

IDEA E OBIETTIVO DEL GIOCO

L'espansione dei Tuareg continua con nuove carte tribù e nuove carte confine. Ora le decisioni sono ancora più complicate. La Targia, la donna Tuareg, viaggia in senso opposto al Ladro, portando con sé doni per molte delle impopolari carte bordo. Se un Targi verrà posizionato su una duna di sabbia, riceverà un grande vantaggio ma ciò comporterà anche la perdita di una preziosa azione nell'area centrale. Infine, con l'acqua come nuovo elemento, ci sarà una maggiore flessibilità e un rinnovamento al gioco. **Alla fine della partita, vince il giocatore che ha più punti.**

COMPONENTI

80 Carte così divise:



45 Carte Tribù



5 Carte Mercanzia



10 Carte Bordo



20 Dune di Sabbia



1 Pedina Targia



15 Segnalini Acqua
(10 da 1, 3 da 3, 2 da 5)



1 Oro



6 Tessere Mercanzia (2 x Datteri, Sale e Pepe)



8 Tessere Punti Vittoria
(4 da 3, 4 da 5)



6 Segnalini Azione

PREPARAZIONE

- Prima della prima partita, rimuovete accuratamente tutte le parti dalle fustelle.
 - I giocatori dovrebbero sedersi in modo tale che entrambi possano leggere i testi delle carte nel miglior modo possibile, magari uno accanto all'altro.
 - Dal gioco base è necessario il seguente materiale:
 - tutte e 6 le pedine Targi
 - tutti e 4 le pedine Tribù
 - il Ladro
 - tutte le merci, l'oro, le tessere punti vittoria e il segnalino del giocatore iniziale
 - delle carte bordo solo le 6 carte che mostrano una merce
 - tutte le carte merci
- Importante:** per le prime partite, non usate le carte tribù del gioco base.

Le 6 carte bordo che mostrano una merce insieme alle 10 carte bordo di questa espansione formano le **16 carte bordo**. Le 16 carte Bordo circondano l'area di gioco e sono posizionate come illustrato di seguito. Le carte sono disposte in ordine, da 1 a 16, e sono posizionate in modo tale che i numeri piccoli siano nell'angolo in alto a sinistra.



Nota: ogni carta Bordo ha due lati. Da un lato c'è una spiegazione testuale dell'effetto di una data carta. Dall'altro c'è una rappresentazione iconica dello stesso effetto. Ti consigliamo, per le tue prime partite, di usare il lato con il testo.

🌿 Mescolate le 5 nuove **carte acqua** nella pila delle merci.

🌿 Le **carte Merci** e **Tribù** vengono mescolate separatamente. L'**area centrale** viene riempita casualmente con 9 carte scoperte, come illustrato di seguito. Alterna le carte Tribù e Merci. Una volta posizionate le 9 carte, dovresti avere un totale di **4 carte Merci e 5 carte Tribù nell'area centrale**.

🌿 Le restanti carte Tribù vengono posizionate accanto alla carta Bordo n. 14 (Espansione Tribale), la prima carta viene rivelata. Posiziona le rimanenti carte Merci accanto alla carta Bordo n. 13 (Pozza d'Acqua).

🌿 Le **20 carte duna di sabbia** vengono mescolate e **3 vengono posizionate a faccia in su** accanto all'area di gioco. Le rimanenti carte duna di sabbia vengono posizionate a faccia in giù accanto a loro.

🌿 Le **Merci, i segnalini acqua, l'oro, i segnalini PV e i segnalini azione** sono piazzati in una riserva condivisa accanto all'area di gioco.


🌿 Il **Ladro** (figura grigia) è posizionato sopra la carta Bordo n. 1 (Nobile).

🌿 La **Targia** (figura viola) è posta accanto alla carta Bordo n. 15 (Sale). Ogni giocatore prende **3 segnalini Targis e 2 segnalini Tribù** di un colore.

🌿 Ogni giocatore riceve inoltre **1 Dattero, 1 Sale, 1 Pepe, 1 Oro, 2 Acqua, 1 tessera da 1 PV e 1 tessera da 3 PV** (per un totale di 4 PV).




Suggerimento: se vuoi che la prima esperienza di gioco sia più semplice, dai a ogni giocatore un altro bene per ogni merce (ad esempio 2 datteri, 2 sale e 2 pepe).


 Il giocatore che per ultimo ha insaporito con il pepe, riceve il segnalino primo giocatore ed inizia la partita. Altrimenti, il bianco inizia per primo.



SVOLGIMENTO


Le regole sono le stesse del gioco base, con le seguenti aggiunte:

Simboli delle carte tribù

 Attiva **immediatamente** l'abilità della carta **una volta** quando viene giocata nell'area del giocatore. Per il resto della partita il testo sulla carta non viene più preso in considerazione.

 Dopo che un giocatore ha giocato questa carta nel suo display, l'effetto di questa carta è **permanente** fino alla fine del gioco.

 Immediatamente quando un giocatore gioca questa carta nel suo display, egli posiziona **1 segnalino azione** sulla carta. Il giocatore può **sfruttare l'abilità della carta una volta, immediatamente o in qualsiasi momento** durante un turno futuro. Una volta utilizzato, rimette il  segnalino azione nella riserva.

 L'effetto di questa carta verrà utilizzato solo alla fine della partita.

Carte tribù speciali





Se una carta tribù mostra una "/" nel costo, il giocatore può scegliere quale delle due alternative di costo desidera pagare.




Se una carta tribù mostra "(...)" nel costo, il giocatore ha la **possibilità** di pagare le merci tra parentesi. Se lo fa, riceve **immediatamente** i segnalini punti vittoria mostrati tra parentesi. Durante il conteggio di fine partita, vengono conteggiati solo i punti vittoria al di fuori delle parentesi per il calcolo del punteggio finale.

Pedina Targia

 All'inizio di un turno, dopo che il Ladro si è mosso, la Targia viene spostata in senso **antiorario** sulla **carta successiva**. Per il primo turno di gioco, la Targia viene posizionata sulla carta Bordo n. 15 (Sale). 

 A differenza del Ladro, la Targia non blocca uno spazio.

 Se un giocatore posiziona la sua Targia sulla carta bordo con sopra la Targia, può, oltre all'abilità della carta, utilizzare uno degli **effetti della Targia**:

• **Prendere 1 Merce a sua scelta** dalla riserva

oppure

• **Paga 1 merce a sua scelta, restituendola alla riserva.**

Quindi rivela la carta in cima alle carte Merce e ottiene il beneficio mostrato sulla carta.

Nota: se le merci sono separate da una "/", il giocatore ne sceglie solo una.

Se al giocatore non piace la carta, può scartarla e pagare nuovamente 1 merce a sua scelta per rivelare un'altra carta Merce. Sceglie se prendere ciò che è mostrato sulla carta o pagare una merce aggiuntiva per rivelare una nuova carta. Può compiere questa azione tutte le volte che vuole, finché non sceglie di trarre il beneficio dalla carta.



Segnalini acqua

L'acqua, come l'oro, **non è una merce**. Il limite massimo di **segnalini acqua** che un giocatore può possedere alla fine del proprio turno è di **10 segnalini**.

Eventuali segnalini in eccesso vengono rimessi nella riserva.

L'acqua consente ai giocatori di essere più flessibili durante il gioco.

L'acqua ha i seguenti possibili usi:

• Puoi **scambiare in qualsiasi momento**:

3 Acqua per 1 Oro o 2 Acqua per 1 Merce qualsiasi

• Alla **fine della partita** per ogni **2 Acqua** ricevi **1 PV**.

• Alcune **carte tribù** mostrano **"/"**, l'acqua è un **costo alternativo** e ci sono azioni concesse dalle carte bordo e dune di sabbia che richiedono acqua.



Carte Duna di sabbia

Quando un giocatore posiziona la sua pedina Targi, ha la possibilità di posizzarla su una **carta duna di sabbia non occupata**. Ogni carta duna di sabbia può contenere solo 1 Targi. Un giocatore può posizionarsi su una diversa duna di sabbia non occupata durante una delle sue prossime mosse.

L'ordine in cui un giocatore esegue la sua azione non ha importanza. Tuttavia, un'azione deve essere completamente completata prima di iniziarne un'altra.

Il giocatore può usare le abilità uniche delle carte duna di sabbia che ha rivendicato solo **una volta**. Quindi **scarta la carta duna di sabbia usata** nella pila degli scarti. Il giocatore può scegliere di non effettuare l'azione della carta duna di sabbia, ma deve comunque scartarla.



Importante: se un giocatore ha piazzato un Targi su una carta duna di sabbia, ha un'intersezione in meno disponibile (cioè ha una pedina tribù in meno da usare in quel round). Se piazza due o anche tutti e tre i Targi sulle carte duna di sabbia, non avrà pedine tribù. Tuttavia, la perdita delle azioni delle pedine tribù è compensata dalle abilità piuttosto forti delle carte duna di sabbia.

Le nuove carte duna di sabbia vengono rivelate in due modi:

- Se all'**inizio di un round non sono in gioco carte duna di sabbia**, 1 **carta duna di sabbia** viene girata a faccia in su dal mazzo di pesca.
- **Dopo una Scorreria**, tutte le rimanenti **carte dune di sabbia scoperte vengono scartate** nella pila degli scarti e vengono rivelate **3 nuove carte dune di sabbia**.

Nota: se non ci sono carte duna di sabbia in gioco prima di una scorreria, non è necessario piazzarne una sola, perché ne verranno comunque rivelate 3 nuove.

FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

Il gioco termina alla **fine di un turno** in cui almeno un giocatore ha riempito il suo display con **12 carte Tribù**. Se ciò accade durante il turno del primo giocatore, questi finisce il suo turno, e poi anche il suo avversario finisce il suo.

Il gioco termina al più tardi quando il Ladro raggiunge la 4a e ultima carta Scorreria. In questo caso, i giocatori devono comunque pagare 1 oro o rimuovere 1 carta tribù sul lato destro di una riga a loro scelta del proprio display, e il gioco termina immediatamente dopo.



🌴 I giocatori procedono quindi con il calcolo del punteggio finale durante il quale i giocatori contano i loro PV (segnalini PV e punti vittoria dalle loro carte Tribù, esclusi quelli tra parentesi).

🌴 Alcune carte Tribù valgono punti vittoria bonus (vedi il testo **!** sulle carte Tribù).

🌴 Infine, i giocatori controllano se ottengono i punti bonus per righe con lo stesso simbolo o per quattro simboli diversi:

- **4 punti** per una fila con 4 carte che mostrano lo **stesso simbolo**.
- **2 punti** per una fila con 4 carte che mostrano **4 simboli diversi**.

🌴 1 punto ogni 2 segnalini acqua.

🌴 Il giocatore con il maggior numero di punti è il vincitore. In caso di pareggio, il vincitore è il giocatore con più oro. Se i giocatori sono ancora in parità, vince chi ha più Merci. Se il pareggio persiste, i giocatori condividono la vittoria.

Situazioni speciali



Questa carta tribù consente a un giocatore di posizionare il suo Targi su una carta duna di sabbia che è già occupata dall'altro giocatore. Si applica la seguente regola speciale:

Dopo che il primo giocatore ha usato l'azione della carta duna di sabbia, **non scartarla**. Solo quando il secondo giocatore finisce la sua azione la carta duna di sabbia viene messa nella pila degli scarti.



Se un giocatore usa l'abilità della carta tribù per posizionare un secondo Targi su questa carta duna di sabbia, il primo giocatore riceve la carta duna di

sabbia, perché esegue le sue azioni per primo.

Il secondo giocatore non riceve nulla. Se il primo giocatore perde l'azione, il secondo giocatore può giocare la duna di sabbia nel suo display.

La stessa regola si applica, se per combinazione estremamente rara, le pedine tribù di entrambi i giocatori finiscono sulla stessa carta nella zona centrale.

Allo stesso modo, se il primo giocatore usa la carta, il secondo giocatore non riceve nulla.

Usare le carte dell'espansione e del gioco base insieme

🌴 Le **nuove carte tribù** sono bilanciate per funzionare bene l'una con l'altra. Pertanto, si dovrebbe giocare solo con le carte dell'espansione per le prime partite.

🌴 Se i giocatori vogliono combinare le carte, consigliamo quanto segue:

- Tutte le 90 carte tribù (gioco base ed espansione) sono ordinate in base ai 5 diversi simboli tribù (tenda, oasi, pozzo, ecc.) e ogni pila viene mescolata separatamente. Da ogni pila pescate 9 carte e poi mescolate insieme tutte le carte. Queste 45 carte tribù sono ora pronte per l'uso. Nella prossima partita puoi semplicemente usare le rimanenti 45 carte tribù.



- Naturalmente, i giocatori sono invitati a costruire un mazzo come preferiscono, ma alla fine dovrebbe contenere 9 carte di ogni tribù.

🌳 I giocatori che desiderano avere una quantità ancora maggiore di variazione nello svolgimento del gioco, possono anche sperimentare diverse combinazioni di carte di bordo dal gioco base e dall'espansione.

🌳 Per identificare le carte dell'espansione, sulle carte è presente un simbolo Targia. Il simbolo si trova sul lato anteriore per le carte tribù e sul retro (lato con testo) per le carte bordo.



Der Autor: Andreas Steiger, Jahrgang 73, wohnt mit seiner Frau und seinen zwei Söhnen in der Nähe von Stuttgart und arbeitet als Erzieher in einem Kindergarten. Neben Brettspielen spielt er gerne Videospiele und Improvisationstheater. Da er Spiele bevorzugt, die zu zweit sehr gut funktionieren, hatte er mit „Targi“ ein reines 2-Personen-Spiel entwickelt. Sein Erstlingswerk wurde für mehrere nationale und internationale

Preise nominiert, u. a. 2012 für das „Kennerspiel des Jahres“. Im gleichen Jahr wurde es mit dem „A la Carte“-Preis als bestes Kartenspiel ausgezeichnet. Da der Autor und seine Frau das Spiel immer noch gerne regelmäßig spielen, hat er – auch auf den Wunsch vieler Targi-Fans – diese Erweiterung entwickelt, die mit nur wenigen neuen Regeln frischen Sand in die Wüste bringt.

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellehern. Der Autor dankt besonders Xavi Bühlmann, Pierre De Boes, Patrick Egnér, Olga Fedarynchuk, Claudia Gold, Anja Heppe, Jonas Heppe, Dennis Heydrich, Lines J. Hutter, Ralf Kuhn, Jörg Lehleitner, Wolfgang Lüdtké, Dominic Matthes, Peter Neugebauer, Martina Reichl, Torsten Sammet, Carsten Wannhoff, Genia Warnez und natürlich Antonella Steiger, „meinem Quellwasser in der Wüste“.



Redaktion: Wolfgang Lüdtké
Redaktionelle Mitarbeit: Peter Neugebauer
Illustration: Franz Vohwinkel
Grafik: Imelda und Franz Vohwinkel

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstraße 5–7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr: 692643

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY



