocatore, ognuno con uno specifico colore e nome di famiglia sul dorso. In ogni mazzo personale ci sono 6 carte in ognuno dei 4 colori: giallo, rosso, verde e blu. Ogni lavoratore ha un numero in alto a destra che ne identifica i punti iniziativa: i lavoratori con il numero più alto fanno ottenere ai giocatori benefici maggiori. In basso viene descritta l'azione del lavoratore e in alto a sinistra è stampato il pigmento associato;



• **24 CARTE EQUIPAGGIAMENTO**, 4 carte per ogni tipo di equipaggiamento: balestra, punte di freccia, carro, alabarda, cavallo e spada. Ogni carta ha in alto a sinistra un costo per la sua forgiatura e appartiene a un tipo di materiale (legno o bronzo). Al centro della carta è stampato il disegno dell'arma e sotto il bonus +3 Punti Prestigio (PP), che verranno assegnati se soddisfatte determinate condizioni a fine partita. Alcune carte inoltre riportano sotto l'arma un bonus in argilla;



- **30 BLOCCHI DI ARGILLA**, in pezzi di legno rettangolari;
- **25 MONETE**, 5 monete d'oro di valore 3 e 20 d'argento di valore 1;
- **24 PIGMENTI COLORATI**, 6 per ogni colore giallo, rosso, verde e blu;
- **12 GETTONI RICHIESTA DELL'IMPERATORE** numerati da 1 a 12, 3 in ognuno dei colori giallo, rosso, verde e blu;
- **8 SEGNALINI GIOCATORE**, 2 per ogni colore: viola, arancione, azzurro chiaro e verde chiaro;
- **8 CAPOMASTRI**, 2 per ogni colore: viola, arancione, azzurro chiaro e verde chiaro;
- **8 CARTE RIASSUNTIVE**, 2 per ogni colore: viola, arancione, azzurro chiaro e verde chiaro;
- **6 MINI PLANCE "FORMAZIONE DELL'ESERCITO"** a doppia faccia, 2 per ogni sezione della fossa: A, B e C;
- **4 TESSERE EDIFICIO** quadrate per le azioni edificio;
- **36 GUERRIERI DI TERRACOTTA** in plastica, 12 guerrieri in colore argilla (simbolizzano le statue non ancora dipinte) e 6 guerrieri in ognuno dei colori dei giocatori: viola, arancione, azzurro chiaro e verde chiaro;
- **8 GETTONI FIRMA** con il simbolo di famiglia, 2 per ogni colore viola, arancione, azzurro e verde chiaro;
- **28 TESSERE MAUSOLEO**: 4 tessere iniziali, 16 tessere bonus e 8 tessere di fine partita;
- **1 PEDINA PRIMO MINISTRO**.

PREPARAZIONE

Poisizionate la plancia al centro del tavolo.

Ogni giocatore riceve il mazzo delle carte lavoratore, i 2 segnalini giocatore, i 2 capomastri, 6 guerrieri in plastica, 2 carte riassuntive e i 2 gettoni firma del colore desiderato. Quindi ogni giocatore mescola il proprio mazzo di carte lavoratore e lo posiziona a faccia in giù davanti a sé; prende dalla riserva generale 1 blocco di argilla e 2 monete come risorse iniziali. Infine piazza un segnalino giocatore sullo 0 della traccia

dei Punti Prestigio.

Mescolate le carte equipaggiamento e posizionatele in un mazzo vicino alla plancia, a faccia in giù: questo è il mazzo degli equipaggiamenti. Pescate 4 carte equipaggiamento e piazzatele a faccia in su sotto i 4 spazi relativi, da sinistra verso destra, presenti in fondo al tabellone.

Mischiate a faccia in giù i 12 gettoni richiesta dell'imperatore; pescate 4 gettoni a caso e piazzateli sulla plancia, negli spazi dedicati vicino alla fossa: iniziate dalla sezione A e poi continuate verso le sezioni B e C. I gettoni restanti rimarranno coperti affianco alla plancia di gioco.

Mescolate le 4 tessere edificio senza vederle e posizionatele casualmente nei 4 spazi quadrati sulla plancia; girate poi le 4 tessere a faccia in su, in modo che gli edifici siano visibili. Queste rimarranno nella stessa posizione per tutta la durata della partita.

Posizionate il primo ministro sul palazzo recante lo stesso colore del gettone richiesta col valore più alto estratto al punto precedente (es. se il gettone richiesta col numero più alto estratto è il numero 10 di colore giallo, piazzate il primo ministro sull'Officina).

Piazzate le tessere mausoleo sui relativi spazi al di sopra della traccia del supervisore: prendete le 4 tessere iniziali e sistematene in una pila sul primo spazio del mausoleo, quello marcato con il numero "0"; ordinate in pile separate e piazzate a faccia in su sugli appositi spazi centrali le 16 tessere bonus in base al tipo, formando dunque 4 pile di 4 tessere ciascuna:

1. EDIFICIO APERTO O EDIFICIO GRATUITO

2. MERCATO 2<->2

3. SCONTO -1 RISORSA

4. +1 AZIONE

Infine, scegliete in modo casuale 4 tessere di fine gioco tra le 8 disponibili e impilatele a faccia in su (col bonus visibile) sull'ultimo spazio, quello marcato con il numero 5.

Rimettete nella scatola le tessere di fine gioco rimanenti, non verranno utilizzate nella partita corrente. **I giocatori possono sempre guardare durante la partita le 4 tessere di fine gioco.**

Il giocatore più anziano prende le 4 tessere di inizio gioco, le mescola senza guardarle, e ne distribuisce 1 per ogni giocatore; rimette le rimanenti nella scatola.

In base al numero ricevuto, i giocatori impilano il loro secondo segnalino giocatore sullo "0" della traccia del supervisore, in modo che il giocatore col numero più basso si trovi sulla cima della pila e così via. Questi segnalini sono chiamati "supervisori". Ogni giocatore aggiunge alla propria riserva la risorsa stampata sulla tessera iniziale:

1: 1 PIGMENTO COLORATO GIALLO

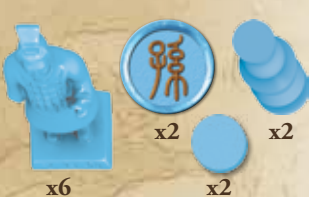
2: 1 PIGMENTO COLORATO ROSSO

3: 1 PIGMENTO COLORATO VERDE

4: 1 PIGMENTO COLORATO BLU

Infine, ogni giocatore piazza la tessera iniziale a faccia in giù davanti a sé per iniziare la costruzione del mausoleo (il numero stampato sul retro da questo momento in poi non ha più importanza).

Scegliete casualmente 1 mini plancia "formazione dell'esercito" per ogni sezione della fossa e piazzatela sulla plancia in base alla lettera relativa



(A, B e C), in modo che si venga a creare una disposizione diversa dei bonus ad ogni partita. Collocate un soldato di terracotta di colore argilla su ogni spazio marcato con una statua: questi sono i guerrieri di terracotta iniziali già presenti;



Nota storica: le tre sezioni della fossa rappresentano in modo semplificato quella che era il reale schema tattico dell'esercito: l'avanguardia della fanteria leggera (arcieri e balestrieri, A) precedeva la forza di sfondamento di carri e lancieri (B), seguita dal grosso della fanteria pesante (fanti e cavalieri, C).

I restanti guerrieri di terracotta color argilla, I blocchi di argilla, le monete e i pigmenti colorati dovranno essere piazzati vicino alla plancia, in modo che siano raggiungibili da tutti: questa è la riserva generale. Eventuale materiale inutilizzato verrà riposto nella scatola.

Durante il gioco tutte le informazioni (blocchi d'argilla, monete, pigmenti colorati, ecc...) saranno sempre visibili agli altri giocatori, con la sola eccezione delle carte equipaggiamento, che una volta acquisite verranno tenute a faccia in giù di fronte a ogni giocatore.

INFORMAZIONI SULLA RISERVA GENERALE

Le risorse sono sempre illimitate, con le seguenti eccezioni: I guerrieri grezzi color argilla sono limitati: ce ne sono 12 (6 all'inizio sono già presenti sulla plancia); nel raro caso in cui non ve ne fossero più nella riserva generale, l'edificio "Officina" sarebbe da considerarsi chiuso (nessun giocatore può modellare nuove statue); I pigmenti colorati sono limitati (6 per ogni colore). I giocatori possono prendere un pigmento dalla riserva solo se il colore desiderato è ancora disponibile, altrimenti non prenderanno nulla.

TURNI E ROUND DI GIOCO

Il gioco dura 6 turni, e in ogni turno ci sono 2 round. Questo significa che ogni giocatore giocherà esattamente 12 round durante una partita di Xi'an.

Durante ogni turno i giocatori pescano le prime 4 carte dal proprio mazzo delle carte lavoratore e giocano 2 round: per prima cosa ogni giocatore sceglie una coppia di carte per giocare il primo round, mettendo da parte le altre due a faccia in giù; in seguito si giocherà un secondo round con la coppia di carte rimanente.

FAVORE DELL'IMPERATORE: i giocatori non soddisfatti della propria mano iniziale possono solo una volta e solo nel primo turno di gioco, tenere le carte desiderate, piazzare le rimanenti sul fondo del mazzo, e pescarne di nuove fino a raggiungere la consueta mano di 4 carte.

PRIMO ROUND. Tutti I giocatori simultaneamente e segretamente scelgono la prima coppia di carte da giocare tra le 4 pescate, mettendo da parte le due rimanenti per il secondo round. Quindi i giocatori tutti insieme rivelano le carte scelte. Ogni giocatore deve piazzare le due carte sul tavolo in modo che una carta sia parzialmente coperta dall'altra e che della carta sottostante sia visibile soltanto il numero in alto a destra (iniziativa). Dopo che le carte sono state rivelate, non è più possibile cambiare il loro ordine (vedi le immagini qui a destra che mostrano come le carte devono essere posizionate sul tavolo).

Seguendo l'ordine dato dalla carta piazzata sotto (il numero più alto

inizia sempre prima), ogni giocatore:

1. DEVE ESEGUIRE L'AZIONE DELLA CARTA PIAZZATA SOPRA (DA ORA IN POI "AZIONE LAVORATORE")
2. PUÒ MUOVERE UNO DEI SUOI CAPOMASTRI IN UN EDIFICIO DISPONIBILE PER ESEGUIRE UNA "AZIONE EDIFICIO".

In caso di pareggio sul numero di iniziativa, il giocatore con il proprio segnalino che si trova più avanti sulla traccia del supervisore giocherà per primo. In caso di ulteriore pareggio giocherà per primo il giocatore che ha il proprio segnalino in cima alla pila. Dopodiché i giocatori piazzano le carte usate a faccia in sù creando una pila di scarti a fianco del proprio mazzo di carte lavoratore.

Esempio: In una partita a 3 giocatori, Giovanni, Marco e Katia si apprestano a giocare il primo turno. Pescano le prime 4 carte dal proprio mazzo di carte lavoratore. Giovanni e Katia sono contenti della loro prima mano di carte. Marco invece ha pescato una carta gialla (Esattore) da 1, una blu (Minatore) da 1, una rossa (Artigiano) da 3 e una da 4 e non è contento: avrebbe preferito pescare almeno una carta verde (Aiutante). Decide quindi di usufruire del favore dell'Imperatore e di piazzare sotto il proprio mazzo la carta gialla da 1 e la carta rossa da 3. Quindi pesca le prime due carte dal proprio mazzo per reintegrare la propria mano.. fortunatamente pesca una carta verde Aiutante da 2 (un Contabile) e una carta gialla (Esattore) da 4.

In seguito i giocatori scelgono la prima coppia di carte per svolgere il primo round e la rivelano contemporaneamente. Marco ha giocato il Minatore da 1 con sopra l'Aiutante da 2, Giovanni ha giocato l'Esattore da 1 con sopra l'Esattore da 4 e Katia ha giocato il Minatore da 4 con sopra l'Artigiano da 5. Katia è la prima a giocare (iniziativa 4), poi nell'ordine giocherà Marco (stessa iniziativa 1 di Giovanni, ma ha il suo supervisore si trova in cima alla pila sulla traccia del supervisore) e per ultimo Giovanni.



Katia guadagna 3 blocchi di argilla (Artigiano da 5) e decide di sfruttarli subito inviando il suo capomastro nell'Officina. Spende 2 blocchi per modellare una statua in zona A, guadagnando subito 4

Punti Prestigio e un pigmento rosso. Guadagna inoltre 1 moneta e 1 ulteriore Punto Prestigio perché il Primo Ministro durante il primo turno si trova proprio nell'Officina.

Marco gioca l'Aiutante da 2 davanti a sé e guadagna 0 Punti Prestigio (perché giocato nel primo turno).

Potrà però in futuro guadagnare monete in più grazie a questa carta. Decide poi di inviare il proprio capomastro nel Palazzo. Avanza sul tracciato del supervisore sullo spazio 1 e prende la tessera Mausoleo "Edificio aperto / Edificio gratuito".



Giovanni infine guadagna 3 monete (Esattore da 4) e vorrebbe inviare un suo capomastro dall'Armeria. Gli equipaggiamenti disponibili al momento però sono molto costosi e così Giovanni decide anche lui di inviare

il proprio capomastro al Palazzo per avanzare sulla traccia del supervisore (il suo segnalino va in cima) e prendere la tessera mausoleo relativa. Deve però



pagare una moneta a Marco che è già presente sul Palazzo, ma dal prossimo round vincerà gli spareggi sull'iniziativa.

SECONDO ROUND. Il secondo round è giocato esattamente come il primo, utilizzando però le 2 carte rimanenti in una delle 2 possibili combinazioni.

Azioni lavoratore. Le azioni lavoratore disponibili sono:

- Esattore (giallo): ottieni 2, 3 o 4 monete in base alla carta giocata;
- Artigiano (rosso): ottieni 1, 2 o 3 blocchi d'argilla in base alla carta giocata;
- Aiutante (verde): recluta l'aiutante giocato; la carta viene collocata a faccia in su davanti al giocatore fino alla fine della partita come bonus permanente e non viene scartata come le altre: puoi usare la sua abilità per il resto del gioco. Inoltre, ottieni da 0 a 6 Punti Prestigio in base al turno corrente e all'aiutante giocato (vedi la carta di ogni aiutante), questi Punti Prestigio vengono subito aggiunti sul tracciato dei Punti Prestigio;
- Minatore (blu): ottieni 1 o 2 pigmenti esattamente del colore mostrato sulla carta.



IMPORTANTE: È SEMPRE POSSIBILE, IN ALTERNATIVA ALL'AZIONE LAVORATORE, OTTENERE 1 PIGMENTO DEL COLORE MOSTRATO SULLA CARTA LAVORATORE IN ALTO A SINISTRA (CHE CORRISPONDE AL COLORE DELLA CARTA).

***Esempio:** durante il secondo turno Giovanni vuole assolutamente dipingere un guerriero che si trova in posizione strategica e guadagnare il bonus del primo ministro che si trova sul Laboratorio. Possiede un Artigiano da 6 da utilizzare come iniziativa ed è sicuro di giocare prima degli altri anche in caso di pareggio, poiché si trova più avanti sulla traccia del supervisore. Non possiede però minatori per ottenere il pigmento colorato verde di cui ha bisogno. Decide così di sacrificare l'Aiutante da 3 che ha in mano per ottenerlo. Durante il primo round gioca dunque un Artigiano da 6 con sopra un Aiutante da 3, ottenendo il pigmento desiderato (l'Aiutante verrà scartato come le altre carte alla fine del round). Invia infine il proprio capomastro nel Laboratorio e dipinge il guerriero desiderato nella sezione B pagando un pigmento rosso e un pigmento verde: Giovanni in tutto guadagna 1 Punto Prestigio per il guerriero dipinto, più 1 ulteriore Punto Prestigio e 1 moneta per aver visitato per primo il Laboratorio dove si trova il Primo Ministro.*

AZIONI EDIFICIO.

In ogni coppia di edifici possono essere piazzati solo fino a 3, 4 o 5 capomastri durante lo stesso turno, in base al numero dei giocatori presenti al tavolo e come segnalato anche sulla plancia di gioco.

IN 4 GIOCATORI POSSONO ESSERE PIAZZATI FINO A 5 CAPOMASTRI

IN 3 GIOCATORI POSSONO ESSERE PIAZZATI FINO A 4 CAPOMASTRI

IN 2 GIOCATORI POSSONO ESSERE PIAZZATI FINO A 3 CAPOMASTRI

Il primo ministro è sempre incluso nel conteggio totale dei capomastri. Quando la somma dei capomastri in due edifici adiacenti raggiunge il massimo consentito, questi edifici sono considerati chiusi per il resto del turno corrente e nessun capomastro vi può più entrare.

I giocatori devono sempre pagare 1 moneta ad ogni giocatore che abbia già un proprio capomastro sull'edificio scelto. Se un altro giocatore ha già 2 capomastri in quell'edificio, il giocatore di turno deve pagargli 2 monete (1 per ogni capomastro). In ogni singolo turno è possibile entrare due volte nello stesso edificio, una volta per ogni round.

***Esempio:** In una partita a 2 giocatori, nei due edifici di sinistra sono già presenti 2 capomastri e il Primo Ministro sul Palazzo e nessun capomastro sull'Armeria. Durante il secondo round Francesco vorrebbe acquistare la balestra che costa solo 1 moneta e gli farebbe completare il set di equipaggiamenti in legno, ma l'Armeria risulta chiusa (la somma dei segnalini ha raggiunto il massimo consentito, cioè 3).*



LE SEGUENTI 3 REGOLE SONO IMPORTANTI:

- 1- Il giocatore di turno deve essere in grado di compiere l'azione per poter entrare nell'edificio scelto;
- 2- Se il giocatore non può o non vuole svolgere l'azione edificio, può passare il turno e guadagnare 1 moneta;
- 3- Se il giocatore vuole e può effettuare un'azione edificio, ma non ha sufficienti monete per pagare le tasse dovute, può pagare tutte le monete che ha, **quindi perdere 2 Punti Prestigio per ogni moneta mancante per effettuare l'azione.** Le monete necessarie vengono prese dalla riserva generale e consegnate ai giocatori che ne hanno diritto.

Il primo giocatore a entrare nell'edificio dove è presente il primo ministro, guadagna 1 moneta e 1 Punto Prestigio. Le azioni edificio disponibili sono le seguenti:



OFFICINA (GIALLO):

Modella 1 nuovo guerriero di terracotta.

Paga i blocchi d'argilla richiesti (2, 3 o 5 blocchi per modellare un guerriero rispettivamente nelle sezioni A, B o C della fossa) rimettendoli nella riserva generale. Prendi un guerriero di terracotta (marrone) dalla riserva e piazzalo su uno spazio guerriero

a scelta, nella sezione relativa al pagamento; ottieni immediatamente i bonus raffigurati su quello spazio (Punti Prestigio, monete o pigmenti colorati specifici). Puoi scegliere infine di piazzare uno dei due gettoni firma disponibili sotto il guerriero modellato per riservarlo ed evitare che altri giocatori lo dipingano più tardi.



***Nota storica:** gli artigiani Qin erano tenuti a firmare i guerrieri modellati: sono state rinvenute più di ottanta firme diverse finora sulle statue. La pratica era tesa a tracciare ed eventualmente correggere gli standard qualitativi delle statue.*

***Esempio:** Katia invia un suo capomastro nell'Officina. Decide di spendere ben 5 blocchi d'argilla per modellare 1 nuovo guerriero di terracotta nella sezione C. Prende un guerriero grezzo dalla riserva e lo piazza sullo spazio che le fa ottenere 8 Punti Prestigio. Decide inoltre di piazzare un gettone firma sotto il proprio guerriero, in modo che nessun avversario possa dipingerlo e insidiare la propria maggioranza di guerrieri dipinti nella sezione C.*



LABORATORIO (ROSSO):

Dipingi 1 guerriero di terracotta.

Paga i pigmenti colorati richiesti per dipingere un guerriero marrone scelto. I gettoni richiesti dell'imperatore definiscono i pigmenti da pagare in base alla sezione della fossa. Riponi i pigmenti nella riserva generale e sostituisci la statua grezza con una del tuo colore.

Nella sezione A devi pagare 1 pigmento del colore richiesto, più 1 pigmento di un colore qualsiasi; nella sezione B devi pagare i 2 pigmenti richiesti; infine nella sezione C devi pagare 2 pigmenti uguali, del colore richiesto. Non puoi dipingere i guerrieri che sono stati firmati (che hanno un gettone sotto di essi) da un altro giocatore. Infine guarda il gruppo di guerrieri del tuo colore (adiacenti in ortogonale) di cui fa parte il guerriero appena dipinto: **ottiene subito 1 Punto Prestigio per ogni guerriero nel gruppo**. Le statue adiacenti da conteggiare per ottenere Punti Prestigio possono appartenere anche a sezioni differenti. Ogni giocatore potrà dipingere fino ad un massimo di 6 statue a partita: quelle presenti nella propria dotazione iniziale.



Nota storica: i guerrieri di terracotta in origine non erano come li vediamo oggi, ma erano dipinti con colori vivaci su un doppio strato di lacca. Sfortunatamente, al momento della scoperta, l'impatto con l'ossigeno ha distrutto questa colorazione in poco tempo. I colori venivano creati utilizzando pigmenti minerali di diverso tipo: orpimento (giallo), cinabro (rosso), malachite (verde) e azzurrite (blu) erano solo alcuni dei tanti minerali utilizzati al proposito.

Esempio: Marco invia il proprio capomastro nel Laboratorio; spende due pigmenti colorati gialli per dipingere un guerriero che nessuno ha firmato nella sezione A ed ottiene quindi la maggioranza di statue dipinte in quella sezione. Marco sostituisce il guerriero marrone sulla plancia (rimettendolo nella riserva) con uno del proprio colore (viola). Infine guadagna 2 Punti Prestigio, perché il guerriero appena dipinto fa parte di un gruppo di 2 guerrieri dipinti di colore viola, adiacenti ortogonalmente.



ARMERIA (VERDE):

Forgia un equipaggiamento.

Prendi una delle carte equipaggiamento disponibili vicino alla plancia pagandone l'ammontare di monete richiesto, stampato in alto a sinistra. Piazzala di fronte a te a faccia in giù insieme alle altre carte equipaggiamento; a fine turno gli spazi lasciati vuoti verranno riempiti con nuove carte equipaggiamento. Ottieni immediatamente l'eventuale bonus di 1 blocco di argilla se stampato sulla carta. Alla fine della partita otterrai Punti Prestigio per set di carte equipaggiamento dello stesso tipo, oltre a 3 Punti Prestigio per ogni equipaggiamento abbinato a un tuo guerriero dipinto (vedi il paragrafo "fine del gioco e punteggio").

Esempio: Giovanni invia il proprio capomastro dall'Armeria; acquista una famosa spada Qin in bronzo al costo di 3 monete, completando così il suo set di equipaggiamenti in bronzo. Ripone la carta insieme alle altre a faccia in giù. Alla fine della partita otterrà 10 Punti Prestigio per il set completato.



PALAZZO (BLU):

Muovi il supervisore avanti di 1 spazio.

Muovi il supervisore (ovvero il tuo dischetto colorato) di 1 spazio in avanti sulla traccia del supervisore; se ce ne sono altri metti il tuo dischetto in cima agli altri. Ottieni immediatamente la tessera mausoleo abbinata allo spazio raggiunto e piazzala di fronte a te, accanto alle tessere già guadagnate. Posiziona per il momento la tessera a faccia in su, con l'abilità visibile.

Esempio: Francesco si trova sullo spazio 3 del tracciato del supervisore e vuole ottenere la tessera mausoleo "+1 azione" che si trova sullo spazio successivo. Decide dunque di inviare il suo capomastro al Palazzo, nonostante ci siano già 2 capomastri di Katia. Paga a malincuore le 2 monete a Katia ed avanza sul tracciato del supervisore. Ottiene dunque la tessera mausoleo desiderata.

UTILIZZO DELLE TESSERE MAUSOLEO

Le tessere mausoleo sono piazzate di fronte ai giocatori una dopo l'altra, con la parte colorata che mostra 1 Punto Prestigio e l'abilità visibili. La tessera di partenza e la tessera bonus di fine partita possono invece essere piazzate indifferentemente a faccia in su o a faccia in giù, non c'è alcuna differenza. Questa sequenza rappresenta simbolicamente la costruzione progressiva del mausoleo dell'imperatore.



Le tessere mausoleo raffigurano un'abilità che è possibile utilizzare una sola volta durante una partita, anche subito dopo aver guadagnato la tessera con l'azione del palazzo. Durante un singolo round è possibile utilizzare anche più di una tessera mausoleo. Una volta utilizzate, le tessere vanno girate dal lato opposto, a mostrare la parte di mausoleo oscurata e senza il Punto Prestigio più disponibile.

Le 4 tessere sull'ultimo spazio (chiamate tessere di fine partita e segnate con la lettera "E" da un lato) non sono utilizzate durante il gioco, ma rappresentano obiettivi bonus da conteggiare alla fine della partita. Quando un giocatore raggiunge l'ultimo spazio della traccia del supervisore, sceglie una delle tessere di fine partita ancora presenti e la pone davanti a sé, rimettendo le altre al loro posto.

Esempio: Continuando l'esempio precedente, dopo aver ottenuto la tessera mausoleo "+1 azione", Francesco decide di utilizzarla subito e di ripetere nuovamente l'azione del Palazzo. Avanza ulteriormente col proprio segnalino sulla traccia del supervisore, raggiungendo lo spazio contrassegnato col numero 5; prende le tessere mausoleo di fine partita, ne sceglie una e rimette le altre a posto. Gira infine la tessera mausoleo "+1 azione" sul retro (lato inattivo). Per quest'azione bonus non deve pagare ulteriori monete a Katia, né spostare i propri capomastri.

NUOVO TURNO

Se non vi sono più carte lavoratore disponibili da pescare (se è stato quindi giocato il sesto e ultimo turno), si procede al conteggio dei punti finali, altrimenti si prepara un nuovo turno come segue:

Ogni giocatore riprende i propri capomastri dagli edifici, in modo che siano di nuovo disponibili;

Il gettone richiesta dell'imperatore con il numero più basso viene spostato sul tracciato contaturni, nel primo spazio disponibile partendo da sinistra non ancora occupato (è possibile così tracciare il numero del turno corrente e quali gettoni richiesta sono ancora disponibili). Muovete quindi il primo ministro sull'edificio del colore corrispondente al gettone richiesta appena spostato. Pescate un nuovo gettone dalla riserva per riempire lo spazio rimasto vacante: adesso un nuovo colore è richiesto per dipingere alcuni guerrieri di terracotta;

Nota storica: il primo ministro Li Si, insieme all'imperatore, faceva largo utilizzo della filosofia del legismo. Era convinto infatti che bilanciando premi e punizioni fosse possibile sfruttare le debolezze umane. Nel gioco, il primo ministro premia con 1 moneta e 1 Punto Prestigio il primo giocatore che visita l'edificio in cui è situato, ma di contro restringe con la propria presenza le possibilità di accesso agli edifici (vedi il paragrafo sul limite di posizionamento dei capomastri).

Scartate le 2 carte equipaggiamento a sinistra se ancora presenti; le carte rimanenti slittano a sinistra seguendo la freccia e infine si riempiono eventuali spazi vuoti con nuove carte equipaggiamento, sempre procedendo da sinistra a destra, in modo che all'inizio del turno siano nuovamente presenti 4 carte equipaggiamento.

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

Il gioco finisce dopo il 6° turno, quando ogni giocatore ha utilizzato tutte le carte lavoratore nel proprio mazzo. Quindi vengono assegnati i Punti Prestigio, seguendo questo ordine:

1) MAGGIORANZA DI GUERRIERI DIPINTI PER OGNI SEZIONE.

Per ogni sezione della fossa si contano i guerrieri dipinti da ogni giocatore e si assegnano punti al primo, secondo e terzo classificato;

10/5/2 PUNTI PRESTIGIO SONO ASSEGNATI PER LA SEZIONE A;

12/6/3 PUNTI PRESTIGIO SONO ASSEGNATI PER LA SEZIONE B;

14/7/4 PUNTI PRESTIGIO SONO ASSEGNATI PER LA SEZIONE C.

Il quarto classificato (se presente) non ottiene nulla.

In caso di pareggio sommate i punti per le posizioni in pareggio e divideteli tra i giocatori a pari merito, arrotondando sempre per difetto;

Esempio: In una partita a 4 giocatori, Francesco e Giovanni hanno dipinto entrambi 2 guerrieri nella sezione C della fossa, mentre Katia e Marco ne hanno dipinto 1 per ciascuno. Francesco e Giovanni ottengono entrambi 10 punti (14+7 punti, diviso 2), mentre Katia e Marco ottengono 2 punti prestigio a testa (4 punti del terzo posto, diviso 2).

Nella sezione B, Marco ha dipinto 2 guerrieri, mentre Katia ne ha dipinto 1 solo. Marco ottiene 12 punti prestigio e Katia ne ottiene 6. Francesco e Giovanni non ottengono nulla perché non hanno dipinto guerrieri in quella sezione.

Nella sezione A tutti i giocatori hanno dipinto 1 guerriero. I punti per le 3 posizioni vengono sommati e divisi tra tutti i giocatori: Marco, Francesco, Katia e Giovanni ottengono tutti 4 punti prestigio (10+5+2, diviso 4).



2) CARTE EQUIPAGGIAMENTO.

Alla fine del gioco, ogni set composto da diverse carte equipaggiamento assegna ai giocatori 2-5-10 Punti Prestigio rispettivamente per 1-2-3 carte acquistate. Ogni set deve essere composto da carte dello stesso materiale: bronzo o legno. Infine, ogni giocatore guadagna 3 Punti Prestigio bonus per ogni guerriero del suo colore sulla plancia che corrisponde a un equipaggiamento acquistato. Il guerriero di terracotta e l'equipaggiamento devono appartenere alla stessa sezione della fossa, ossia la lettera presente in basso sulla carta equipaggiamento deve corrispondere alla sezione della fossa dove è situato il guerriero; non è possibile accoppiare lo stesso guerriero a più carte equipaggiamento.

Esempio: Giovanni possiede alla fine del gioco ben 5 carte equipaggiamento: 1 "punte di freccia", 2 "alabarda" e 1 "spada" in bronzo, più 1 "carro" in legno. Ottiene dunque 14 Punti Prestigio: 10 per il set in bronzo completo + 2 per il set in bronzo incompleto (alabarda) + 2 per il set in legno incompleto (carro).



Giovanni ha anche dipinto 1 guerriero nella sezione A e 2 guerrieri nella sezione C. Ottiene dunque ulteriori 6 Punti Prestigio perché può abbinare le punte di freccia al guerriero in A e la spada ad uno dei due guerrieri in C.

3) MAUSOLEO.

Ogni tessera mausoleo non utilizzata dai giocatori assegna 1 Punto Prestigio;

4) TESSERE DI FINE PARTITA.

Aggiungete i Punti Prestigio bonus se avete raggiunto la fine del tracciato del supervisore e ottenuto quindi una tessera di fine partita;

5) RISORSE.

Aggiungete 1 Punto Prestigio per ogni 3 risorse ancora in vostro possesso (monete, blocchi di argilla e pigmenti colorati).

IL GIOCATORE CON PIÙ PUNTI PRESTIGIO È DICHIARATO VINCITORE. IN CASO DI PAREGGIO, VINCE CHI È PIÙ AVANTI SULLA TRACCIA DEL SUPERVISORE.

GLI AIUTANTI IN DETTAGLIO

Le carte lavoratore di colore verde sono anche chiamate "Aiutanti". Le loro abilità sono permanenti, queste in dettaglio:



VASAI:
Quando modelli un guerriero di terracotta, ottieni 1 Punto Prestigio extra;



CONTABILE:
Quando guadagni monete usando gli esattori (carte lavoratore gialle), guadagni 1 moneta in più;



AMMINISTRATORE:
Quando guadagni blocchi di argilla usando gli artigiani (carte lavoratore rosse), guadagni 1 blocco d'argilla in più;



EMISSARIO:
Quando muovi in avanti il tuo supervisore con l'azione del palazzo, puoi scambiare 1 qualsiasi risorsa con la riserva generale (monete, blocchi di argilla o pigmenti colorati);



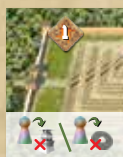
SCIENZIATO:
Quando modelli un guerriero di terracotta, paghi 1 blocco di argilla in meno;



UFFICIALE:
Quando acquisti un equipaggiamento, paghi 1 moneta in meno.

Nota bene: tutte le abilità degli aiutanti sono cumulabili e combinabili anche con le abilità delle tessere mausoleo (vedi paragrafo seguente).

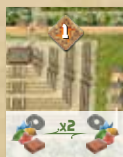
LE TESSERE MAUSOLEO IN DETTAGLIO



1. EDIFICIO APERTO / EDIFICIO GRATUITO.

Puoi inviare un capomastro in un edificio anche se questo è chiuso per la regola del limite massimo di capomastri piazzabili durante un turno.

Devi comunque pagare le monete agli altri capomastri. In alternativa, è possibile entrare in un edificio senza pagare le monete agli altri capomastri, ma in questo caso bisogna rispettare i limiti di spazio;



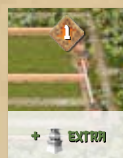
2. MERCATO 2<->2.

Puoi scambiare 2 risorse qualsiasi con quelle disponibili nella riserva generale (monete, blocchi di argilla e pigmenti colorati);



3. SCONTO -1 RISORSA.

Puoi modellare un guerriero di terracotta pagando un blocco di argilla in meno (puoi combinare questo bonus con l'abilità dell'aiutante "Scienziato"), acquistare 1 equipaggiamento pagando 1 moneta in meno (puoi combinare questo bonus con l'abilità dell'aiutante "Ufficiale"), oppure dipingere 1 guerriero di terracotta pagando 1 solo pigmento colorato tra i 2 richiesti;



4. +1 AZIONE.

Puoi effettuare immediatamente una nuova azione edificio qualsiasi, senza utilizzare il capomastro. Non devi rispettare le restrizioni di spazio e non devi pagare monete per gli altri capomastri presenti.

PRONTUARIO DELLE TESSERE DI FINE GIOCO (ULTIMO SPAZIO DEL MAUSOLEO)

- +1PP per risorsa restituita alla riserva generale (max. 15PP);
- +1PP per ogni 10PP guadagnati durante la partita;
- +3PP per ogni tessera mausoleo inutilizzata; questi punti vanno aggiunti al Punto che si guadagna normalmente a fine partita per le tessere inutilizzate;
- +2PP per ogni guerriero di terracotta dipinto;
- +2PP per aiutante (carte lavoratore verdi) giocato di fronte a sé;
- +6PP 6 Punti Prestigio in più;
- +5PP per ogni sezione in cui si ha la maggioranza di statue dipinte (anche condivisa); è possibile in questo modo ottenere fino a 15PP;
- +4PP per ogni coppia di carte equipaggiamento identiche;

REGOLE PER 2 GIOCATORI

Quando si gioca a Xi'an in 2 giocatori, viene modificata solo una regola: quando si invia un capomastro in un edificio già occupato dal giocatore avversario, bisogna pagargli 2 monete. Vanno invece pagate 3 monete quando sono presenti entrambi i capomastri dell'avversario in quell'edificio.

RINGRAZIAMENTI:

Marco: 'Un grazie di cuore alla mia meravigliosa famiglia: a mia moglie Benedetta per l'amore, la pazienza ed il supporto, ai miei piccoli Lorenzo e Francesco per la luce che danno alla mia vita.'

Francesco: 'Un ringraziamento speciale a mia moglie Huachong per il sostegno in questa mia passione. Dedicato ai miei bimbi Viola e Michele: non vi stancate mai di inseguire i vostri sogni.'

PLAYTESTER:

Ringraziamo tutti i playtester: **Francesco Bavastro, Marco Bisterzo, Davide Bosco, Fabio e Gianfranco Buccoliero, Massimo Campolucci, Arianna e Giuseppe Canola, Riccardo Cavaglia, Andrea Chiarvesio, Andrea Chiomenti, Christian Giove, Dario Grinfone, Federico Grossi, Oronzo Isceri, Loris Li Donni, Mattia Lorenzini, Mauro Macchia, Dario Massarenti, Marco Mattei, Walter Obert, Federica Pezzanera, Erick Prado, Paolo Ruffo, Massimo e Sara Sicurani, Marco Signoretto, Fabio Sorrenti, TeOoh! e Neschi, TinuZ di GiocaTorino, Roberto Toia, Alberto Vendramini, Pau Vicedo, Alessandro Zelferino, Huachong Zhuang, Pierluca Zizzi** e tutti quelli che (scusateci) abbiamo dimenticato.

L'ESERCITO DI TERRACOTTA

23 marzo 1974. Yang Zhifa è un contadino sulla quarantina, proveniente dal villaggio di Xiyang, poco distante dalla città di Xi'an. È una mattina come tante altre, il clima è arido e il sole è alto sull'orizzonte. Il periodo di siccità non dà tregua ai campi di famiglia e così

Zhifa decide per la prima volta, insieme ai suoi fratelli, di scavare un pozzo nel piccolo bosco poco più a sud.

Qualche giorno più tardi il pozzo ha già raggiunto i 15 metri di profondità quando, mentre sta finendo il turno di lavoro, Zhifa intravede tra il materiale di risulta un qualcosa di particolare, di strano.

Yang chiama in tutta fretta i suoi fratelli. Sono tutti increduli perché dal terreno emerge una testa in terracotta e una punta di freccia di bronzo, poi in seguito delle braccia e un corpo.

Forse sono le rovine di un tempio?

I contadini fermano immediatamente i lavori, anche per paura dovuta alla superstizione. Informati della sensazionale e casuale scoperta, le autorità inviano una squadra di archeologi sul sito.

Le analisi sui reperti non tarderanno ad arrivare: quella testa, quelle braccia e quel corpo di argilla hanno circa 2200 anni; Zhifa ancora non lo sa, ma ha appena scoperto l'esercito di terracotta del mausoleo del primo imperatore cinese

Shi Huangdi, definito spesso ai giorni nostri l'ottava meraviglia del mondo; ai tempi dei viaggi di Marco Polo già sepolto e dimenticato da 14 secoli.

I numerosi scavi successivi e le analisi del terreno rivelano l'esistenza di circa 7000 statue di terracotta alte quasi due metri e tutte una diversa dall'altra (non esistono infatti 2 statue identiche): arcieri in piedi e in ginocchio, balestrieri, lancieri, aurighi, cavalieri, fanti e ufficiali di diverso rango; circa 600 cavalli in terracotta e più di 100 carri da guerra.

Inoltre si stima ci siano più di diecimila armi vere: spade, pugnali, punte di frecce e di lance, lame per alabarde e meccanismi per balestre. Le statue sono situate in cripte sotterranee, disposte all'interno di veri e propri corridoi divisi da mura in terra battuta e coperti da tettoie in legno, in seguito crollate.

Attualmente le statue di terracotta giacciono per la maggior parte ancora nel sottosuolo: si stima che solo un migliaio di esemplari siano stati riportati alla luce, alcuni purtroppo frammentati in centinaia di pezzi e ricomposti dagli archeologi.

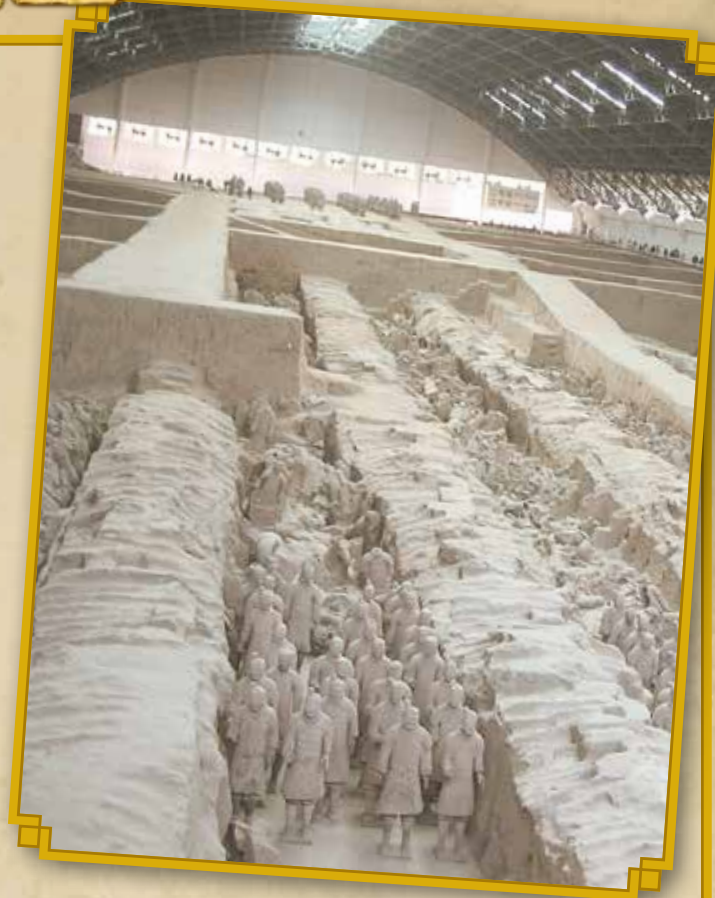
I guerrieri in principio erano tutti dipinti con colori vivaci prodotti utilizzando minerali lavorati. Visto da



una certa distanza l'esercito così disposto, con la sua policromia, doveva fare un certo effetto.

L'esercito era posto a difesa della tomba dell'imperatore, che si trovava più ad ovest, all'interno di un enorme complesso funerario. Nessuno è ancora penetrato al suo interno perché non si sa quale impatto potrebbe provocare l'aria entrando di colpo in un ambiente chiuso da 2000 anni e perché ancora non si possiedono le tecnologie adatte per preservare tale ricchezza dal degrado.

L'unico documento che racconta cosa ci sia all'interno è lo "Shiji" di Sima Qian, scritto circa cento anni dopo la morte dell'imperatore. Secondo questo documento all'interno ci sarebbe la rappresentazione di un cielo stellato



fatto con gemme preziose incastonate nel soffitto; intorno al feretro in bronzo vi sarebbero modelli di edifici di ogni tipo e una riproduzione dell'impero cinese con fiumi e laghi di mercurio liquido, fatti scorrere da una macchina. Il mausoleo potrebbe essere uno dei ritrovamenti più sensazionali della storia dell'archeologia.

Per la costruzione del mausoleo e dell'esercito di terracotta furono impiegati secondo i documenti circa 700 mila uomini provenienti da diverse province cinesi. Per la sua costruzione ci vollero circa quarant'anni ed esso fu terminato solo due anni dopo la morte dell'imperatore.

Questo gioco da tavolo ci riporta indietro di oltre duemila anni e ci fa vestire i panni di funzionari delegati dall'imperatore stesso a dirigere squadre di lavoratori ed aiutanti per la costruzione di parte dell'esercito e del mausoleo. Xi'an, il gioco da tavolo, è liberamente ambientato al periodo storico della prima dinastia e dell'unificazione cinese; è un gioco di strategia e gestione che fa riferimento a dati storici e li inserisce in uno scenario adatto ai fini ludici.



Rosso: Cinabro



Giallo: Orpimento



Rosso scuro:
Ossido di Ferro



Verde: Malachite



Bianco: Ossa
bruciate ad alta
temperatura



Blu: Azzurrite



Nero: Carbone





Pendragon Game Studio srl - Via Curtatone, 6 - Milano.
www.pendragongamestudio.com/it - info@pendragongamestudio.com