

# ETIYANNIA

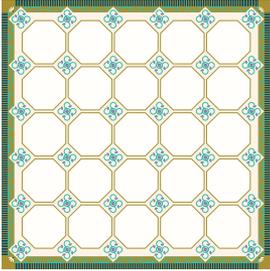
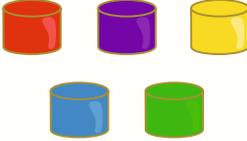
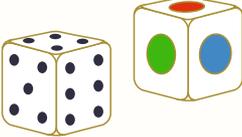
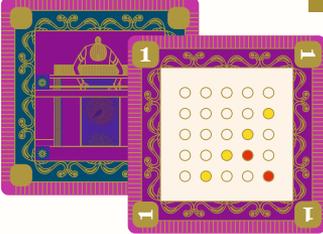
## I Telai di Kanchi

### Hold Different Think Different

#### ARIGUARDO DEL GIOCO

I Telai manuali per la tessitura Indiani datano vari secoli a dietro. La tradizione di tessere manualmente era parte dell'ethos culturale del paese. Un pezzo di tessuto con un disegno poteva indicare il significato, la cultura del periodo o addirittura come vivevano le persone. I telai a mano per questo diventarono una parte preziosa dell'eredità tramandata da generazione a generazione ed esemplifica la ricchezza e diversità di un paese e le capacità artistiche dei filatori. Tessitori innovativi con le loro sapienti combinazioni di miti, fedi, simboli e immagini donano al tessuto un aspetto dinamico. L'attrattiva dei telai sta nell'introdurre disegni innovativi che possono essere facilmente replicati. Questa ricca tradizione di tessitura manuale è ancora viva oggi in Kanchi, una prominente città templare nel sud dell'India. I tessuti erano parte dei commerci fatti dai tessitori indiani per i quali ricevevano in cambio „Annas” o merci di scambio. In questo gioco esplorerete come i tessitori (i giocatori) elaborino velocemente una strategia per le loro azioni in modo da riuscire a completare il più velocemente possibile i loro disegni ed essere i primi a raggiungere 8 „Annas” (punti necessari per la vittoria)

#### CONTENUTO DEL GIOCO:

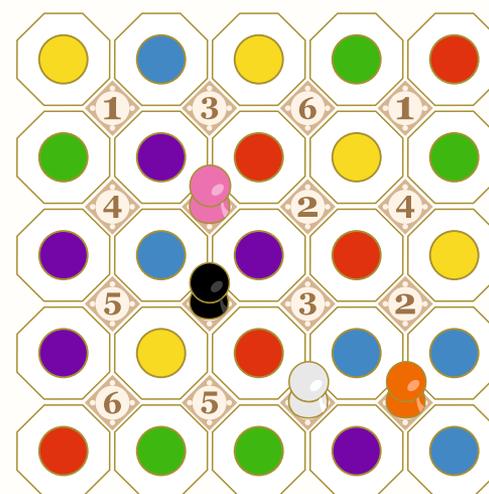
 Tabellone di gioco	1x	 5 gomitoli colorati di verde, rosso, giallo, blu, viola	30x	 Pedine	4x	 Gettoni del valore di 1	48x
 Tessere numerate da 1 a 6	18x	 Dadi	2x	 Carte Azione, con 12 tipi di azioni	36x	 Carte Disegno, con i motivi da creare	36x

## SCOPO DEL GIOCO

Sei un tessitore che ha lo scopo di completare vari disegni unici, come indicato dalle carte con motivi, sul tabellone di gioco. Ogni carta ha un certo numero predefinito di punti vincenti che uno può vincere. Allo stesso tempo ci sono altri giocatori che stanno gareggiando per creare disegni unici. Pianifica attentamente e compi le differenti azioni al momento giusto e nella corretta sequenza. Attraverso azioni efficienti e tempestive, s'è il primo giocatore a raggiungere 8 „Annas” o punti per vincere Ettana – I Telai di Kanchi.

## CONFIGURAZIONE DEL GIOCO:

1. Mettete 5 gomitoli (1 di ogni colore) affianco al tabellone di gioco. I rimanenti 25 gomitoli sono posizionati casualmente al centro di ciascuno ottagono. (1 per ottagono)
2. Mettete da parte 2 tessere numerate (2 numeri differenti) affianco al tabellone di gioco. Le rimanenti 16 tessere numerate sono collocate casualmente su ciascuno dei quadrati tra gli ottagoni
3. Mischiate le carte con i disegni e tenetele in una pila rivolte a faccia in giù
4. Mischiate le carte con le azioni e tenetele in una pila rivolte a faccia in giù
5. Piazzare i gettoni a fianco del tabellone di gioco
6. Ciascun giocatore prende una pedina di sua scelta
7. Ciascun giocatore tira il dado. Ciascun giocatore piazza la sua pedina su una tessera con il numero corrispondente. Se per caso tutte le tessere numerate sono già occupate dalle pedine di altri giocatori, allora il giocatore lancia il dado di nuovo
8. Il giocatore che ha ottenuto il numero più alto gioca par primo. Se più di un giocatore ha ottenuto il numero più alto, si tira di nuovo
9. Iniziando dal giocatore che ha ottenuto il punteggio più alto sul dado, ciascun giocatore prende una carta disegno, una carta azione e 2 gettoni



## AL TUO TURNO

### (1) Tirare i 2 dadi insieme

### (2) Raccogliere

Controllare il numero di gomitoli che corrispondono al colore indicato dal dado che sono vicino alla pedina di ciascun giocatore. Ciascun giocatore guadagna un gettone in corrispondenza del gomitolino colorato indicato dal dado. Nota: Se viene tirato il nero, allora il giocatore che ha tirato il dado prende una carta azione. Gli altri giocatori non prendono nulla. P.E. Se viene tirato rosso da un giocatore.

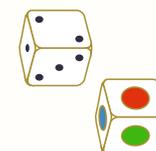
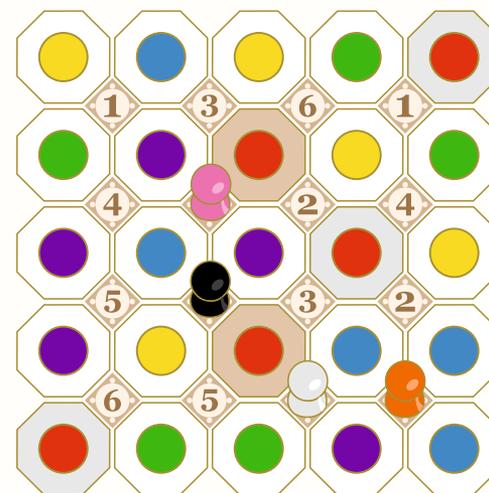
- Giocatore con la pedina Rosa vince 1 getton
- Giocatore con la pedina Nera vince 1 gettonee
- Giocatore con la pedina Bianca vince 1 getton
- Giocatore con la pedina Arancione non vince alcun gettonee

*Nella rara situazione in cui non ci sono sufficienti gettoni nella riserva per tutti i giocatori, allora nessun giocatore riceve alcun gettone*

### (3) Azione

Durante il suo turno il giocatore può fare 1 o più delle seguenti azioni in qualunque sequenza.

Muovi e scambio gratuito: una mossa deve essere fatta durante il turno e uno scambio gratuito, quando giocato immediatamente dopo una mossa è opzionale (vedere 3.1 e 3.2)



Le seguenti azioni sono opzionali

- Paga 2 gettoni per poter prendere una carta azione
- Paga 3 gettoni per scambiare la posizione di due qualsiasi gomitoli
- Paga 3 gettoni per prendere una carta disegno dalla pila
- Giocare 1 o più carte azioni che hai a disposizione. Una volta che una carta azione è giocata e poi messa da parte. Quando non ci sono più carte azioni rimanenti nella pila, le carte messa da parte sono mischiate e rimesse in pila
- Rivelare il disegno completato e ottenere il punto di vittoria

Scambiare una carta disegno – Questa opzione può essere giocata solo quando nessun'altra azione è stata ancora giocata dopo che il dado è stato gettato

- Il giocatore può scambiare una delle carte con un motivo in suo possesso con una della pila
- Ritornare la carta con un motivo al fondo della pila e prendere la prima della pila
- Il turno del giocatore finisce con lo scambio della carta con un motivo ed il giocatore non può eseguire nessun'altra azione

Nota: Quando viene fatto uno scambio di una carta disegno, la pedina del giocatore rimarrà ferma nella posizione corrente (quadrato)

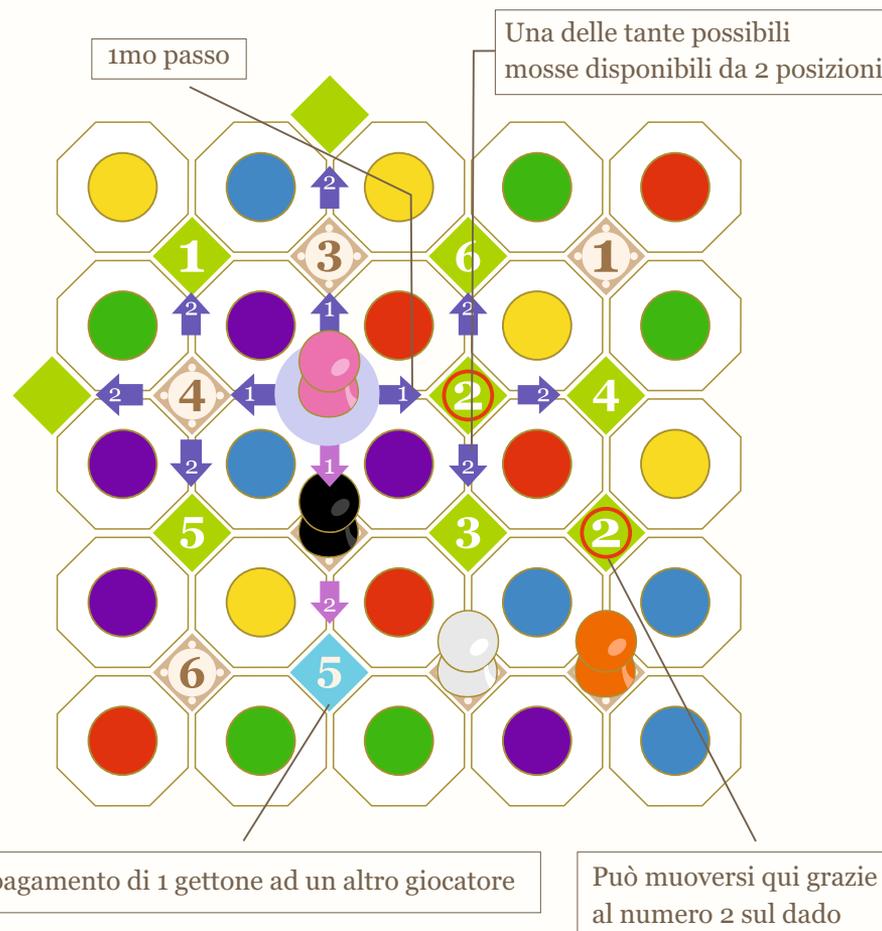
### (3.1) Mossa

Regole per la mossa

- Una mossa è permessa e deve essere fatta durante il turno del giocatore
- La pedina del Giocatore non può stare ferma durante il turno
- Il Giocatore deve muovere un numero di posizioni uguale al numero sul dado. Una posizione corrisponde al movimento tra un quadrato e l'altro
- La pedina del Giocatore non si può muovere sullo stesso quadrato più di una volta nello stesso turno, ne passare per la posizione corrente (quadrato)
- Come posizione finale, una pedina non può trovarsi su un quadrato già occupato da un'altra pedina
- Per muovere la pedina attraverso una pedina di un altro giocatore, il giocatore deve pagare al rispettivo giocatore 1 gettone. Il giocatore può comunque scegliere di non muovere attraverso un'altra pedina

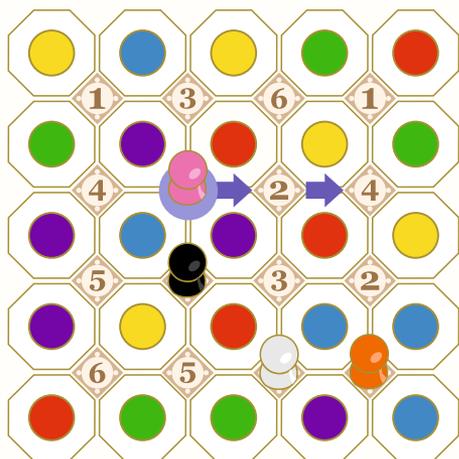
Opzioni per una mossa

- Muoversi a un quadrato non occupato che è dello stesso numero ottenuto del dado gettato
- Muoversi a qualunque quadrato libero usando la carta azione „Mossa”

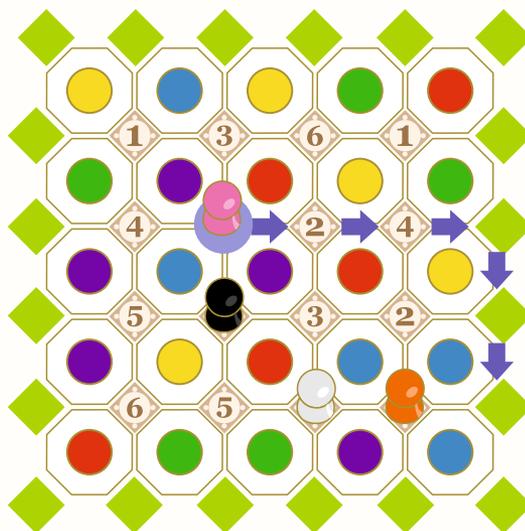


Nell'esempio qui sopra, il getto del dado ha dato 2, è possibile o una mossa di 2 posizioni oppure una mossa ad una tessera libera con il numero 2

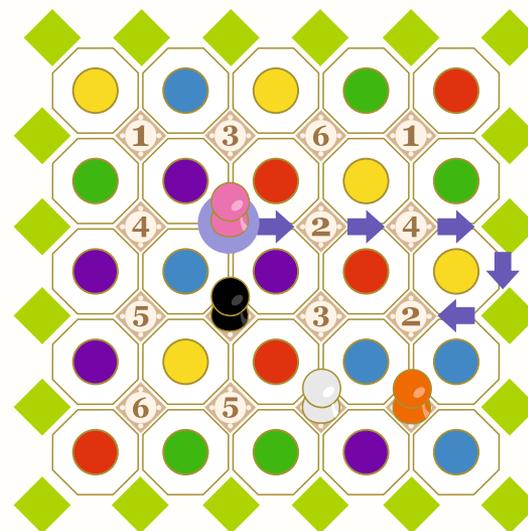
- I quadrati evidenziati sono tutte le mosse possibili per il giocatore
- I cerchi rossi indicano tutte le tessere quadrate con il 2 a cui il giocatore può muoversi
- Le frecce viola indicano il conto delle posizioni
- Le frecce rosa indicano la mossa che richiede il pagamento ad un altro giocatore



Il giocatore fa una mossa da 2 posizioni come indicato dalle frecce



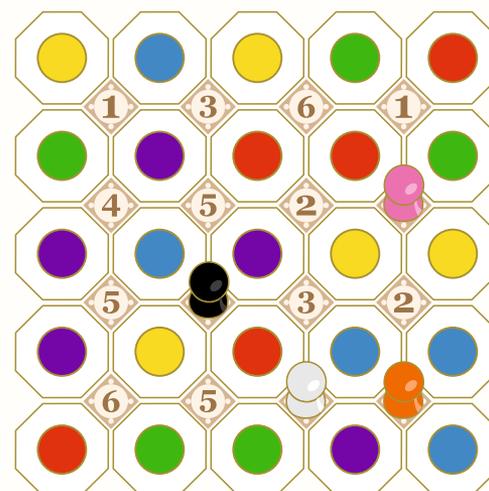
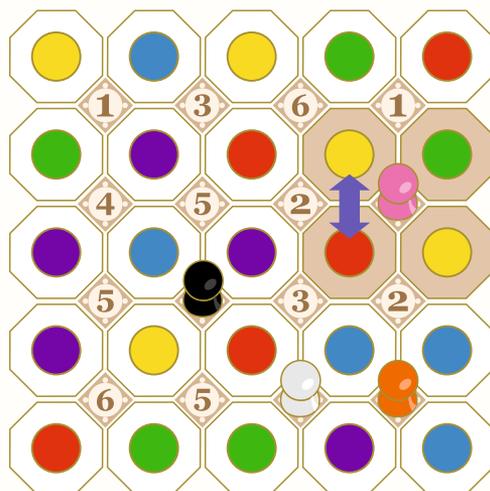
Similarmente, una mossa da 5 posizioni può essere fatta come indicato dalle frecce qui sopra



Tutti i quadrati evidenziati sono anche i punti a cui un giocatore può fare una mossa o posizionare una pedina

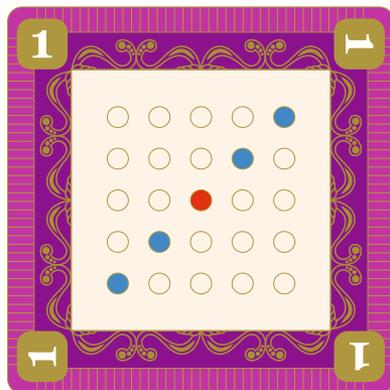
### (3.2) Scambio gratuito

- Dopo la mossa il giocatore può fare uno scambio gratuito di qualunque 2 Gomitoli che sono a fianco alla nuova posizione del giocatore
- Lo scambio gratuito è permesso solo se è l'azione eseguita subito dopo la mossa
- Eseguire uno scambio gratuito è comunque opzionale



### (3.3) Rivendicare un motivo

Il giocatore ha la qui sotto carta disegno

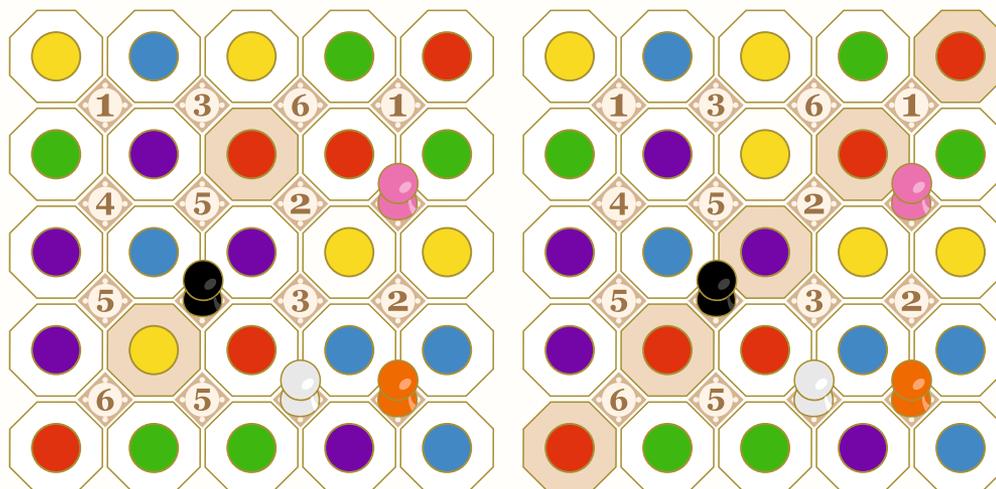


Questa carta disegno vale 1 punto di vittoria

Capire la carta disegno – Il motivo consiste di 5 Gomitoli lungo la diagonale con il gomitolo centrale di un colore e gli altri 4 gomitoli di un altro colore. Il disegno può essere collocato ovunque sul tabellone di gioco e può essere reclamato usando qualunque combinazione di colore purché la logica del motivo sia rispettata

In questo esempio il giocatore paga 3 gettoni alla riserva e scambia i gomitioli negli ottagoni evidenziati. Il giocatore poi rivendica il disegno è completo. Quando viene rivendicato un disegno, un altro giocatore deve validare la rivendicazione. Una volta validata il giocatore tiene il disegno rivendicato a faccia in su davanti, vincendo quindi i punti indicati

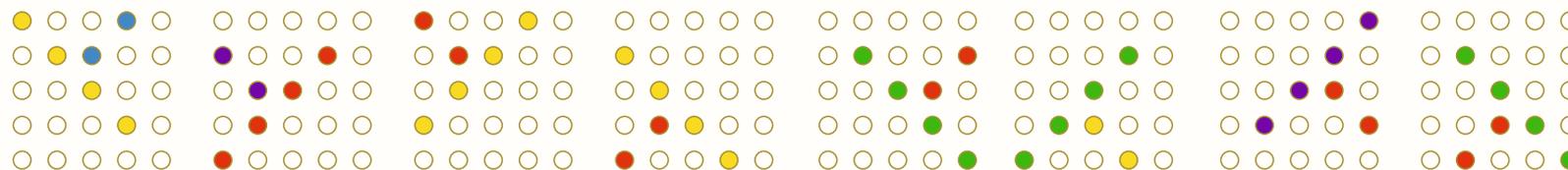
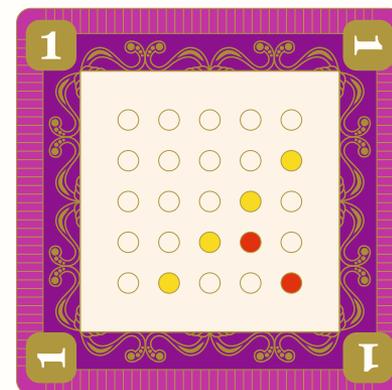
Nota: ricordarsi di valutare le possibilità rotando la carta per esplorare i differenti angoli e le possibili combinazioni di colore



### (3.4) Carta Disegno spiegata

La carta disegno può essere conseguita quando il giocatore cerca il motivo a forma di “T”, ma lungo la diagonale. Il motivo può avere qualunque 2 diversi colori – 4 gomitioli lungo la diagonale devono essere di un colore e i 2 gomitioli perpendicolari devono essere di un secondo colore. Ci sono varie possibilità sul tabellone di gioco quando la carta viene rotata in senso orario o antiorario

Nota: il giocatore può rivendicare e contare i relativi punti di una carta disegno solo una volta anche se sul tabellone di gioco ci sono più motivi uguali. Una carta disegno rivendicata non può essere riusata per rivendicare punti aggiuntivi



### DOPO IL TURNO

Il giocatore successivo getta i dadi dopo che tutte le azioni del giocatore precedente sono terminate. Il turno dei giocatori è stabilito in senso orario

### FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore che vince 8 “Annas” (punti) in totale è dichiarato vincitore e il gioco finisce

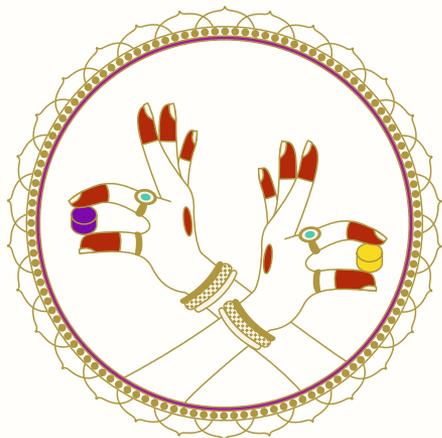
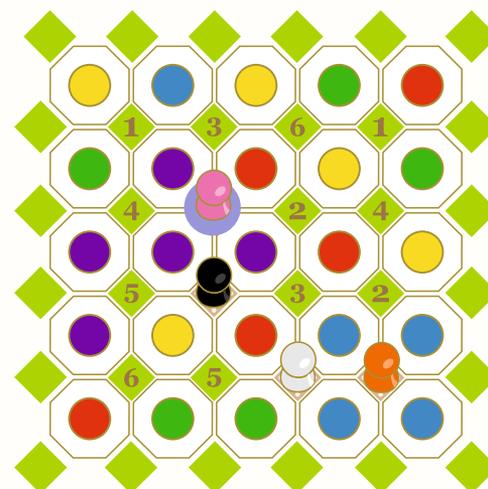
## CARTE AZIONE DESCRIZIONE:



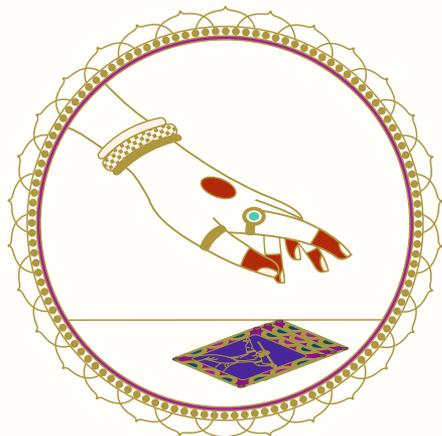
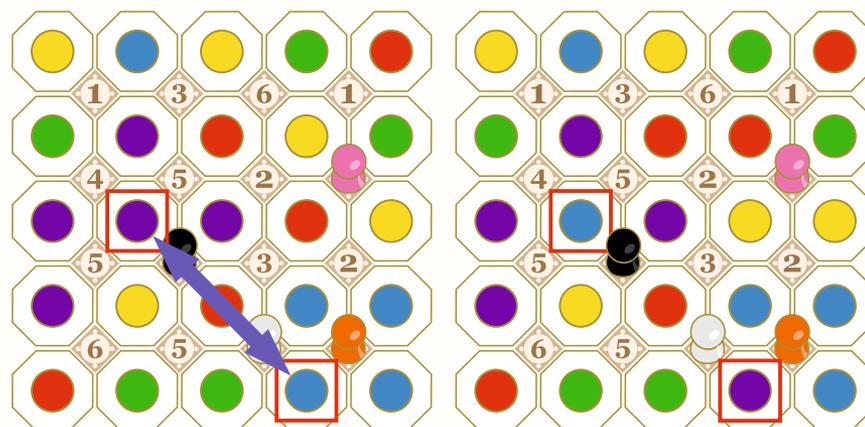
**Mossa:** Questa carta azione può essere usata solo quando una mossa non è ancora stata effettuata dal giocatore nel suo turno. Rimpiazza la mossa basata sul numero del dado

Un giocatore può muovere la pedina a qualunque quadrato libero. (Un quadrato è libero quando non vi è una pedina di un altro giocatore)

P.E: Il giocatore con la pedina rosa decide di giocare la carta "Mossa", e la pedina può essere spostata in qualunque dei quadrati evidenziati

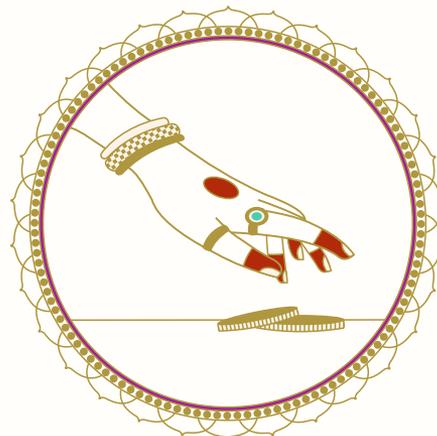


**Scambio:** Il giocatore può scambiare 2 qualunque gomitoli sul tabellone di gioco



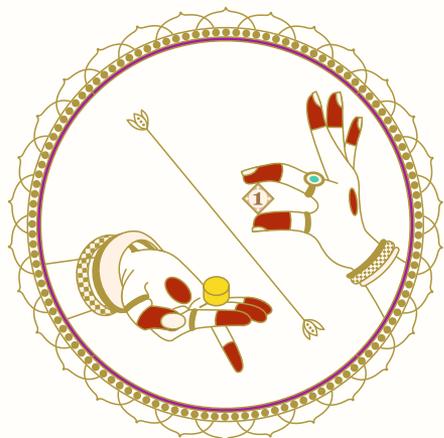
**Carta azione Rubare:** Scegli un avversario e rubagli una carta azione dalla sua mano

Nota:  
Carte che rappresentano un punto vinto non possono essere rubate



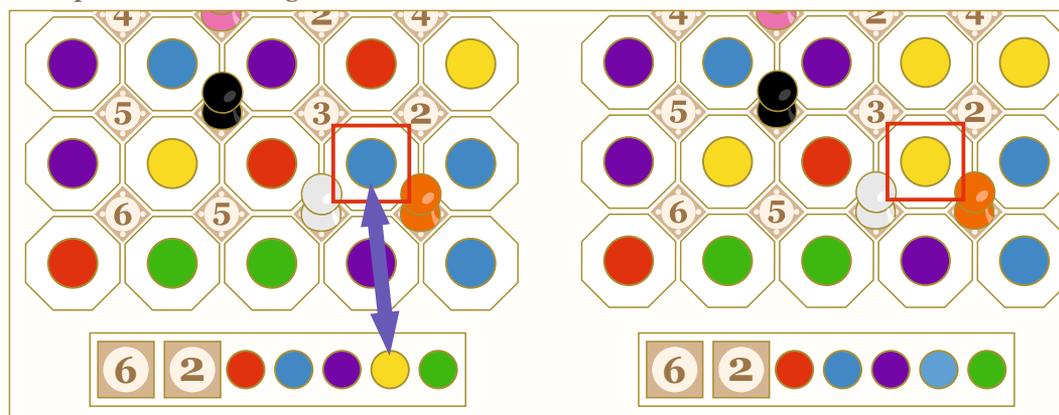
**Ruba gettoni:** Scegli un avversario e rubagli un massimo di 2 gettoni

**Sostituire:** Il giocatore può sostituire uno dei gomitoli sul tabellone di gioco con qualunque dei 5 gomitoli in riserva (o) una tessera numero che e' libera con uno delle 2 tessere numero di riserva

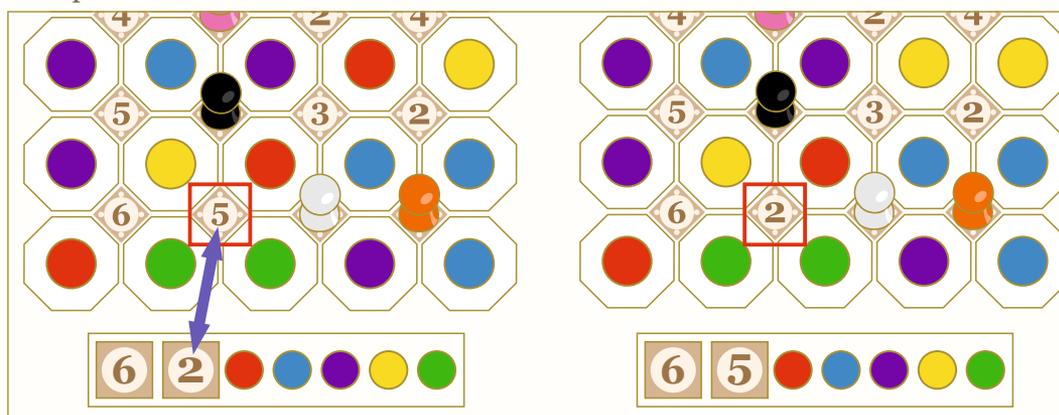


Nota: o un gomitolo o una tessera numero devono essere sostituite, ma non entrambe

Esempio: Sostituire un gomitolo



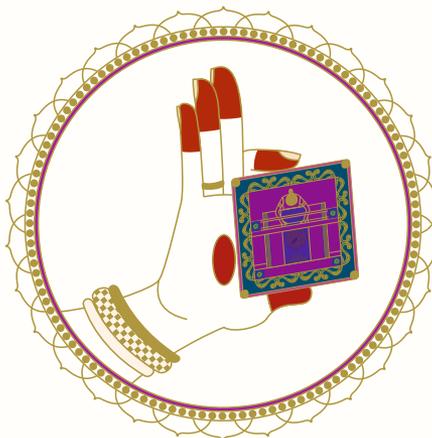
Esempio: sostituire una tessera numero



**Predefinito:** Il giocatore può decidere il colore del dado senza gettarlo prima del suo turno. Solo il dado con i numeri verrà gettato quando la carta azione Predefinito è giocata.

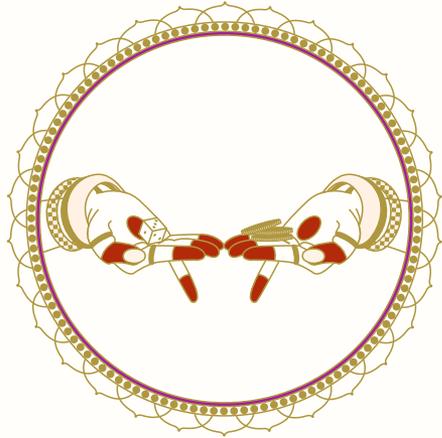


**Prendi una carta Disegno:** Il giocatore prende una carta Disegno dalla pila



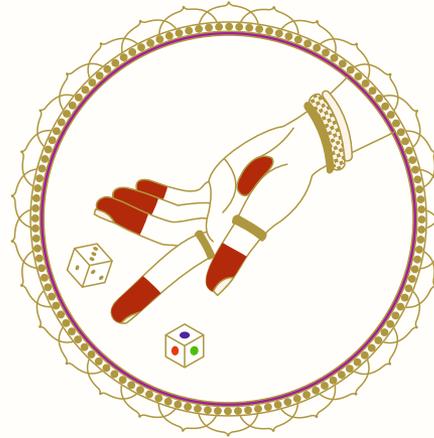
**Ritira 3 gettoni:** Il giocatore ritira 3 gettoni dalla riserva





**Vinci gettoni:** Il giocatore chiama un numero da 1 a 6 e poi tira il dado. Se il numero chiamato è pari o maggiore di quello ottenuto, il giocatore vince il numero chiamato in gettoni

Se il numero ottenuto è inferiore al numero chiamato, il giocatore non vince alcun gettone



**Tira ancora:** Il giocatore può lanciare di nuovo entrambi i dadi. Questa carta deve essere giocata prima che alcuna altra azione sia compiuta durante il turno

Nota: la carta azione Predefinito non può essere giocata insieme a questa



**Punto:** Il giocatore vince un punto

Questa carta deve essere svelata immediatamente. Il giocatore tiene la carta con il punto a faccia in su



**Tassa:** Tutti gli altri giocatori devono pagare 1 gettone alla riserva



## Crediti:



Disegno del gioco  
Illustrazioni e Grafica  
Corretore di bozza:  
Giocatori test:

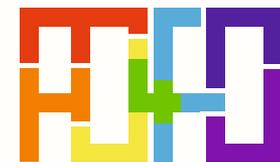
Madhu Sundar  
Darshini Sundar  
Aravind Vasudevan  
Amrutha, Aravind, Avyukt, Vivan, Sahana, Thanneer Malai,  
Deepa, Prabhu, Lekshmi, Dia, Ilankathir, Ilamugil and other friends.  
Our families, R. Mani, Rajaganesh, Stephanie, Varun,  
Vishrutha and Vlada.  
Frances Terribile

Ringraziamento speciale a

Traduzione delle regole  
in Italiano

*Tutti i diritti di riproduzione del gioco e del libretto di istruzioni del gioco, componenti del gioco e illustrazioni sono proibiti senza esplicito consenso di Mad4Fun Games*

Copyright ©2020 Mad4Fun Games  
RR Nagar, Bangalore - 560098



Mad4Fun Games

[www.mad4fungames.com](http://www.mad4fungames.com)