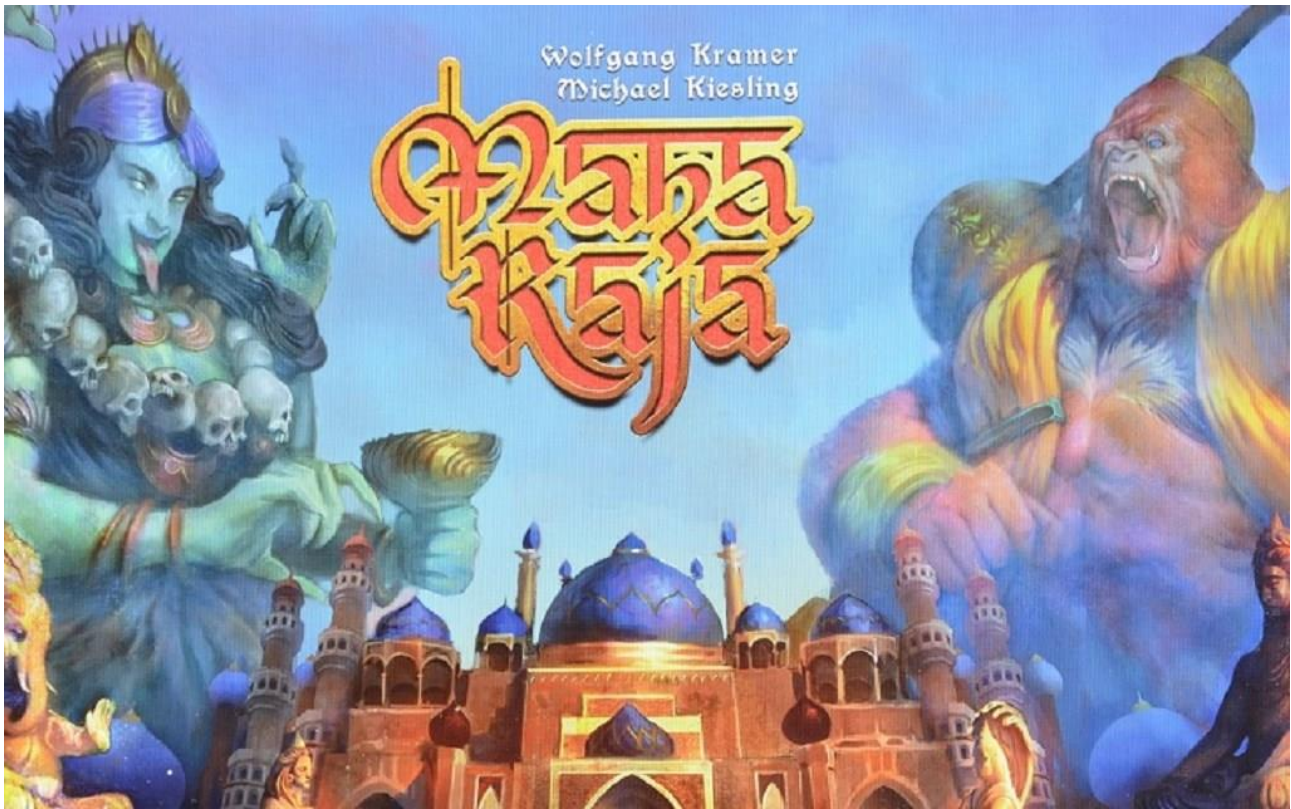


# MAHARAJA

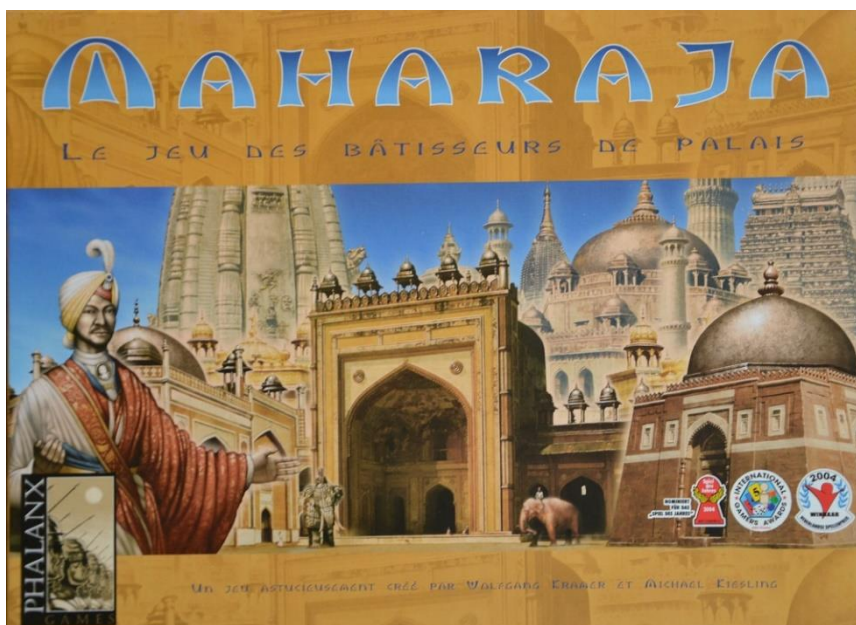
## Il Maharaja va in visita pastorale ai templi delle maggiori città indiane



## Introduzione

Nel 2004 venne pubblicato il gioco “Maharaja: The Game of Palace Building in India” (di Wolfgang Kramer e Michael Kiesling) ed ottenne un lusinghiero apprezzamento di pubblico e critica (finalista dello Spiel des Jahres, vincitore dell’International Game Awards e del gioco dell’anno in Olanda).

L’italiana Cranio Creations ce lo ripropone nel 2021 con il nome semplificato di **Maharaja** ed una nuova e più sontuosa veste grafica. C’è anche un piccolo cambiamento dell’ambientazione: mentre prima i giocatori erano 2 a 5, di età uguale o superiore ai 12 anni) e inviavano il loro Architetto in giro per il Paese a costruire case e palazzi nelle più importanti città dell’India per fare colpo sul loro re, ora si riducono a 1-4 e vogliono mostrare quanto siano religiosi e pii e spediscono al seguito del Maharaja il loro Grande Sacerdote per mostrargli le statue agli Dei e gli altari votivi appena costruiti.



La scatola del vecchio gioco del 2004.

Le regole del gioco restano praticamente invariate, così come la durata (circa 90 minuti), ma i turni di gioco passano da 10 a 7 e i “personaggi” aumentano da 7 a 12 per dare maggiore varietà alle partite. I giocatori hanno a disposizione una grande plancia personale e dei segnalini di plastica colorata (altari i più piccoli, statue votive gli altri).

Un intero capitolo è stato inoltre dedicato alle partite in solitario contro un avversario dal nome molto... indiano: Brahmabot. Dal punto di vista grafico i passi in avanti sono stati notevoli, ma se possedete già il gioco originale e ci chiedete se valga la pena di comprare il nuovo la risposta è semplice: no, non è necessario, a meno che non vogliate stupire i vostri amici grazie alla nuova grafica oppure non abbiate voglia di giocare in solitario (con regole che non erano previste nel vecchio).

## Unboxing

La foto qui sotto vi dà subito un'idea dell'abbondanza dei componenti contenuti nella scatola di **Maharaja**, a partire dal grande tabellone (590x840 mm), dalle quattro fustelle con tutte le tessere, le monete e i gettoni necessari, le quattro plance dei giocatori, le 28 statue votive e gli 80 altari di plastica colorata (giallo, verde, rosso e blu).





I componenti.

Le prime operazioni sono quelle di de-fustellare tutti i componenti di cartone e montare i quattro dischi Azione, ognuno dei quali avrà due lancette da incastrare sul disco grazie ad un perno di plastica.

I materiali sono ottimi e facilmente manipolabili: l'unica piccola riserva riguarda le lancette dei Dischi che dopo un po' di partite tendono a non stare ferme al posto che le era stato assegnato, costringendo i giocatori a tenerle bloccate con le dita: niente di grave, intendiamoci, anche perché basta piegarle leggermente per ripristinare la consistenza originale.

Vi anticipiamo che servirà però un tavolo abbastanza grande perché oltre a quello per il tabellone servirà lo spazio per le plance personali, i personaggi, ecc.







La postazione del giocatore rosso all'inizio della partita.

I giocatori prendono una plancia e la riempiono con le sette statue votive, 8 altari (tutti gli altri finiscono in una riserva comune e potranno entrare in gioco successivamente), 15 rupie (le monete del gioco) e 3 Punti Vittoria (PV) rappresentati da strani gettoni a forma di quadrifoglio. Naturalmente ognuno avrà anche un disco delle azioni e la sua postazione apparirà dunque come illustrato nella foto sopra.

Una volta deciso chi sarà il primo si può iniziare.

## Il Gioco

Prima di dare il via ad una partita di **Maharaja** i giocatori devono scegliere un Personaggio (fra quelli esposti) da piazzare poi al centro della loro plancia personale.



Alcuni dei Personaggi del gioco.

Ognuno di essi ha un “potere speciale” che il giocatore potrà usare durante il turno, ad esclusione del N°1 (primo a sinistra in alto), il cui vantaggio è semplicemente di fare iniziare per primo il suo possessore. Al salire del numero d’ordine aumenta anche il vantaggio del personaggio: così la “danzatrice” (n°2) permette di prendere un altare dalla riserva generale per metterlo sulla propria plancia; il “colosso” (n° 5) aumenta di uno i Punti Devozione (PD) del Gran Sacerdote; la “principessa” (N°8) aumenta di uno il valore della Devozione del giocatore nella città da conteggiare; ecc.

Scelto il Personaggio il primo giocatore piazza un altare su una delle due caselle di un villaggio a sua scelta, subito imitato dagli avversari, ripetendo per quattro volte la procedura. Questa operazione serve a preparare le strade per i viaggi che porteranno i Sacerdoti nelle varie città: se infatti entrambi i villaggi fra di una strada fra due città non sono occupati da almeno un altare quella strada non è percorribile.

Ogni round si apre con il movimento del Maharaja, il quale si sposta sulla città indicata dalla prima tessera bandiera sul tracciato dei turni: subito dopo la tessera in questione viene spostata nella prima



casella libera a destra, coprendo uno dei 7 numeri (che indicano i round da completare) ed indicando così quale stiamo per eseguire. Così nel primo turno la bandiera viene spostata sulla casella N° 1, ecc.



Il Disco delle Azioni.

Una volta visto dove è andato in visita il Maharaja i giocatori effettuano la programmazione delle loro azioni utilizzando l'apposito disco e le due freccette. Vediamo rapidamente cosa è possibile scegliere, partendo dalla icona sotto la freccia di sinistra (nella foto) e procedendo in senso orario:

- Cambiare il Personaggio: il giocatore può eseguire il bonus del suo personaggio (se è possibile) e lo scambia con un altro, prendendolo dalla riserva o da uno degli avversari, poi può usare subito anche il potere del nuovo arrivato;
- Sconto di 1 rupia sulla costruzione di una Statua Votiva (il cui costo varia da 10 rupie in una qualsiasi città a 12 rupie dove si trova il Maharaja);
- Possibilità di costruire una Statua e un altare con la stessa azione;
- Incassare 3 rupie;



- Prendere due altari dalla Riserva Generale per metterli sulla propria plancia;
- Pagare 3 rupie per ottenere 2 PV;
- Costruire due altari: uno in città e l'altro dove si vuole (villaggio o città);
- Sconto di 1 rupia sulla costruzione di un Altare (che quindi è gratis);
- Spostare una bandiera città indietro di tre caselle nell'apposito tracciato.

Tutti i dischi vengono scoperti in contemporanea e le azioni indicate dalle frecce vengono eseguite seguendo l'ordine di gioco deciso dai Personaggi, partendo cioè dal giocatore che possiede quello di valore più basso (n° 1) e salendo via via fino al n° 16.



Le monete del gioco.

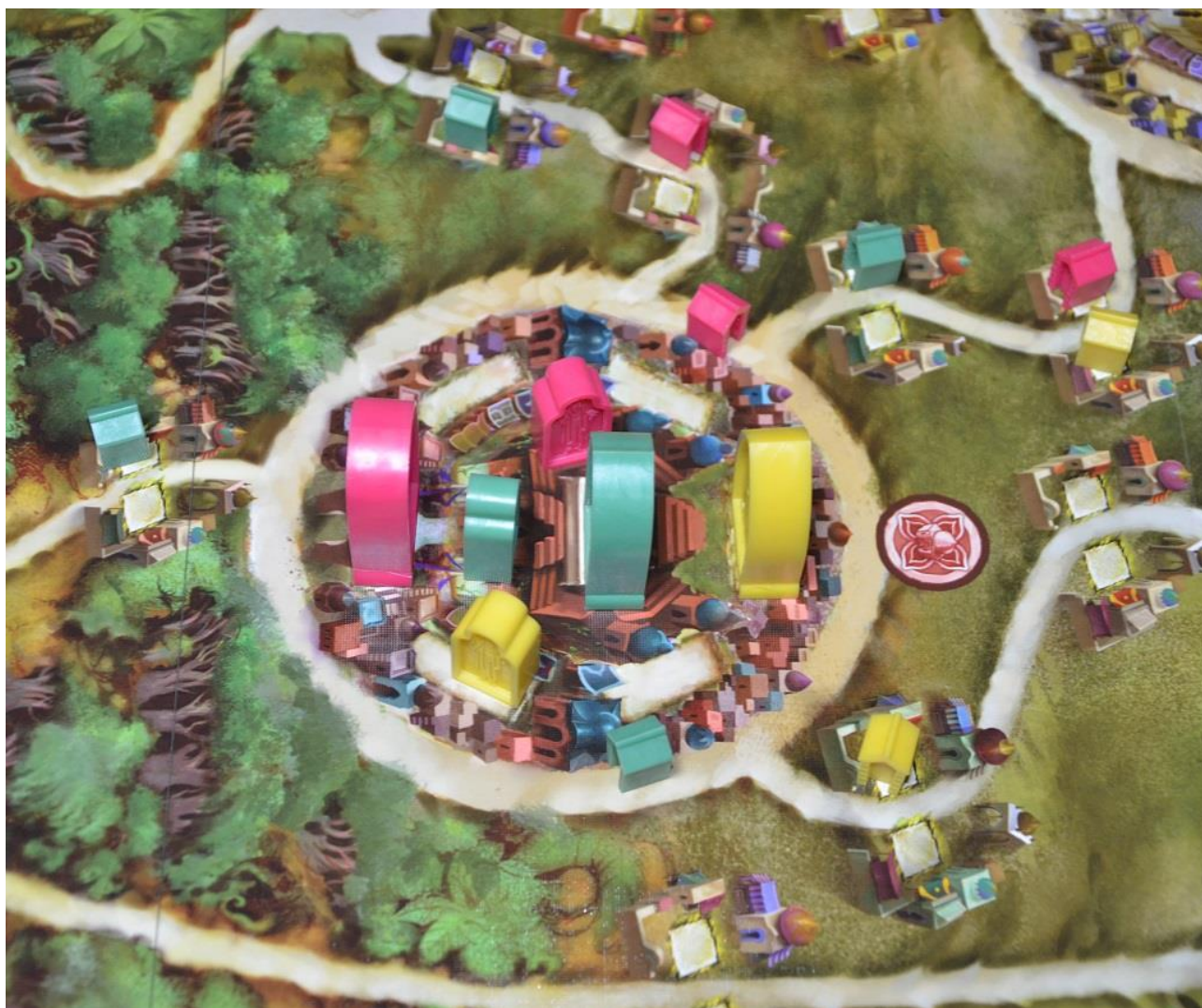
Prima, durante o dopo avere eseguito un'azione è possibile spostare il proprio Sacerdote, tenendo presente che:

- Esso può essere mosso solo lungo strade "aperte" (cioè con almeno un altare per villaggio);
- Se attraversa un villaggio dove si trova un suo altare non paga nulla, anche se l'altra casella è occupata da un avversario.;
- Se attraversa villaggi dove ci sono solo altari di un altro colore deve pagare 1 rupia ad ogni avversario presente;



Lo scopo di ogni round è quello di avere il maggior numero di Punti Devozione (PD) nella città visitata dal Maharaja per guadagnare soldi e altri bonus. Una statua costruita nel centro di una città vale 3 PD (c'è un solo spazio disponibile in ogni città); una statua costruita nelle altre caselle della città vale 2 PD (oltre al bonus indicato in due di queste sei caselle); ogni altare costruito nella periferia delle città vale 1 PD, mentre se è presente il Sacerdote si aggiunge 1 PD al totale.

Vediamo un esempio con l'aiuto della fotografia che segue, presa durante una partita test:



Calcolo dei Punti Devozione in una città.

- Il giocatore Verde ha 5 PD (3 PD per la statua nel centro città, 1 PD per l'altare in periferia e 1 PD per il Sacerdote);
- Il giocatore rosso, nonostante abbia lo stesso numero di pezzi del verde, ha soltanto 4 PD (2 PD per la statua in città, ma non nel centro, 1 PD per l'altare e 1 PD per il sacerdote);
- Il Giallo infine ottiene 3 PD (2 per la statua ed 1 per il sacerdote);

Dopo avere concluso il conteggio dei PD nella città con il Maharaja i giocatori vanno a verificare cosa hanno guadagnato sull'apposita tabella. Essendo solo in tre devono guardare la seconda riga che assegna 12 Rupie al primo (verde), 9 al secondo (rosso) e 6 al terzo (giallo).



Tabella dei premi e tessere bonus.

Dopo avere incassato i soldi i giocatori, sempre in ordine di maggioranza, vanno a scegliere una tessera bonus (le vedete sulla sinistra della foto): la prima in basso, per esempio, costringe tutti gli avversari a pagare 2 rupie di tasse; la seconda fa costruire gratis un altare anche in città senza il Sacerdote; la terza regala 2 PV; la quarta 1 rupia ed 1 PV; la quinta permette di prendere un gettone “Maharani” (moglie del Maharaja) per piazzarlo su un qualsiasi personaggio della riserva (non in mano ai giocatori) usandone l’abilità nel round in corso e nel successivo; ecc.

Una partita a **Maharaja** termina alla fine del settimo round oppure quando un giocatore ha posato la sua settima statua votiva: tutti sommano a quelli guadagnati fino a quel momento dei PV aggiuntivi per le statue costruite, le monete nella loro riserva (1 PV per 5 rupie) e per le città in cui hanno la maggioranza in PD. Ci sono nella confezione quattro speciali tessere “Punteggio” (opzionali ma consigliate) che possono variare leggermente questi calcoli. Il gioco prevede anche tre tessere “Regola Speciale” che possono modificare una o più regole del gioco base: i giocatori possono sperimentarle in qualche partita, ma sconsigliamo di usarle tutte insieme.

## Qualche considerazione sul gioco in solitario...

Quasi tutti i giochi prodotti negli ultimi anni aggiungono alla fine del regolamento un capitolo intero per le regole del “Gioco in solitario” ed anche **Maharaja** non fa eccezione: in questo caso, accanto all’onnipresente David Turczi, stavolta abbiamo anche un autore italiano, Simone Luciani. Con queste regole dobbiamo vedercela con un avversario abbastanza temibile, Brahmabot il quale, contrariamente a noi, inizia la partita con 7 Statue e 20 Altari sulla sua plancia e pesca la prima tessera Personaggio del mazzo.





Una delle tessere “Preparazione” per il gioco in solitario.

Il giocatore invece scopre le prime tre tessere Personaggio e ne sceglie una, come al solito, poi si prende a caso una delle tre carte “Preparazione”, si posa scoperta sul tavolo e si sceglie il livello di difficoltà (facile, medio, difficile). Vi consigliamo di partire dal “facile” nella prima partita, giusto per imparare il funzionamento: Brahmabot a questo livello piazza 4 altari sui villaggi indicati in verde, mentre a livello medio ne piazza 6 (verdi e blu) e a livello difficile ben 8, uno per ogni cerchietto colorato della carta “Preparazione”.





Tessere Azione per il gioco in solitario.

A questo punto il giocatore mette i soliti 4 altari sulle stradine e mischia le 12 Tessere azione per il gioco in solitario con la pila a faccia in giù sul tavolo: si scoprono le prime tre e si gioca il round in maniera molto simile al gioco normale, solo che Brahmabot usa una delle tessere “azione” scoperte in base a quanto indicato da una quarta tessera presa all’inizio del suo turno. I simboli in alto indicano le azioni da eseguire e quelli al centro dicono dove spostare il Sacerdote.

Al conteggio delle città Brahmabot guadagna sempre 1 (se perde) o 4 PV (se vince) ma non paga mai le sue costruzioni (facile così, eh?). Il conteggio finale si esegue nello stesso modo del gioco normale.

### ... e qualche suggerimento.

La prima considerazione è ovvia: in ogni turno bisognerebbe cercare di costruire abbastanza edifici (statue o Altari) in una città da ottenere poi il primo posto nella valutazione dei PD e ricevere così le 12 rupie di premio e la possibilità di scegliere per primi una delle tessere bonus. Quindi è chiaro che, se possibile, bisogna costruire al centro della città (3 PD) oppure in una delle due caselle che regalano un bonus, magari completando l’opera con un paio di altari: qualche volta anche il secondo posto potrebbe bastare se si hanno un po’ di rupie di scorta in casa.





Le tessere Bonus di Fine Turno.

È però altrettanto chiaro che non sarà possibile riuscire a vincere in ogni città, e allora in qualche caso conviene anticipare la prossima tappa del Maharaja e costruire una Statua da 3 PD nella città che verrà visitata nel prossimo turno, badando però a lasciare in quella attuale almeno un altare. Chi non è presente in una città infatti prende solo 3 rupie (premio di... consolazione), ma se siete ultimi (basta un Altare) il premio è di 6 rupie, quindi fate attenzione ad avere sempre una presenza in ogni città.

Ricordate che potete giocare le vostre azioni intervallandole con il movimento del vostro Sacerdote e/o con i bonus delle tessere Personaggio: se poi avete scelto l'azione "cambia Personaggio" avete tutto l'interesse a sfruttare il bonus del vostro prima di renderlo e prenderne un altro... che potrete comunque utilizzare a sua volta.

Tenete sempre d'occhio la scorta di Altari nella vostra plancia, che non dovrebbe mai scendere sotto i due pezzi: dover rinunciare ad un'azione importante per mancanza di un segnalino è davvero una iattura che potrebbe costarvi cara. Quando vedrete che vi basta una sola azione per continuare la vostra strategia di occupazione delle città sfruttate la seconda per procurarvi nuovi altari, senza dimenticare che una delle Tessere Bonus di fine turno ve ne darebbe ben 3 gratis.

Sul vostro disco delle Azioni ci sono due frecce: nessuno vi impedisce di metterle entrambe nella stessa casella per svolgere quell'azione due volte. Una delle nostre partite è stata vinta dal giocatore che nel penultimo round ha giocato due volte "costruisci una Statua con lo sconto" edificandone

una nella città col Maharaja, spostando poi il suo Sacerdote e costruendo una seconda Statua nella città dove sarebbe andato il Maharaja nel turno successivo.

Sfruttate l'azione "spostare indietro una bandiera" per fare tornare il Maharaja in una città dove avete già la maggioranza: sono punti "facili", anche perché potete rinforzare ulteriormente il vostro vantaggio nel turno in corso.

Infine tenete ben presente i PV che si guadagnano a fine partita oltre a quelli standard (o quelli delle tessere "Punteggio Finale"): spesso infatti si può ottenere qualche PV extra andando a costruire anche un semplice altare in una città che sicuramente non verrà visitata dal Maharaja ma che comunque verrà conteggiata a fine partita.



La scatola del gioco.

## Commento finale

La nuova versione di **Maharaja** è sicuramente migliore del vecchio gioco del 2004 e noi, per capirlo, abbiamo anche fatto due partite consecutive, con la vecchia e la nuova edizione, per vedere bene questa differenza: non solo dal punto di vista estetico, ma anche da quello prettamente ludico, viste le piccole aggiunte ed i miglioramenti apportati.

**Maharaja** è adatto anche a giocatori occasionali, soprattutto se qualcuno già esperto può spiegare loro le regole e assisterli nei primi turni. Tuttavia è fra i giocatori abituali che trova il suo naturale... habitat perché permette lotte accese per la maggioranza nelle città, colpi bassi e programmazione accurata delle proprie azioni. Se dunque non lo avete mai provato prima questa è un'ottima occasione: e ricordate che la "premiata ditta" Kramer/Kiesling probabilmente non farà più dei "capolavori" ma tutti i loro giochi sono ottimi e molto ben giocabili.

*"Si ringrazia la ditta [CRANIO CREATIONS](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione".*