

cinese compreso in quella casella.

### **RISCOSSIONE DEL CONTROVALORE DELLE FIGURE**

Un giocatore può, solo all'inizio del proprio turno, riscuotere il controvalore delle figure in suo possesso reinserendole nella Pagoda. Le figure ordinarie valgono 200 Yuan ciascuna mentre quella dell'Imperatore vale 400 Yuan.

### **SUPERAMENTO DI UN MANDARINO**

Quando uno dei giocatori supera un altro o altri Mandarini sul tabellone, egli non fa uso della Pagoda per estrarre le figure, ma sceglie una figura da quelle in possesso del giocatore o giocatori che ha superato. Dopo di che lancia di nuovo il dado per spostarsi e il suo turno termina.

### **DICHIARAZIONE DI FALLIMENTO**

Quando un giocatore non riesce a pagare la somma dovuta ad un altro giocatore, egli deve dare a quest'ultimo tutto il denaro rimastogli e deve anche concedergli di prendersi una delle figure dalla sua cartella. Il gioco continua poi regolarmente e il giocatore in fallimento tenterà di collezionare figure o denaro a seguito delle nuove mosse.

### **ESAURIMENTO DELLE FIGURE**

Il gioco continua normalmente anche se non rimangono più figure nella Pagoda. I giocatori però non potranno più azionare la leva della Pagoda fino a quando non vi sarà stata reinserita almeno una figura.

### **FINE DELLA PARTITA**

Vince la partita il primo dei giocatori che riuscirà a collezionare almeno una figura di ciascun animale o tutt'e sei le figure dello stesso.

### **VARIANTE DI GIOCO**

Scopo del gioco è di arrivare a possedere la somma di denaro più alta. Alla fine della partita il giocatore che per primo ha completato la sua collezione di figure non sarà necessariamente il vincitore. I partecipanti dovranno sommare il valore del proprio denaro e delle figure in loro possesso sulla base di 200 Yuan per le figure regolari e di 400 Yuan per quelle dell'Imperatore e il giocatore che avrà realizzato la somma di denaro più alta vincerà la partita.

QUESTA VARIANTE DI GIOCO OFFRE ANCHE UNA VARIANTE DELL'ASTA:

Un giocatore che abbia collezionato almeno sei figure dello stesso segno sulla sua cartella può offrire ad un'asta speciale la prima figura successiva da lui estratta, sia essa a faccia in giù o a faccia in su, ed in questo caso dovrà agire come banditore e non potrà prendere parte alle offerte. Il denaro pagato per la figura verrà però consegnato a lui e non al Banco. Se non ci sono offerte per la figura essa verrà reinserita nella Pagoda.



CREATO DA TOM KREMER

## **ISTRUZIONI**

CONTENUTO:

**1 TABELLONE**

**1 CONTENITORE A PAGODA CON COPERCHIO**

**72 FIGURE DI ANIMALI (PEDINE)**

**1 DADO**

**5 NOBILI MANDARINI**

**5 CARTELLE**

**BUONI DI BIGLIETTI DI BANCA CINESE DI VARIO TAGLIO**

**FOGLIO DI ISTRUZIONI**



## IL TABELLONE

Il tabellone raffigura lo Zodiaco Cinese che ha un ciclo di 12 anni, ogni anno è caratterizzato dal simbolo di un diverso animale.

I Cinesi, così come altri popoli orientali, credono che ogni persona manifesti nel corso della propria vita quelle qualità di temperamento tipiche dell'animale sotto il cui segno è nata.

I giocatori potranno scoprire il segno dell'animale sotto il quale sono nati cercando sul tabellone il relativo simbolo. L'anno cinese, contrariamente a quello occidentale, va da Febbraio a Gennaio dell'anno seguente; un fatto questo molto importante nella ricerca del proprio segno zodiacale. Una persona nata nel Gennaio 1956 cadrà sotto il segno della Capra, mentre una persona nata nel Febbraio del 1956 avrà come segno la Scimmia.

Sul tabellone, la casella dedicata a ogni segno zodiacale cinese è divisa in tre sezioni separate. La sezione centrale raffigura l'animale che controlla quella particolare casella.

## LA PAGODA

Le figure degli animali vengono estratte una ad una dalla Pagoda premendo con fermezza sulla levetta laterale. A volte, specialmente quando poche figure rimangono nella Pagoda, potrebbe essere difficile estrarne una al primo colpo; basterà allora premere nuovamente la leva fino a riuscirci.

## PREPARATIVI DEL GIOCO

Inserite tutte le figure nella Pagoda chiudendola con l'apposito coperchio. Scuotetela piano e poi collocatela al centro del tabellone. Ogni giocatore sceglie un Mandarinino e lo mette sulla figura centrale della casella relativa al suo segno zodiacale. Se due o più giocatori appartengono allo stesso segno potranno posizionare il proprio Mandarinino sulla stessa casella.

Uno dei giocatori, scelto per tenere il Banco, distribuisce ad ogni giocatore un totale di 3000 Yuan (1 buono da 1000, 3 da 500 e 5 da 100).

Nel corso della partita i giocatori non dovranno mostrare agli altri contendenti la somma di denaro accumulata.

Ognuno dei giocatori riceve una cartella e la posiziona sul tavolo di fronte a sé in modo che tutti gli altri giocatori possano vederla bene. Il giocatore più anziano, considerato il più saggio, fa il primo tiro. Poi passa il dado al suo vicino di sinistra che procede nello stesso modo e così di seguito.

## SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di collezionare il maggior numero di figure sistemandole sulla propria cartella negli appositi spazi. Il gioco termina quando uno dei giocatori riesce a collezionare almeno una figura per tipo dei dodici animali o la serie completa di sei figure dello stesso animale vincendo così la partita.

## COME SI GIOCA

Al proprio turno un giocatore lancia il dado e, a seconda del numero ottenuto, sposta il proprio Mandarinino di altrettanti spazi sul tabellone, procedendo in senso orario, da sinistra verso destra. Se il Mandarinino capita su uno spazio raffigurante un carattere grafico cinese, il giocatore riceve dal Banco 100 Yuan (a meno che la casella non sia controllata da un altro giocatore) e il suo turno termina.

Se il segnalino si ferma sopra ad uno spazio colorato, il giocatore deve azionare la Pagoda per estrarre una figura. Alla prima estrazione, non è determinante che la figura esca a faccia in su o a faccia in giù. Il giocatore può infatti decidere di conservare in ogni caso la figura ricevuta e terminare così il proprio turno, oppure rischiarne la perdita ed estrarne un'altra. In questo caso, il giocatore lascia la figura sul tabellone e aziona la leva della Pagoda. Se la seconda figura esce ancora a faccia in giù il giocatore può tenersi le due figure o decidere di rischiarle per una terza e così via. Però quando una figura uscirà a faccia in su, tutte le figure sul tabellone dovranno essere messe all'asta fra tutti i giocatori e cedute al miglior offerente. Le figure non potranno essere girate sino al termine dell'asta.

## LE ASTE

La prima offerta tocca al giocatore che ha rischiato la figura seguito dal giocatore alla sua sinistra. Ogni offerta dovrà essere più alta della precedente e se un giocatore si ritira non potrà riprendere parte all'asta. L'offerta minima, a prescindere dal numero delle figure in palio, è di 100 Yuan senza peraltro un limite massimo.

Il vincitore dell'asta paga il prezzo stabilito al Banco e sistema le figure negli spazi appropriati sulla sua cartella. Se un giocatore non risulta in condizioni di pagare il prezzo offerto deve in ogni caso pagare il banco con tutto il denaro a sua disposizione e l'asta viene poi ripetuta fra gli altri giocatori.

## IL DENARO

Ogni serie di 6 figure di animali include una figura dell'Imperatore contrassegnata da una piccola Pagoda.

Quando un giocatore possiede tre o più figure dello stesso animale egli ha il diritto di far pagare agli altri giocatori 200 Yuan ogni qual volta il loro segnalino capiterà sul tabellone in uno degli spazi compresi nella casella contrassegnata dallo stesso animale. Se una delle figure in suo possesso è quella dell'imperatore, la somma da pagare aumenta a 400 Yuan.

Se due giocatori posseggono tre figure dello stesso animale sarà quello che possiede la figura con l'Imperatore a controllare la casella e solo a lui spetterà il diritto di farsi pagare dagli altri giocatori. Quando una casella è sotto il controllo di un giocatore il banco smette di pagare i 100 Yuan agli altri giocatori che capitano sul segno grafico