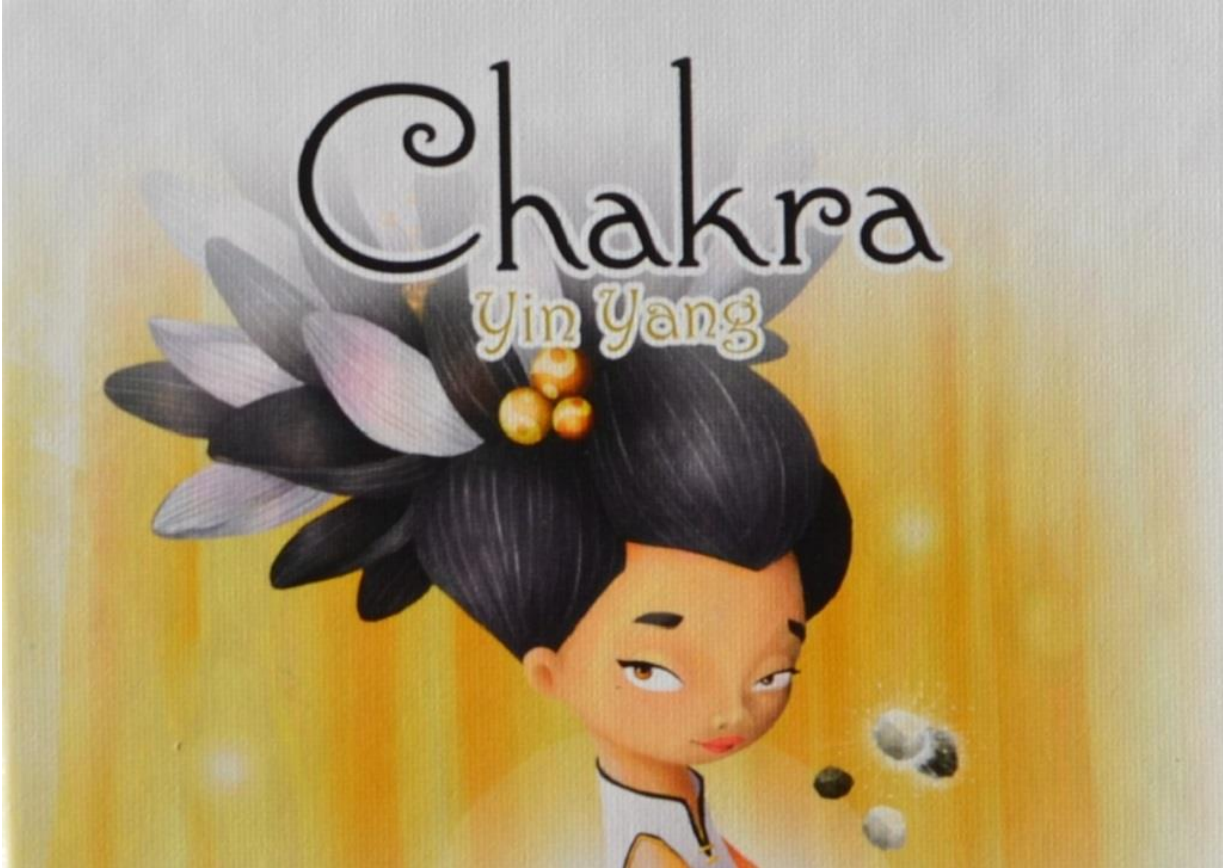


CHAKRA YIN YANG (espansione di CHAKRA)

**Stanchi di armonizzare sempre allo stesso modo i vostri chakra?
Eccovi quattro alternative**



Introduzione

Questa espansione aggiunge semplicemente materiali e regole per quattro "Moduli" (o varianti, se preferite) da aggiungere al gioco base per variare e rinnovare le partite.

Unboxing



I materiali dell'espansione

Aperto la scatolina di **Chakra Yin Yang** (130x130x40 mm) troviamo tre fustelle quadrate con dei gettoni da de-fustellare, una dozzina di gemme “Energia Positiva” di plastica bianca e due mazzetti di 8 carte ciascuno delle dimensioni di 58x88 mm (“Abilità” e “Obiettivi”). Nulla da dire sui materiali, che sono di buona qualità, come nel gioco base.

Il regolamento (in quattro lingue, fra cui naturalmente l’italiano) è stampato su un pieghevole di 8 paginette (120x120 mm): non c’è nessun riassunto delle regole di base (bisogna ovviamente possedere Chakra per usare l’espansione) ma vengono presentati i quattro moduli previsti, ognuno dei quali ha dei materiali esclusivi.

I nuovi Moduli del gioco

Chakra Ying Yang aggiunge qualche componente ed alcune regole aggiuntive con ogni “modulo”: questi ultimi possono essere utilizzati uno alla volta o inserendone più d’uno ad ogni partita. Noi comunque vi consigliamo di provarli prima individualmente e poi deciderete se e quali utilizzare in futuro.

Modulo A



I componenti del Modulo A

Si utilizzano le nuove gemme “Energia Positiva” (le vedete a destra, nella foto qui sopra) ed alcuni gettoni Yin Yang bianchi e neri (come vengono rappresentati nella tradizione orientale più classica).

Si inseriscono nel sacchetto TRE gemme bianche per ogni giocatore e si miscelano a quelle del gioco base: nel corso della partita i giocatori che vogliono utilizzare le gemme di un “flusso” che ne contiene anche una o più “bianche” sono costretti a prenderle per prime: se però il flusso contiene anche gemme “neri” sta al giocatore decidere quale delle due prendere (mai entrambe).

Le gemme bianche possono essere usate per:

- armonizzare temporaneamente un chakra in modo da poterlo saltare con altre gemme che si stanno spostando sul “Fiore di Loto”. Il chakra non si considera però armonizzato in maniera permanente e quindi non permette di recuperare il gettone “Ispirazione” eventualmente adiacente.
- creare un effetto Yin Yang: quando una gemma nera ed una bianca si trovano nello stesso chakra devono essere scartati ed il giocatore riceve in cambio, a sua scelta, un gettone Yin (bianco) o Yang (nero): se a fine partita può accoppiare questi gettoni a costituire uno o più medaglioni Yin Yang (bianco più nero) riceverà 3 punti. Ogni gettone non accoppiato vale comunque 1 punto.

Modulo B



I gettoni "Potere" del Modulo B

Per questo modulo si utilizzano i gettoni “Potere”: ce ne sono quattro per ognuno dei colori del gioco base e se ne userà in partita uno per partecipante: queste pilette di gettoni si posano all'esterno del tabellone del gioco base (il “Fiore di Loto”) in corrispondenza dei gettoni karma originali.

Ogni volta che viene armonizzato un chakra il giocatore guadagna il gettone con lo stesso colore e lo posiziona nell'incavo del “Fiore di Loto” di fianco al colore armonizzato. Questi gettoni possono essere utilizzati (al massimo uno a turno) per ottenere dei bonus: riprendere un gettone Ispirazione dal tavolo, cambiare gemme in un flusso, spostare gemme, scambiare di posizione due gemme, ecc.

Una volta utilizzato il gettone “Potere” viene capovolto.

Modulo C



I componenti del Modulo C

Il terzo modulo di **Chakra Yin Yang** è costituito da un mazzo di 8 carte “Abilità” e da un gettone “Ispirazione” di colore bianco. Si posano sul tavolo tante carte quanti sono i partecipanti e se ne aggiungono due extra, tutte prese a caso dopo aver mescolato il mazzetto.

In ordine inverso rispetto a quello del turno tutti i giocatori scelgono una carta e la posizionano davanti a loro. Prima di effettuare la propria azione ogni giocatore può sfruttare l’abilità della sua carta, girandola a faccia in giù subito dopo l’uso.



Le carte “Abilità” del Modulo C

Ogni carta propone una variazione alle abituali azioni del gioco: la prima a sinistra nella foto, per esempio, consente di prendere due gemme “Energia” dello stesso colore; la seconda permette di ignorare le gemme nere (e bianche, se utilizzate il Modulo A); la terza permette di togliere TUTTE

le gemme dal “Fiore di Loto” per sostituirle con altre pescate a caso dal sacchetto; la quarta consente di prendere gemme energia in “riga” (e non in colonna, come succede normalmente); ecc.

Durante la fase di “Meditazione” è obbligatorio scambiare la propria carta abilità (che sia stata utilizzata o meno) con una delle due che si trovano al centro del tavolo. In questo modo tutti hanno la possibilità di provare le diverse abilità.

Modulo D



I componenti del Modulo D.

Il quarto ed ultimo modulo di Chakra Yin Yang ci offre 8 carte “Obiettivo” e tre coppie di tessere, numerate “1” e “2”, con una diversa sfumatura di colore. Ad inizio partita vengono estratte a sorte tre carte da posizionare al centro del tavolo: su ognuna di esse si pongono due gettoni dello stesso colore, con il “2” sopra all’ “1”. Il primo giocatore che raggiunge quanto indicato da uno degli obiettivi raccoglie il gettone “2”, mentre al secondo verrà assegnato il gettone “1”. A fine partita i “numeri” accumulati si sommano al punteggio standard.



Le carte “Obiettivo” del Modulo D.

Nessun giocatore può ottenere anche il secondo gettone bonus dello stesso colore, neppure se raggiunge lo stesso obiettivo per la seconda volta. I “compiti” richiesti da questi obiettivi sono molteplici: la prima carta a sinistra nella foto, per esempio, chiede di raccogliere tutti i gettoni “Meditazione”; la seconda si ottiene “attenuando” tre pietre nere; la terza richiede una gemma di energia su ogni chakra; la quarta si ottiene armonizzando tre chakra adiacenti; ecc.

Commento finale

Da quanto abbiamo spiegato finora si deduce che il gioco base non cambia, ma l’utilizzo di uno o più “moduli” permette di variare ogni volta le partite.

Francamente non abbiamo mai provato tutti e quattro i moduli insieme per non complicare le cose giocando “in famiglia”, ma se vi è piaciuto il gioco basa (Chakra) apprezzerete senz’altro anche la sua espansione e potrete rinnovare per parecchie volte il piacere delle vostre partite.