

# KAIVAI

## Un gioco per 3-4 giocatori creato da Helge e Anselm Ostertag

(Traduzione a cura di Trilobit – Tana dei Goblin di Pisa)

### 1. Introduzione

Oltre mille anni fa i polinesiani cominciarono la colonizzazione dell'Oceano Pacifico.

Kaivai (che letteralmente significa *mangiatore d'acqua*) era il nome con il quale chiamavano i navigatori che guidavano la propria popolazione nell'attraversamento degli ampi tratti di mare, tra un'isola e l'altra. La segreta saggezza dei navigatori si basava sull'osservazione dei fenomeni naturali, dalle stelle alla forma delle onde. Le loro conoscenze si sono accumulate negli anni e trasmesse oralmente di generazione in generazione, ma l'insegnamento di tali conoscenze era riservata solo alla discendenze più degne.

In Kaivai i giocatori esploreranno il frammentato mondo delle isole polinesiane, alla ricerca di nuove terre abitabili. La pesca fornirà merce di scambio per ottenere conchiglie e gloria. Le conchiglie sono usate come moneta per finanziare la costruzione di capanne e quindi per guadagnare gloria al termine del gioco. Il potere di acquisto delle conchiglie si svaluta turno dopo turno e perciò sarà opportuno reinvestirle il prima possibile.

Solo il giocatore che si dimostrerà più abile nelle navigazione e nell'amministrazione delle scarse risorse e che saprà umilmente venerare il Dio Pescatore per ottenere i suoi favori, potrà guadagnare la gloria necessaria ed essere iniziato alla segreta saggezza del Kaivai.

### 2. Scopo del gioco

La partita a Kaivai dura 10 round, al termine dei quali viene effettuato il conteggio finale. Il giocatore che ha totalizzato il maggior

numero di Punti Gloria [aka Punti Vittoria] è decretato vincitore.

I Punti Gloria [d'ora in poi PG] vengono guadagnati durante le Celebrazioni, nelle quali viene corrisposto 1 PG per ogni pesce mangiato nelle proprie capanne. Il giocatore che indice la Celebrazione guadagnerà 1 PG aggiuntivo per ogni 3 pesci mangiati in totale, da lui o da altri giocatori, sull'intera isola-villaggio.

Si perdono PG affondando le canoe avversarie.

Al termine del gioco, ai PG fino ad allora totalizzati, si aggiungono:

- a) 2 PG per ogni capanna costruita;
- b) 1 PG per Esagono-Culto [d'ora in poi EC] in ogni isola-villaggio in cui possediamo il maggior numero di capanne.

### 3. Preparazione

Ogni giocatore sceglie un colore, e riceve per quel dato colore:

- a) 15 capanne
- b) 6 canoe
- c) 6 idoli [le pedine]
- d) Una plancia

Come capitale iniziale, ogni giocatore riceve 3 Conchiglie, 3 Pesci e 3 Segnalini Influenza. Conchiglie e pesci andranno posizionati nello spazio numero 5, sulla propria plancia di gioco. E' importante sottolineare che:

- a) Un segnalino pesce rappresenta sempre un singolo pesce, indipendente dalla posizione che occupa. Questa riflette esclusivamente il numero di round

prima che il pesce venga considerato “marcio” e quindi scartato.

- b) La posizione di un segnalino Conchiglia sulla scala graduata, indica la quantità di conchiglie per segnalino (es: un segnalino conchiglia posizionato sullo spazio 5, vale cinque conchiglie).
- c) I segnalini Influenza vanno tenuti nascosti.

I rimanenti segnalini Pesce/Conchiglia e Influenza vengono posizionati nelle rispettive riserve sul tabellone centrale.

Lungo i bordi del tabellone si sviluppa il segnapunti. Tutti i giocatori piazzano una canoa del proprio colore sulla casella iniziale (tra la 39 e la 1).

Preparazione della plancia:

- 1) Viene invece piazzata una canoa sullo spazio di partenza della scala di incremento del movimento [*Zugweite Aufwerten*].
- 2) Un'idolo viene piazzato sulla spazio di partenza della scala per le offerte, nella sezione relativa all'asta [parte superiore della plancia].

I sei Esagoni-Culto [EC] stampati sul tabellone rappresentano il centro di sviluppo sul quale si estenderanno le isole-villaggio.

Nel gioco a 3 giocatori, viene posizionato un EC aggiuntivo; mentre nel gioco a 4 giocatori vengono piazzati due EC aggiuntivi. In entrambi i casi, gli EC aggiuntivi vanno posizionati sopra un esagono-acqua e ad almeno tre esagoni vuoti di distanza da ogni altro EC.

## 4. Isole-villaggio

Un'insieme di esagoni Capanna e esagoni Culto adiacenti tra loro, forma un'isola-villaggio. Un'isola-villaggio può essere costituita anche da un solo EC, ma non può essere costituita da un solo esagono Capanna.

Le isole-villaggio debbano sempre essere separate le une dalle altre e, pertanto, nessuna capanna o EC può essere posizionato in modo da unirle.

## 5. Struttura del gioco

La partita si sviluppa in 10 round. Ogni round è composto da 4 fasi:

- 1) Asta
- 2) Movimento del Dio Pescatore
- 3) Azioni
- 4) Svalutazione

## 6. Fase Uno: Asta\*

All'inizio di ogni round, ogni giocatore sceglie un numero compreso tra 1 e 10. L'Asta ha lo scopo di determinare quanto segue:

- a) L'ordine di gioco: il primo giocatore è colui che ha effettuato l'offerta più alta, e a seguire in ordine di offerta.
- b) Il costo di costruzione per le capanne [*Baulosten*], che quindi varia da giocatore a giocatore.
- c) Il movimento massimo (in esagoni) percorribile dalle proprie canoe [*Zugweite*].

Il giocatore che sceglie il numero più basso è colui che muoverà il Dio Pescatore.

Comincia l'asta il giocatore con il minor numero di Punti Gloria [PG], e a seguire in ordine crescente tutti gli altri. In caso di parità, inizia prima il giocatore con il minor valore di Conchiglie. Se c'è ancora parità, si confrontano il numero di Pesci, quindi il numero di Canoe sul tabellone, e infine il numero di Capanne. Se c'è ancora parità potete prendervi a botte.

Al primo round, giacché tutti i giocatori partono con i medesimi valori, l'ordine di asta è stabilito casualmente.

Appena un giocatore decide il suo numero, posiziona l'Idolo sulla relativa casella lungo la scala per le offerte. A tale posizione corrispondono precisi valori nelle righe sottostanti.

Nell'ambito di un singolo round, **ogni puntata deve essere differente** da quelle

---

\* Il termine Asta può essere fuorviante: in realtà si tratta semplicemente di scegliere un numero che non sia già stato nel round corrente. Al termine dell'asta non è contemplato alcun pagamento [N.d.T.].

effettuate dai giocatori precedenti. Non sono ammesse offerte uguali.

### Piazzamento iniziale delle capanne (solo nel primo round)

Solo e soltanto nel round iniziale, tutti i giocatori dispongono di due capanne gratis. Il giocatore con l'offerta più alta comincia il piazzamento (piazzando contemporaneamente tutte e due le capanne) seguito dagli altri giocatori secondo l'ordine delle offerte. Il piazzamento di queste capanne deve rispettare le seguenti restrizioni:

- a) almeno una delle due capanne deve essere la capanna del pescatore (quella senza il cerchietto);
- b) ogni capanna deve essere posizionata su un esagono-acqua libero e deve essere adiacente ad un EC.

## 7. Fase Due: Movimento del Dio Pescatore

Il giocatore con l'offerta più bassa muove il Dio Pescatore (la pedina nera) da un'isola-villaggio all'altra. Tale mossa è obbligatoria, in quanto il Dio Pescatore non può stazionare sulla stessa isola-villaggio per due round consecutivi.

All'inizio del gioco il Dio Pescatore si trova fuori dal tabellone quindi, nel primo round, il giocatore preposto al suo spostamento deciderà semplicemente su quale isola-villaggio piazzarlo.

**Attenzione:** Il Dio Pescatore non può essere mosso su un'isola-villaggio che non può crescere ulteriormente [ovvero incapace di accettare altri EC].

La visita del Dio Pescatore su un'isola-villaggio comporta quanto segue:

- 1) L'isola-villaggio visitata si amplia di un EC addizionale. Sarà il giocatore che ha appena mosso il Dio a decidere come posizionare tale esagono. Ad ogni modo, il piazzamento non dovrà mai essere tale da unire due isole-villaggio o da

circondare completamente una canoa.

- 2) Ogni giocatori riceve un segnalino Influenza per ogni capanna Incontro che possiedono sull'isola-villaggio.

## 8. Fase Tre: Azioni

Ci sono sei differenti possibili azioni:

- Costruzione [Bauen]
- Pesca [Fischen]
- Distribuzione del pesce [Verkaufen]
- Movimento [Bewegen]
- Incrementare il movimento [Aufwerten]
- Celebrazione [Feiern]

Il giocatore con l'offerta più alta è il primo a scegliere e ad eseguire **una** azione. Gli altri giocatori seguono in ordine di offerta. Terminata l'azione dell'ultimo giocatore, si riparte dal primo e si continua come descritto fino a che tutti i giocatori non possano o vogliano effettuare ulteriori azioni.

Un giocatore può decidere di "compiere un sacrificio" e, rinunciando interamente alla sua fase di azioni, ottenere 2 segnalini influenza dalla riserva.

Effettuare un'azione costa **Influenza**. Se lo spazio relativo all'azione scelta dal giocatore non contiene ancora segnalini Influenza, egli ne prenderà uno dalla riserva e lo posizionerà sopra a tale azione. Invece, nel caso in cui siano già presenti uno o più segnalini influenza, il giocatore dovrà pagare con altrettanti segnalini influenza di sua proprietà. Per questo, nell'ambito del singolo round, il costo di un'azione aumenterà progressivamente ogni volta che questa verrà scelta. [Es: se sullo spazio dell'azione Pescare (Fischen) sono presenti due segnalini Influenza, per effettuare quella azione devo pagare aggiungendo altri due miei segnalini Influenza sullo spazio dell'azione].

Prima di poter scegliere un'azione, il giocatore deve sincerarsi di essere capace di compierla.

*Esempio 1: un giocatore che non possiede più conchiglie non può scegliere l'azione di*

*costruzione (in quanto costruire comporta sempre una spesa).*

*Esempio 2: un giocatore le cui canoe non possono raggiungere la più vicina zona di pesca, non può scegliere l'azione di pescare.*

Se un giocatore non può o non vuole eseguire un'azione, passa la mano ed esce dalla fase delle azioni: per questo round non potrà compiere ulteriori azioni. Quando tutti i giocatori hanno passato, la fase delle Azioni si considera conclusa.

## Costruzione [Bauen]

Possono essere costruite tre diverse tipologie di capanne:

- a) La **capanna del Pescatore** (il lato dell'esagono privo del cerchietto). Quando questa capanna viene costruita, il giocatore vi piazza sopra immediatamente una nuova canoa presa dalla sua riserva. La nuova canoa non può essere mossa fino al turno successivo. Tale capanna risulta "congelata" (non può essere considerata ne' per ulteriori costruzioni, ne' per la pesca, ne' per la distribuzione del pesce, ne' per il calcolo delle maggioranze) fino a quando la canoa non viene rimossa da essa.
- b) La **capanna Incontro** (il lato dell'esagono con il cerchietto). Quando questa capanna viene costruita in un'isola-villaggio attualmente visitata dal Dio Pescatore, il giocatore riceve immediatamente un segnalino Influenza.
- c) Il **Santuario** (una capanna con una pedina Idolo sopra). Il Santuario incrementa le chances di pesca al giocatore che lo ha costruito.

Per effettuare l'azione di Costruzione vengono impiegate le canoe. Teoricamente, un giocatore può costruire tante costruzioni quante canoe possiede in gioco. La canoa utilizzata per costruire deve essere adiacente ad un EC, e la conseguente Capanna dovrà essere adiacente sia a tale canoa, sia ad uno qualsiasi degli esagoni dell'isola-villaggio (siano essi EC o altre Capanne).

Prima della costruzione è consentito, come parte dell'azione, spostare gratuitamente una o più canoe fino al massimo del loro movimento (vedi regole relative al Movimento più avanti). Non è possibile muovere in questo modo canoe non implicate nella costruzione.

Una Capanna non può mai essere costruita in modo tale da collegare due isole-villaggio o da circondare completamente una canoa.

La costruzione di una capanna viene pagata in Conchiglie. Il costo di costruzione è quello individuato dall'incrocio della colonna Offerta del giocatore e dalla riga *Baukosten*, maggiorato di una Conchiglia per ogni Capanna e EC già presenti su quell'isola.

Il valore di un segnalino Conchiglia è quello raffigurato nello spazio numerato nel quale si trova.

## Pesca [Fischen]

Per poter eseguire questa azione, una canoa deve essere adiacente ad un EC. Teoricamente, un giocatore può effettuare tante azioni Pesca quante canoe egli dispone in gioco.

Prima della pesca è consentito, come parte dell'azione, spostare gratuitamente una o più canoe fino al massimo del loro movimento (vedi regole relative al Movimento più avanti). Non è possibile muovere in questo modo canoe non implicate nella pesca.

Si conti il numero di Santuari in proprio possesso presenti sull'isola eletta per la pesca. In questa conta, l'eventuale presenza del Dio Pescatore conta come un Santuario. Il totale rappresenta il numero di dadi da lanciare per canoa (adiacente ad un EC di tale isola-villaggio).

I dadi sono tutti di dimensioni diverse. Più grande è la dimensione, maggiore è la probabilità di incrementare la pesca. Ai fini del lancio, il primo dado da tirare è sempre quello più grande. Gli eventuali dadi aggiuntivi, vanno presi in ordine decrescente di grandezza.

Se una canoa utilizzata per pescare è adiacente a due EC di due isole-villaggio differenti, questa non potrà essere impiegata

per entrambe le isole, ma solo per una delle due.

Una volta lanciati i dadi, il giocatore piazzerà un nuovo segnalino Pesce sullo spazio 5 della propria plancia per ogni "pallino" azzurro ottenuto.

### Distribuzione del pesce [Verkaufen]

Affinché sia possibile distribuire il pesce, è necessario che una canoa sia adiacente ad almeno una capanna che non sia un Santuario e un EC. In una singola azione è possibile effettuare tante "consegne" quante sono le canoe in proprio possesso.

Prima della distribuzione del pesce è consentito, come parte dell'azione, spostare gratuitamente una o più canoe fino al massimo del loro movimento (vedi regole relative al Movimento più avanti). Non è possibile muovere in questo modo canoe non implicate nella distribuzione del pesce.

Ogni capanna ha la possibilità di accogliere fino a tre pesci. Non è possibile consegnare pesci a capanna che ne hanno già tre.

Una canoa può consegnare fino a tre pesci per ogni capanna alla quale è adiacente, purché queste facciano parte di isole-villaggio differenti. I pesci consegnati vengono presi dalla plancia del giocatore e posizionati sopra le capanne, dove rimarranno fino a quando non verrà indetta una Celebrazione.

Se i pesci vengono consegnati ad una capanna avversaria, essi si considerano "venduti" e il giocatore "venditore" riceve conchiglie dalla riserva generale secondo le modalità seguenti:

- Per il primo pesce consegnato ad una capanna avversaria, il "venditore" mette un segnalino Conchiglia sullo spazio 5;
- Per il secondo pesce, il "venditore" mette un segnalino Conchiglia sullo spazio 4;
- Per il terzo ed ultimo pesce consegnato alla stessa capanna, il "venditore" mette un segnalino Conchiglia sullo spazio 3.

Se i pesci vengono consegnati a capanne di sua proprietà, il giocatore non guadagna Conchiglie, ma ha pur sempre la possibilità di guadagnare PG durante una Celebrazione.

### Movimento [Bewegen]

Questa azione consente il movimento di tutte le canoe in proprio possesso. Ogni canoa può muovere fino al movimento massimo consentito: questo è pari al valore *Zugweite* individuato dall'attuale offerta più il bonus relativo all'incremento di movimento [*Zuweite Aufwerten*].

Le canoe si muovono esclusivamente sopra gli esagoni-acqua; e non possono attraversare EC o esagoni Capanna. Una canoa in movimento può passare sopra un esagono-acqua nel quale è già presente un'altra canoa, ma non può terminarvi sopra il movimento a meno che non intenda affondare la canoa ivi presente.

Terminare il movimento di una canoa in un esagono-acqua che contiene già una canoa avversaria, comporta l'affondamento di quest'ultima. In questo caso, la canoa affondata torna nella riserva del legittimo proprietario.

Affondare canoe avversarie determina la perdita di PG. L'entità di tale perdita dipende dal numero di canoe che l'avversario aveva in gioco prima dell'affondamento:

- 2 canoe: -4 PG;
- 3 canoe: -3 PG;
- 4 canoe: -1 PG.

Eccezioni:

- Se un giocatore dispone di una sola canoa in gioco, questa non può essere mai affondata;
- Un giocatore non può mai perdere tanti PG da andare in negativo e, nel caso in cui non disponga di sufficienti PG, non può affondare canoe avversarie.

### Incrementare il movimento [Aufwerten]

Questa azione permette di incrementare permanentemente la capacità di movimento

delle proprie canoe. Per ogni azione si sposta di uno spazio la canoa-segnalino lungo la riga Zugweite Aufwerten della propria plancia. Il nuovo spazio indica l'entità dell'incremento di movimento per le proprie canoe.

## Celebrazione [Feiern]

Chi compie questa azione deve scegliere una (e una sola) isola-villaggio dove compiere la celebrazione. Unico requisito necessario è la presenza di segnalini Pesce in almeno una delle sue capanne.

Ogni giocatore riceve 1 PG per ogni segnalino Pesce presente nelle proprie capanne. Il giocatore che ha dichiarato la Celebrazione guadagna 1 PG ogni 3 Pesci totali (indipendentemente dal fatto che siano suoi e/o degli avversari).

Al termine della Celebrazione, le capanne sull'isola-villaggio vengono svuotate dei pesci.

## 9. Fase Quattro: Svalutazione

Durante la Svalutazione, la fase finale di ogni round, tutti i giocatori muovono le loro conchiglie e i loro pesci che hanno sullo plancia nella spazio immediatamente a sinistra. Tutti i segnalini Influenza piazzati sugli spazio azione vengono riposti nella riserva. Infine, le pedine che tengono traccia dell'offerta di ogni giocatore vengono riportate nella posizione iniziale.

Ora può iniziare il round successivo.

## 10. Donazioni

In qualunque momento del gioco un giocatore può decidere di donare Conchiglie o Pesci ad

un altro giocatore. Se tutti i giocatori sono accettano questa transizione, il giocatore che ha effettuato la donazione guadagna 1 PG.

## II. Punteggio finale

Al termine del decimo round, il gioco è finito e si passa al calcolo del punteggio finale. Per prima cosa, ogni giocatore riceve **2 PG per ogni capanna costruita**.

Quindi, le isole-villaggio vengono valutate una ad una. Il giocatore che attualmente ha il minor numero di PG decide quale isola cominciare a valutare. Valutata una isola-villaggio, sarà sempre il giocatore con il minor numero di PG a decidere quale sarà la prossima isola-villaggio da valutare.

Il giocatore con il maggior numero di possedimenti in un'isola-villaggio, guadagna 1 PG per ogni EC presente su quell'isola.

Al fine di determinare chi detiene la maggioranza su un'isola, ogni giocatore deve sommare il numero di proprie capanne più il numero di proprie canoe adiacenti ad un EC dell'isola (un canoa adiacente a due EC di due isole-villaggio differenti non può essere conteggiata per entrambe). Al totale così calcolato, possono essere aggiunti eventuali segnalini Influenza in possesso dei giocatori. Questa possibilità deve essere realizzata contemporaneamente, ma solo chi alla fine ottiene la maggioranza "spenderà" effettivamente i propri segnalini Influenza.

Se c'è un pareggio nella valutazione di un'isola-villaggio, non verrà assegnato alcun PG.

Una volta valutata un'isola-villaggio, vi si piazzano sopra un segnalino Influenza come promemoria.



<http://nuke.goblins.net/>