

## TAHITI

Autore: Francesco Berardi - Numero di giocatori: da 2 a 4 - Durata: 30-45 minuti

Siamo a Tahiti, paradisiaca isola della Polinesia francese. E' dunque naturale che essa sia sempre piena di turisti che vanno e vengono! Ma sull'isola la concorrenza è tanta, e voi, commercianti locali, dovrete mettercela tutta per fare dei vostri locali i più frequentati dai vacanzieri!

Allora, pronti per la sfida? Chi riuscirà a costruire i migliori centri di attrazione turistica, portando a sé la più grande quantità di turisti?

### CONTENUTO

1 mazzo di **105 carte**, così ripartito:

- 92 carte '**centri d'attrazione**' (dorso grigio), numerate da 1 a 12, e suddivise in 4 semi. Di ogni seme sono presenti 11 coppie numerate da 1 a 11 e una carta di valore 12, per un totale di 23 carte. Su ogni carta viene rappresentato anche il numero di turisti ed eventualmente un simbolo speciale (**figura 1**).

- 4 carte '**2 turisti**' (dorso grigio)
- 4 carte **tempo**, numerate da 1 a 4 (dorso marrone)
- 1 carta **primo giocatore** (dorso marrone)
- 4 carte **riassuntive** delle regole (dorso marrone)

**NUMERO DI GIOCATORI:** da 2 a 4

**SCOPO DEL GIOCO:** attirare a sé il maggior numero di turisti cercando di mettere da parte le carte su cui vengono raffigurati (carte turisti e centri d'attrazione).

**INIZIO:** dare ad ogni giocatore una carta riassuntiva delle regole. Mettere da parte le carte '2 turisti' e sorteggiare il primo giocatore a cui viene data la relativa carta. Mescolare il mazzo dei centri d'attrazione e distribuire 5 carte ad ogni giocatore. Scoprire 5 carte al centro del tavolo e porre a fianco il mazzo di carte coperte. Scoprire la prima carta del mazzo e porla in cima ad esso. **Nel corso del gioco la carta in cima al mazzo va sempre tenuta scoperta.** Porre coperte al centro le carte tempo in ordine crescente, con l'1 in cima al mazzo (**figura 2**). Ogni giocatore, nel corso della partita, avrà delle carte in mano e a terra, davanti a sé, una zona dove giocare i propri centri d'attrazione e un'altra dove mettere da parte e coperte le carte con i turisti che arrivano nei propri centri.

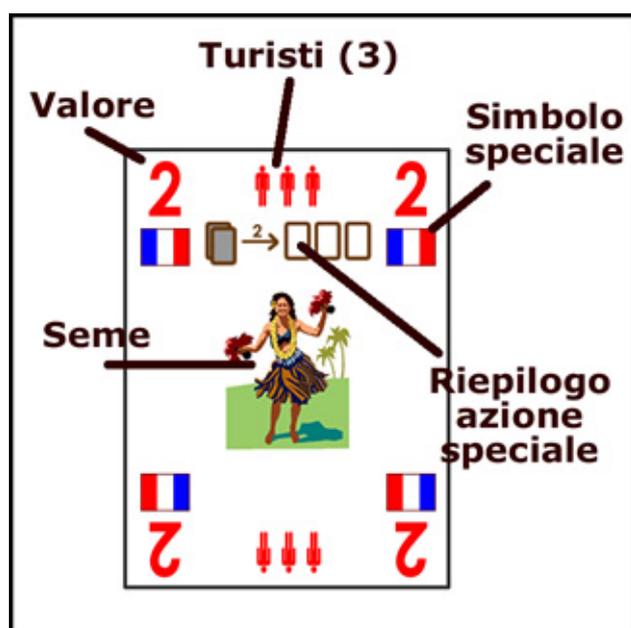


Figura 1

Descrizione di una carta centro d'attrazione

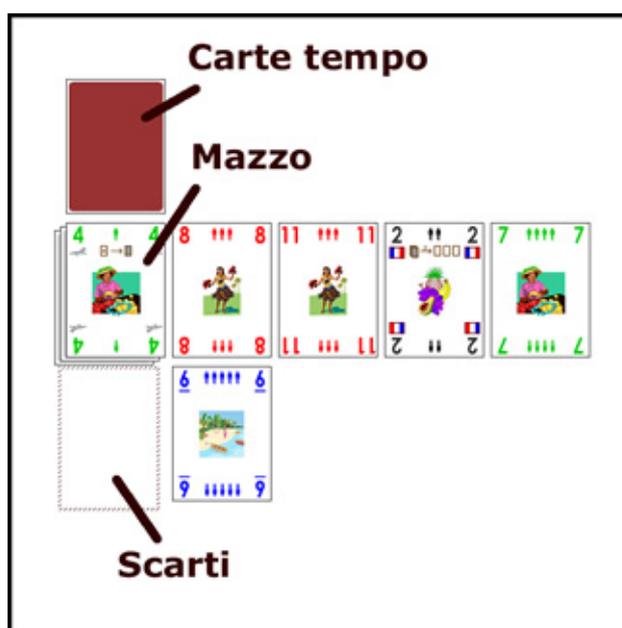


Figura 2

Disposizione iniziale delle carte al centro

**SVOLGIMENTO:** il gioco si svolge in **3 anni**, in cui i giocatori avranno modo di costruire i loro centri di attrazione.

Ogni anno è caratterizzato dalle seguenti fasi:

- costruzione dei centri di attrazione;
- apertura dei centri di attrazione e assegnazione dei turisti;
- ristrutturazione dei centri di attrazione.

**COSTRUZIONE DEI CENTRI DI ATTRAZIONE:** tale fase si svolge in **4 giri**. All'inizio di ogni giro il primo giocatore **scopre una carta tempo**. A turno, ogni giocatore, a partire dal primo giocatore, può iniziare a costruire i centri di attrazione attingendo alle carte scoperte al centro del tavolo nel seguente modo:

- **aggiungere la carta in cima al mazzo** a quelle scoperte al centro del tavolo (azione obbligatoria);
- successivamente, **in qualunque ordine**, può effettuare le seguenti azioni facoltative:
  - **prendere 1 o più carte scoperte (può farlo una sola volta per turno):** un giocatore può prendere una carta, 2 carte dello stesso valore, carte la cui somma sia al massimo 10. **Prima** di effettuare tale operazione il giocatore è costretto a **calare una carta** tra quelle tenute precedentemente in mano e aggiungerla a quelle scoperte al centro del tavolo, senza poterla riprendere in quel turno (*figura 3*);
  - **giocare una o più carte speciali:** tramite il 2 (**il governo francese**) aggiunge al centro le prime 2 carte del mazzo, tramite il 3 (**l'edile**) il giocatore sostituisce un numero di carte a terra a sua scelta attingendo a quelle in cima al mazzo (prima vengono allontanate tutte le carte a terra scelte dal giocatore, poi avviene la pesca), tramite il 4 (**l'aereo**) mette da parte il 4 appena giocato. Le carte giocate, ad eccezione dell'aereo, vengono **allontanate**.

Un giocatore, se alla fine del proprio turno **non ha carte in mano**, prende la carta in cima al mazzo.

Se il **mazzo termina**, riprendere gli scarti e rimescolarli per formare un nuovo mazzo.

Dopo 4 giri, ovvero quando tutte le 4 carte tempo vengono scoperte e dovrebbe iniziare un nuovo giro, tale fase termina.

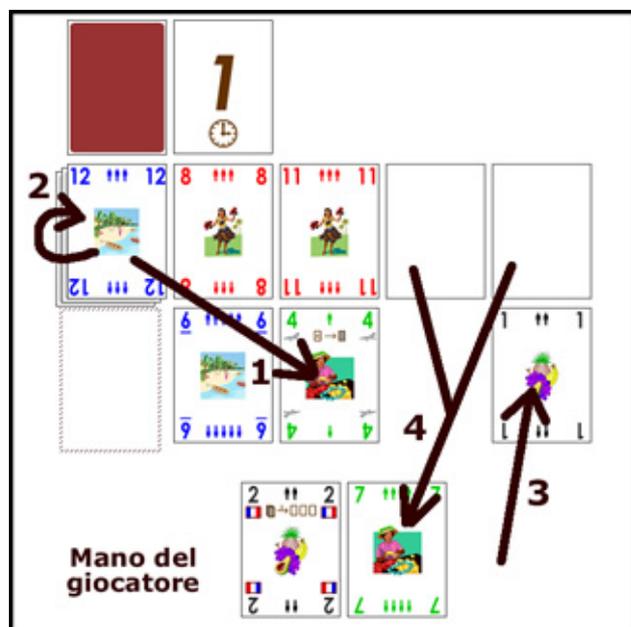


Figura 3

Turno di un giocatore:

- 1) aggiunge al centro il 4 in cima al mazzo
- 2) gira la carta in cima al mazzo (il 12)
- 3) cala l'1 dalla propria mano
- 4) prende il 2 e il 7



Figura 4

Apertura dei centri e assegnazione dei turisti:

- 1) Aldo vince la carta '2 turisti' (33 contro 32)
- 2) Aldo e Barbara mettono da parte le carte astericate (entrambi si assicurano 7 turisti)

Ristrutturazione:

- 3) Barbara può tenere a terra il 6 e 9, Aldo deve scegliere al massimo 2 carte

**APERTURA DEI CENTRI E ASSEGNAZIONE DEI TURISTI:** a partire dal primo giocatore ognuno a turno **cala a terra un centro d'attrazione**. Durante il proprio turno un giocatore può decidere di **passare**: in tal caso non potrà più calare carte fino alla fine della fase. Tale fase dura **4 giri**: volendo è possibile utilizzare il mazzetto delle carte tempo come promemoria dei giri effettuati. Si consiglia di porre le carte di valore più alto in pila sotto quelle più basse e quelle rosse e blu a sinistra di quelle verdi e nere. Le carte calate in questa fase vanno ad **aggiungersi** a quelle giocate negli anni precedenti e ristrutturare (vedi 'ristrutturazione dei centri di attrazione').

A questo punto si sommano i valori delle carte seme per seme e vengono assegnati i turisti:

- chi ha il punteggio più alto **sommando la carta più alta di ogni seme** mette da parte una carta '2 turisti';
- **per ogni seme**, chi ha il **punteggio più alto** mette da parte la carta più alta relativa a quel seme (**figura 4**).

In caso di parità la posta viene assegnata a chi viene **prima nell'ordine di gioco**. Se nessuno ha aperto un centro d'attrazione i relativi turisti ovviamente non vengono assegnati.

**RISTRUTTURAZIONE DEI CENTRI DI ATTRAZIONE:** ogni giocatore, a partire dal primo giocatore, può ristrutturare al **massimo 2 centri** di attrazione inaugurati e quindi mantenerli per l'anno successivo. Un giocatore può mantenere a terra al massimo **2 carte di semi diversi** (di conseguenza non si possono mantenere 2 carte dello stesso seme). I centri non ristrutturati vengono allontanati (**figura 4**).

Ogni giocatore, contemporaneamente alla ristrutturazione dei centri, dovrà controllare il numero di carte in mano. Potendo avere al massimo **5 carte in mano** dovrà eventualmente scartare le carte in eccesso.

Nel caso ci si trovi **nel primo o nel secondo anno** valgono le seguenti regole:

- la carta **primo giocatore** viene data a chi ha il **punteggio più alto a terra** considerando i valori delle carte ristrutturate. In caso di parità, la carta viene assegnata al giocatore ultimo in ordine, ovvero quello più a destra del primo giocatore;
- ogni giocatore, ricevendo una sovvenzione da parte del governo francese, **pesca in ordine la carta in cima** al mazzo e **la fa vedere** agli avversari;
- se al centro del tavolo sono presenti **meno di 5 carte**, ne vengono pescate altre in modo da averne 5;
- ricoprire il mazzetto delle carte tempo.

**IL VULCANO OROHENA:** se, durante la costruzione dei centri, alla fine del turno di un giocatore al centro del tavolo sono **scoperte 8 carte**, il vulcano Orohena torna in attività e alcuni centri di attrazione vengono colpiti. Considerare le carte al centro del tavolo: le carte del **seme più numeroso** vengono allontanate. Tale effetto si applica sia su quelle **al centro**, sia su quelle calate **a terra** dai giocatori. In caso di parità si considera la somma dei valori delle carte seme per seme tra quelli in maggioranza. Nel raro caso di semi con numero uguale di carte e relativa somma il vulcano non viene applicato.

Esempio: a terra ci sono negozi di frutta di valore 8,5,2, gite in barca di valore 8,3,3, negozi di fiori di valore 12,10. Il vulcano viene applicato ai negozi di frutta: 3 carte come le gite in barca, ma con somma superiore (15 contro 14).

**FINE:** dopo il terzo e ultimo anno, i turisti vengono attirati tramite offerte **last minute**. I giocatori calano contemporaneamente le carte in mano aggiungendole ai centri ristrutturati e generando una nuova assegnazione dei turisti. **Chi ha più punti vince**. In caso di parità vince chi viene prima nell'ordine di gioco.