

# CHEROKEE



Un gioco di Frédéric Moyersoen

**Giocatori:** 2 - 4 **Età:** 10 anni in su

**Durata:** 30 minuti

## COMPONENTI DI GIOCO

**Regolamento**

106 carte

• 6 Clan

• 72 Membri

• 28 Piume



## AMBIENTAZIONE

Dopo la morte del Capoclan Yonaguska, le tribù Cherokee si riuniscono per designare un nuovo leader. Tutti i Clan (gli Uccelli, i Blu, le Patate Selvatiche, i Cervi, i Lupi e i Capellilunghi) parteciparono alla Competizione \*. Come avveniva di solito tra i nativi americani, i membri dei clan più anziani e saggi avevano maggiore influenza (rappresentata nella carte dalle loro piume). Tuttavia, pur essendo alla vetta della scala gerarchica, erano ormai troppo vecchi per comandare. I giovani, estremamente competitivi, cercavano di prevare sui loro avversari. Quale Clan riuscirà ad ottenere il maggior numero di Piume per poter nominare il nuovo capo?

*Nota storica:* i clan in realtà erano 7 e non 6. Il clan Pittura non è presente nel gioco. Per riferimenti storici si consulti: <http://www.georgiatribeofeasterncherokee.com/cherokeec clans.htm>

## OBIETTIVO

Cerca di occupare la posizione più alta nella scala gerarchica con i membri del tuo Clan.

## I CLAN

Ci sono 6 Clan; ogni Clan è composto da 6 uomini e 6 donne. I valori delle carte maschili variano da 4 a 9 mentre i valori delle carte femminili spaziano da 3 a 8. Se da un lato le carte maschili sono mediamente più forti, dall'altro le carte femminili permettono di vincere in caso di pareggio.

## PREPARAZIONE

Mischiare il mazzo con le carte Clan e distribuire a ciascun giocatore una carta coperta. Le carte inutilizzate vanno riposte nella scatola. Ogni giocatore, dopo aver guardato la propria carta, la ripone a faccia in giù di fronte a sé. Mescolare le carte che rappresentano i membri del clan e posizionarle sul tavolo in modo da formare una gerarchia piramide

dale come da figura (8 carte nel livello base e poi a decrescere fino ad avere una sola carta all'ottavo livello). Le carte rimanenti (metà mazzo, ossia 36 carte) devono essere equamente distribuite (coperte) ai giocatori in modo da formare la loro mano.



## SEQUENZA DI GIOCO

Estrarre a sorte il primo giocatore. Ad ogni turno ogni giocatore scaccia un componente della piramide, sostituendolo con l'attaccante. Ogni posto lasciato libero viene riempito da un successore. Si procede in questo modo fino a quando rimane un posto vuoto nelle fondamenta della piramide. Alla fine del turno il giocatore inserisce nello spazio vuoto una carta dalla propria mano. Fatto questo il turno finisce e la mano passa al giocatore successivo in senso orario.

## SCACCIARE

Per scacciare un membro dalla piramide è necessario utilizzare un indiano di un altro clan (non necessariamente il proprio) che gli sia adiacente. Questa carta deve avere un valore maggiore (si veda il numero scritto sulla carta). L'attacco che ne deriva può avvenire solo di lato o verso l'alto, mai verso il basso.



Es: l'uomo blu può attaccare in tre diverse direzioni

## ATTACCO COMBINATO

In fase di attacco è possibile combinare i valori di due o più carte, a patto che queste appartengano tutte allo stesso clan. Esse devono essere adiacenti al membro della piramide che si sta per attaccare. Questa possibilità può essere sfruttata solo in attacco e mai in difesa.

Es: i membri gialli uniscono le loro forze per sferrare un attacco contro l'uomo rosso.



## ANZIANITA'

I componenti della piramide gerarchica posti nei piani più alti rappresentano i membri più anziani dei Clan. Più un membro si trova in alto più è considerato "anziano". Se attaccati dal basso verso l'alto il loro valore viene diminuito di 1 (seguendo l'ambientazione i membri più bassi nella piramide sono più giovani e quindi più forti). Questa penalità si applica anche nel caso di un attacco combinato (se uno degli attacchi proviene dal basso).

Es: il valore dell'uomo giallo scende a 5 nel momento in cui viene attaccato dalla donna rosa che si trova nella riga Inferiore.

## EFFETTO DELL'ATTACCO

Riporre la carta scacciata dalla piramide nella pila degli scarti e sostituirla con quella del giocatore attaccante. In caso di attacco combinato sostituirla con la carta di valore maggiore. In caso di ulteriore pareggio le donne hanno la precedenza.

## RIEMPIRE GLI SPAZI LIBERI

Lo spazio lasciato libero dall'attaccante viene riempito da uno dei suoi successori, ossia la carta membro di maggior valore tra le due carte presenti nel livello immediatamente inferiore. Anche in questo caso, se vi è parità, hanno precedenza le donne. In caso di ulteriore pareggio la scelta è a discrezione del giocatore. L'operazione di riempimento è da ripetere fino a quando non rimangono spazi vuoti nel livello inferiore della piramide. Gli spazi rimasti vuoti nelle fondamenta vengono riempiti dal giocatore di turno con le carte provenienti dalla propria mano.



Es: l'uomo blu ha un valore maggiore rispetto alla donna verde. L'uomo si muove verso l'alto e riempie lo spazio rimasto vuoto.



Es: i due successori hanno lo stesso valore. La donna rossa è in vantaggio sull'uomo rosa e quindi si muove verso l'alto per riempire lo spazio rimasto vuoto.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina nel momento in cui tutti i giocatori hanno terminato le carte nella propria mano. Si ordinano le carte Piuma da 7 a 1 e le si dispongono in ordine crescente dalla punta della piramide e proseguendo verso il basso:

- punta della piramide
- seconda riga
- terza riga
- .. e così via



A questo punto ogni giocatore rivela il proprio Clan e calcola il proprio punteggio. Per ogni membro nel proprio Clan presente nella piramide si ottiene un punteggio pari al valore della carta Piuma presente sulla riga corrispondente. (i membri presenti sulle fondamenta della piramide non prendono punti). La somma di tutti i valori rappresenta il punteggio finale del giocatore. A parità vince il giocatore che ha più donne nella piramide.

## CONSIGLIO DI GIOCO

Concentrati sugli attacchi effettuati dagli altri giocatori. Riuscire ad intuire i clan dei giocatori avversari può fornire un grande vantaggio.

## VARIANTI

Si può scegliere di giocare con i clan di appartenenza visibili a tutti. Oltre a questo, si posizionano sul tavolo le carte Clan di due fazioni rimaste neutrali. Nelle partite a 4 giocatori non rimangono carte Clan disponibili; con 3 giocatori una carta Clan rimarrà a faccia coperta, con 2 giocatori ne rimangono coperte due.

Ogni giocatore potrà attaccare soltanto con i membri del proprio Clan oppure con un membro di uno dei due Clan rimasti neutrali.

Le altre regole di gioco non cambiano.

Traduzione: Alessio Sbarbaro per [www.giochicorsari.it](http://www.giochicorsari.it)

Illustrazioni: Loic Billau



© 2011 White Goblin Games  
[www.whitegoblingames.com](http://www.whitegoblingames.com)