



AUTORE: CHRISTOPHER CHUNG

GRAFICA: RANDY HOYT

ANNO: 2015



YANGTZE (LANTERNS)

6.5

REALIZZAZIONE: 7
 GIOCABILITÀ: 7
 DIVERTIMENTO: 7
 LONGEVITÀ: 6
 PREZZO: 7

FINALMENTE E' ARRIVATA! LA PRIMA NOTTE DI LUNA PIENA DEL DODICESIMO MESE (O COME SI DICE IN CINA "LA NOTTE IN CUI LA LUNA È PERFETTAMENTE ROTONDA).
 E CON LA FESTA DELLE LANTERNE ARRIVA ANCHE IL FERMENTO IN TUTTO IL PAESE: CHI SARA' QUEST'ANNO A STRABILIARE IL MONDO INTERO CON LA COMPOSIZIONE DI LANTERNE PIU' APPARISCENTE?

I "MEZZI" A VOSTRA DISPOSIZIONE...



SETUP...

COLLOCATE LA TESSERA DI PARTENZA A CENTRO TAVOLO CON LA SEZIONE DI LANTERNE ROSSE VERSO IL PRIMO GIOCATORE. MISCHIALE LE TESSERE LAGO E DISTRIBUITENE 3 AD OGNI "DECORATORE".



DIAMO IL VIA ALLE DANZE...
AZIONE 1 DI 3, OPZIONALE



SCARTANDO 2 BARCHE IN PROPRIO POSSESSO, OGNI GIOCATORE POTRA' SCAMBIARE AL MARKET UN TIPO DI LANTERNA CHE HA IN MANO, CON UNA ANCORA PRESENTE NEI MAZZI A CENTRO TAVOLA. MA SOLO 1 VOLTA A TURNO.

PUNTANDO ALLE DEDICHE...
AZIONE 2 DI 3, OPZIONALE



SCARTANDO LA COMBINAZIONE DI CARTE RICHIESTA (4 LANTERNE DELLO STESSO COLORE, 3 COPPIE DI LANTERNE DI COLORI DIFFERENTI O 7 LANTERNE DI DIVERSI COLORI), SI POTRA' RECLAMARE UNA DEDICA PER OGNI TURNO, GUADAGNANDO LA PRIMA CARTA DEDICA ANCORA DISPONIBILE NEL MAZZO CORRISPONDENTE ALLA COMBINAZIONE SCARTATA.

OGNI FESTEGGIAMENTO CHE SI RISPETTI HA IL SUO DISCORSO, IN QUESTO CASO LA SUA DEDICA: OGNI VOLTA CHE PRENDERETE UNA CARTA DEDICA, DICHIARATE AD ALTA VOCE LA VOSTRA GRATITUDINE VERSO QUALCUNO O QUALCOSA. E' UNA TRADIZIONE CHE PROSEGUE DA MILLENNI, NON VORRETE ESSERE PROPRIO VOI AD INTERROMPERLA?!

...E FINALMENTE ABBELLIAMO IL LAGO!
AZIONE 3 DI 3, OBBLIGATORIA

A

E' TEMPO DI ILLUMINARE IL LAGO E STUPIRE L'INTERO PAESE: UNA VOLTA PER TURNO DOVRETE PIAZZARE UNA DELLE 3 TESSERE DELLA VOSTRA MANO, CERCANDO DI DARE PIU' CONTINUITA' POSSIBILE ALLE DECORAZIONI COLORATE CREATE DALLE LANTERNE. PIU' RIUSCIRETE A FARE COMBACIARE I COLORI DEI LATI DELLA TESSERA PIU' GUADAGNERETE CARTE LANTERNA. DOPO AVER PIAZZATO LA TESSERA:

- PRENDETE TANTE CARTE LANTERNA QUANTI I LATI DI CUI SIETE RIUSCITI A FAR COMBACIARE IL COLORE (FINO A UN MASSIMO DI 2);
- OGNI GIOCATORE GUADAGNA 1 CARTA LANTERNA DEL COLORE CORRISPONDENTE ALLA PROPRIA POSIZIONE IL TAVOLO, RISPETTO IL LATO DELLA TESSERA APPENA PIAZZATA.

GIOCATA UNA TESSERA, PESCATENE UNA NUOVA, SE ANCORA DISPONIBILE NELLA PILA DELLE TESSERE, PER AVERNE 3 IN MANO.

B



+2

PIAZZANDO UNA TESSERA "CON SIMBOLO" AVRETE DIRITTO A:

- 1 CARTA PER OGNI COLORE CHE AVRETE FATTO COMBACIARE PIAZZANDO LA VOSTRA TESSERA (1 ROSSA E 1 NERA NELL'ESEMPIO);
- 1 BARCA PER OGNI TESSERA COMBACIANTE CON SIMBOLO (UNA NELL'ESEMPIO PER LA TESSERA PANDA);
- 1 CARTA (NERA) PER IL LATO DELLA TESSERA RIVOLTO VERSO DI VOI (TUTTI RICEVERANNO LA RELATIVA TESSERA).

A

SE INVECE PIAZZATE UNA TESSERA SENZA FAR COMBACIARE PARTICOLARI COLORI, DOVRETE ACCONTENTARVI DI PRENDERE SOLO LA CARTA LANTERNA RELATIVA ALLA VOSTRA POSIZIONE AL TAVOLO, SENZA DIMENTICARVI CHE TUTTI I GIOCATORI RICEVERANNO SEMPRE 1 CARTA SEGUENDO LO STESSO CRITERIO (IN QUESTO ESEMPIO, QUELLA MOSTRATA DALLE FRECCE).

B



CON IL LAGO ILLUMINATO, ANCHE QUEST'ANNO LA FESTA E' STATA UN SUCCESSO...

QUANDO UN GIOCATORE PIAZZA L'ULTIMA TESSERA IN GIOCO, TUTTI I GIOCATORI, INCLUSO CHI HA GIOCATO L'ULTIMA TESSERA, POSSONO EFFETTUARE UN'ULTIMA VOLTA LE AZIONI FACOLTATIVE 1 E 2 PER CERCARE DI OTTENERE LE ULTIME DEDICHE E ACCUMULARE PUNTI.

...MA ALLA FINE CHI VINCE?

OGNI GIOCATORE SOMMA TUTTI I PUNTI DELLE CARTE DEDICA GUADAGNATE DURANTE LA PARTITA: CHI HA PIU' PUNTI VITTORIA E' DICHIARATO IL VINCITORE (ALMENO FINO ALLA PROSSIMA FESTA!)

N.B. IN CASO DI PAREGGIO, RISULTA VINCITORE CHI POSSIEDE PIU' BARCHE.

FINE.