



JAPANESE CASTLE

建築

RULES OF THE GAME

Come costruire un castello giapponese?

Per costruire un castello giapponese si utilizzeranno le carte mura *Heki*. Ci sono quattro tipi di *Heki*, che differiscono per immagine e numero. Gli *Heki* con numeri da 1 a 4 hanno la stessa dimensione e per questo motivo, la maggior parte delle volte, non importa quale carta si usa. Il tipo di *Heki* è importante solo in alcune occasioni e in quel momento occorre scegliere accuratamente la carta da giocare.



Ci sono anche delle carte più grandi, i *Gamen*, che hanno il numero 0. Sono di dimensioni doppie rispetto agli *Heki* e possono essere usate sia per le mura, che per i pavimenti.



Normalmente come pavimenti del castello si usano le carte *Yanegae*. Ci sono due tipi di *Yanegae*, riconoscibili per le diverse dimensioni. Gli *Yanegae* hanno delle curvature speciali, i *Simegu*, da piegare prima dell'inizio del gioco.

Gli *Heki* si appoggiano ai *Simegu* e sopportano il carico dei piani superiori. Gli *Yanegae* piccoli hanno tre *Simegu*, ma se ne possono usare solo due (quelli esterni). Con queste carte è possibile costruire la forma più semplice, usando due *Heki* a V rovesciata. Un castello composto da tre carte è detto *Karigoya*.

Gli *Yanegae* grandi hanno molti *Simegu* e si possono sistemare gli *Heki* in qualsiasi modo. Nella maggior parte dei casi sono gli *Yanegae* grandi ad essere usati nel gioco.



La costruzione

La base di ogni castello è la costruzione *Antei*, realizzata con due *Yanegae* grandi e quattro *Heki*. Uno *Yanegae* è la base della costruzione, l'altro *Yanegae* è il tetto. Gli *Heki* sono sistemati a due a due a forma di V rovesciata appoggiati ai *Simegu*. I *Karigoya* sono sistemati perpendicolari l'uno con l'altro.

Si possono costruire diversi *Antei* uno sopra l'altro, in modo che lo *Yanegae* di un *Antei* diventi la base di un altro *Antei*. Gli *Heki* del piano successivo devono essere sistemati in modo diverso da quello precedente. Questa sistemazione degli *Heki* garantisce stabilità ed equilibrio alla costruzione.

Quando si costruiscono edifici di grandi dimensioni è possibile non seguire la regola degli *Antei*. Si possono sistemare *Yanegae* e *Heki* in qualsiasi modo.

Varianti di gioco

Siote. 2-4 giocatori.

Distribuire ad ogni giocatore 4 *Yanegae* grandi, 1 *Yanegae* piccolo e 18 *Heki*.

Obiettivo: costruire un *Antei* di 4 piani.

L'ultimo piano deve essere composto da un *Karigoya* con lo *Yanegae* piccolo e due *Heki*.

Se uno o due giocatori sono degli architetti esperti in castelli giapponesi possono provare a costruire un *Antei* di 5 piani prendendo le carte extra. Il vincitore è il giocatore che finisce la costruzione per primo.

Nanatsu. 2-3 giocatori.

Distribuire ad ogni giocatore 6 *Yanegae* grandi, 1 *Yanegae* piccolo e 26 *Heki*.

Obiettivo: costruire un *Antei* di 6 piani.

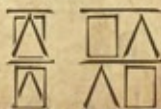
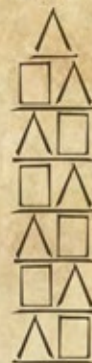
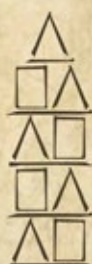
L'ultimo piano deve essere composto da un *Karigoya*. Il vincitore è il giocatore che finisce la costruzione per primo.

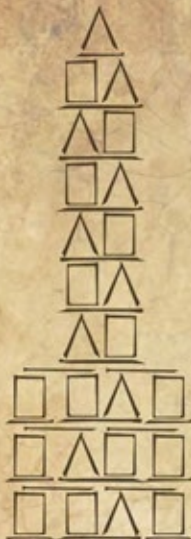
Issyo. Due squadre di due giocatori.

Distribuire ad ogni squadra 7 *Yanegae* grandi, 1 *Yanegae* piccolo e 30 *Heki*.

Obiettivo: costruire un *Antei* di 7 piani. L'ultimo piano deve essere composto da un *Karigoya*.

Il vincitore è la squadra che finisce la costruzione per prima.





Kantikussi. 2 giocatori.

Distribuire ad ogni giocatore 9 *Yanegae grandi*, 7 *Yanegae piccoli*, 6 *Gamen* e 50 *Heki*.

Obiettivo: costruire un **Antei di 9 piani**. L'ultimo piano deve essere composto da un *Karigoya*. Inoltre, il castello deve essere supportato ai fianchi da tre piani di *Karigoya* su *Yanegae* piccoli. Questi devono essere collegati ai livelli centrali dell'*Antei* con *Gamen* orizzontali.

Il vincitore è il giocatore che finisce la costruzione per primo. L'immagine del castello costruito secondo le regole del *Kantikussi* è mostrata sul retro della scatola del gioco.

Hakkobu. 2-4 giocatori.

Distribuire ad ogni giocatore 4 *Yanegae grandi*, 1 *Yanegae piccolo* e 18 *Heki*.

I giocatori si siedono intorno al tavolo.

Ogni giocatore deve costruire un piano dell'*Antei*, poi prendere la costruzione in mano, cercando di non far cadere l'*Antei* e alzarsi dal tavolo. A questo punto i giocatori si spostano intorno al tavolo in senso orario. Ogni giocatore si siede al posto del giocatore alla propria sinistra e posa la sua costruzione sul tavolo.

I giocatori che non hanno fatto cadere la costruzione costruiscono un altro piano dell'*Antei* e poi prendono con sé la costruzione. Se il castello cade durante la costruzione o il trasporto, il giocatore è eliminato. I giocatori proseguono a costruire piani e a spostare i castelli spostandosi intorno al tavolo, venendo eliminati uno a uno in caso di caduta delle costruzioni. Sarà proclamato vincitore l'ultimo giocatore a rimanere con un castello integro.

Namatsu. 2-4 giocatori.

Distribuire ad ogni giocatore 6 *Yanegae grandi*, 6 *Yanegae piccoli*, 4 *Gamen* e 34 *Heki*. In una partita a 4 giocatori 4 *Yanegae grandi*, 4 *Yanegae piccoli*, 3 *Gamen* e 25 *Heki*.

Obiettivo: costruire un edificio il più solido possibile.

I giocatori si siedono intorno al tavolo.

Ogni giocatore deve costruire un castello con non meno di tre piani. I giocatori a questo punto iniziano a far tremare il tavolo tutti insieme cercando di distruggere i castelli degli avversari.

Il vincitore è il giocatore il cui castello ha mantenuto l'equilibrio e ha resistito o che è stato demolito per ultimo.

Idzzi. 2-3 giocatori.

Distribuire ad ogni giocatore 6 *Yanegae grandi*, 6 *Yanegae piccoli*, 4 *Gamen*. Tutti gli *Heki* sono divisi in quattro mazzi secondo i propri numeri e messi al centro del tavolo.

I giocatori si siedono intorno al tavolo e costruiscono castelli nel modo che preferiscono. Le carte *Heki* con il numero 1 possono essere usati solo per il primo piano, le 2 solo per il secondo piano, le 3 solo per il terzo piano e le 4 solo per il quarto piano e successivi. Il gioco finisce quando le carte *Heki* con il numero 4 terminano. Le carte *Heki* con i numeri 3 e 4 usate durante la costruzione danno 1 punto vittoria ciascuna. Il giocatore con più punti vittoria vince la partita.

Se il castello di un giocatore cade durante la costruzione, il giocatore deve rimettere tutti gli *Heki* nei mazzi al centro del tavolo e solo a questo punto può iniziare a riparare il castello.

I giocatori devono costruire i castelli in modo che tutte le carte *Heki* che danno punti vittoria siano elementi verticali indipendenti della costruzione. Non possono essere utilizzate come elementi orizzontali per lo stesso elemento. Una volta terminato il gioco è possibile distruggere il castello per contare gli *Heki* che danno punti vittoria.

Saiten. 2-3 giocatori.

Distribuire ad ogni giocatore 6 *Yanegae grandi*, 6 *Yanegae piccoli*, 4 *Gamen*. Tutti gli *Heki* sono divisi in quattro mazzi secondo i propri numeri e messi al centro del tavolo.

I giocatori si siedono intorno al tavolo e costruiscono i castelli nel modo in cui preferiscono. Non possono, però, prendere un *Heki* con un numero superiore finché tutti gli *Heki* con numeri più bassi sono stati usati. Ad esempio non è possibile prendere *Heki* con il numero 2 finché tutti gli *Heki* con il numero 1 non sono terminati e gli *Heki* con il numero 3 non possono essere usati finché gli *Heki* con il numero 2 non sono terminati. Il gioco termina quando sono esauriti tutti gli *Heki* con il numero 4.

Ogni giocatore riceve punti vittoria solo per gli *Heki* utilizzati per costruire i due piani superiori. Sommare i numeri presenti sugli *Heki* usati sui due piani superiori e moltiplicarli per la quantità dei piani del castello. Il giocatore con più punti vittoria vince la partita.

Se il castello di un giocatore cade durante la costruzione, il giocatore deve rimettere tutti gli *Heki* nei mazzi al centro del tavolo e solo a questo punto può iniziare a riparare il castello. Solo dopo aver usato tutti i propri *Heki* il giocatore può prendere nuove carte dai mazzi al centro del tavolo.

I giocatori devono costruire i castelli in modo che tutte le carte *Heki* che danno punti vittoria siano elementi verticali indipendenti della costruzione. Non possono essere utilizzate come elementi orizzontali per lo stesso elemento.

Yakata. 1 giocatore o una squadra

Distribuire al giocatore (alla squadra) 18 *Yanegae grandi*, 18 *Yanegae piccoli*, 12 *Gamen* e 102 *Heki*.

Obiettivo: costruire un castello più alto possibile.

Keudzyou. 2 giocatori o 2 squadre di 2 giocatori (in questo caso occorrono due scatole del gioco).

Ogni giocatore (od ogni squadra) riceve 18 *Yanegae grandi*, 18 *Yanegae piccoli*, 12 *Gamen* e 102 *Heki*.

Obiettivo: costruire un castello usando tutte le carte.

Il vincitore è il giocatore (la squadra) che finisce la costruzione per primo.

Kitzune. 1-4 giocatori.

Separare 6 *Yanegae* piccoli e tutti gli *Heki* con il numero 4. Mescolare il resto delle carte *Heki* e formare con queste una pila al centro del tavolo. Gli *Heki* possono essere appoggiati l'uno all'altro in diversi piani.

A questo punto formare sei *Karigoya* comuni di *Yanegae* e *Heki* e sparpagliare le carte *Heki* sul tavolo. Lo scopo è trascinare gli *Heki* sparpagliati sul tavolo senza danneggiare/distruggere i *Karigoya*.

Occorre prestare molta attenzione perché nessun *Karigoya* deve cadere. Il primo giocatore trascina una carta, il giocatore alla sua sinistra fa la stessa cosa e così via.

I giocatori raccolgono le carte che hanno trascinato. Se un giocatore danneggia accidentalmente un *Karigoya* cercando di trascinare un *Heki* deve prendere entrambi gli *Heki* del *Karigoya* caduto invece della carta *Heki* che voleva prendere. Queste carte (gli *Heki* del *Karigoya* caduto) vengono messe da parte e alla fine del gioco saranno considerate **penalità**. Lo *Yanegae* di base del *Karigoya* distrutto è rimosso dal gioco a sua volta.

Il gioco termina quando tutte le carte *Heki* sono messe da parte o l'ultimo *Karigoya* cade. I giocatori contano i punti sommando i numeri presenti sugli *Heki* e sottraendo le penalità (4 punti per ogni *Heki* dei *Karigoya* caduti). Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore della partita.

© S.Machin, 2012

© RightGames, 2012

Ringraziamenti speciali a I.Gambashidze, L.Machina, A.Mironov, F.Myachin, A.Osipenko, L.Smironova, I.Tulovskiy, E.Vinogradova

Traduzione in italiano di Alessandro Seren Rosso

Un ringraziamento particolare al negozio di antiquariato giapponese Yugen (www.yugen.ru) per l'assistenza.