

Villa Paletti



REGOLAMENTO

Un esaltante gioco d'equilibrio architettonico per 2-4 giocatori che non soffrono di vertigini dagli otto anni in su creato da Bill Payne.





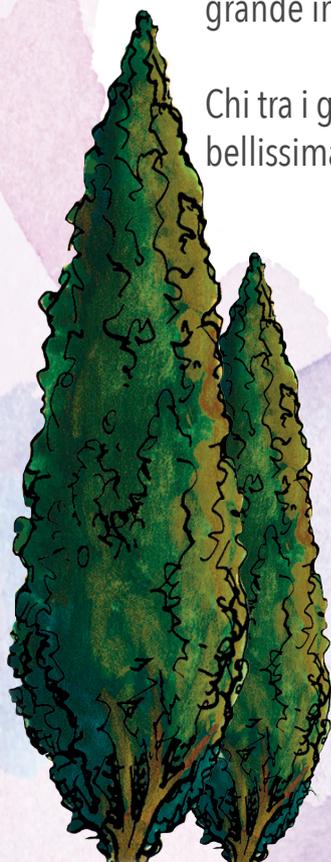
Nel paese dove fioriscono i limoni, viveva un bizzarro e simpatico architetto che tutti chiamavano Paletti. Il giovane Paletti aveva in mente una cosa sola: portare a termine la costruzione dello sfarzoso castello in aria che il suo stravagante nonno aveva iniziato, ma che per mancanza di ducati, non era riuscito a completare.

Anche Paletti non navigava certo nell'oro, ma in compenso aveva elaborato un piano geniale: perché comprare nuove colonne se ai piani inferiori ce n'erano tante che se ne stavano in giro inutilmente? La sola cosa da fare era smontarle e portarle ai piani superiori e lì reinserirle!

Paletti e i suoi operai costruirono quindi un sontuoso edificio, dalla struttura alquanto ardita: la Villa Paletti! Purtroppo, un colpo di vento è riuscito a spostare qualcuna delle colonne e oggi non c'è più alcuna traccia della Villa Paletti.

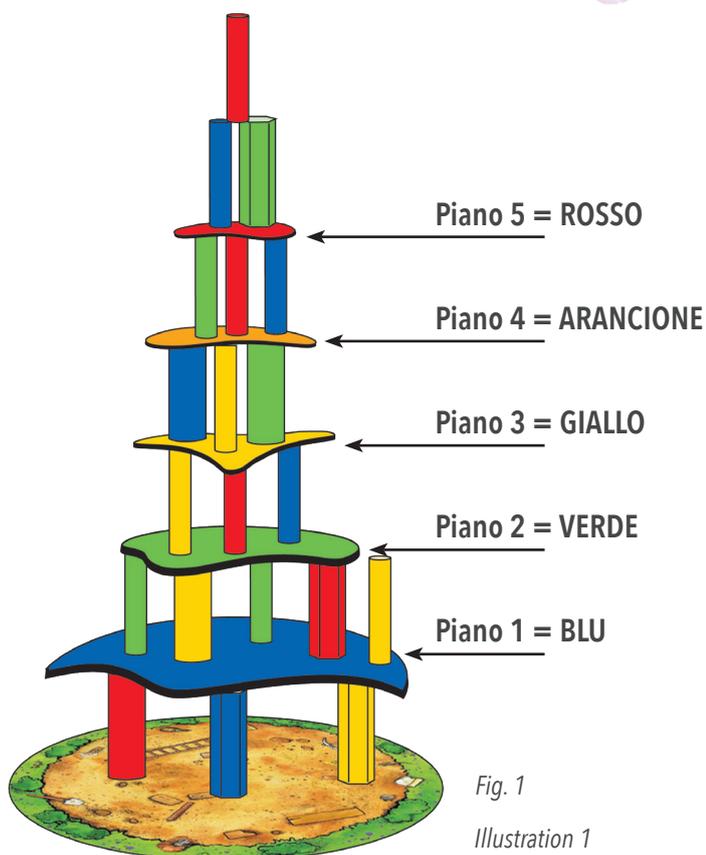
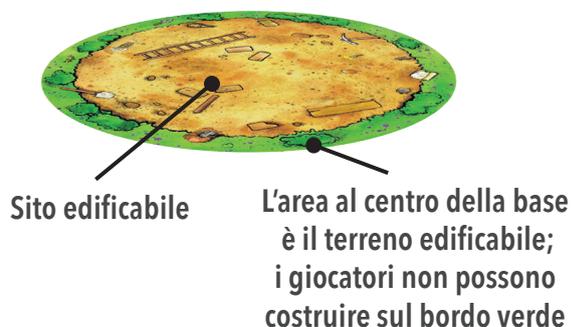
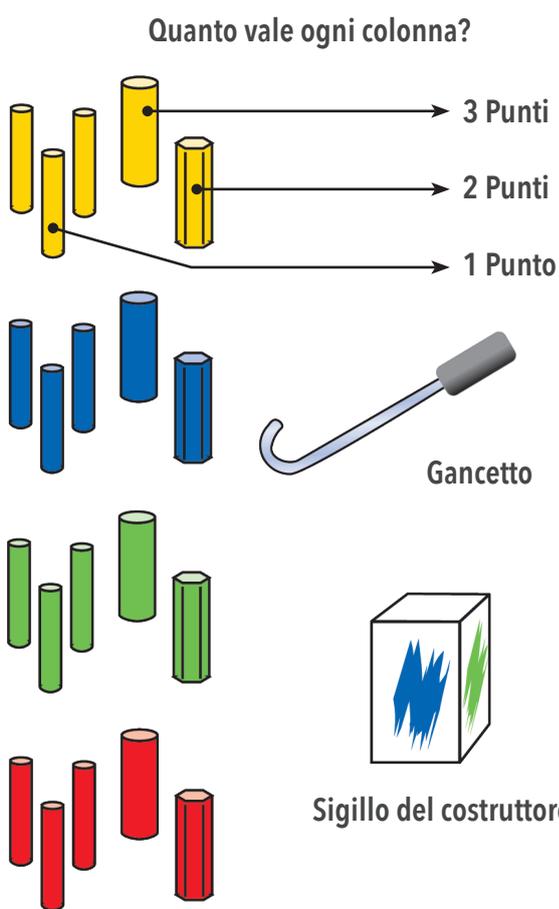
Per gli specialisti però una cosa è certa: Paletti era davvero un grande inventore!

Chi tra i giovani aspiranti architetti sarà in grado di ricostruire la bellissima Villa Paletti? E chi invece rischierà di farla crollare?



MATERIALI

- 1 BASE
- 5 PIANI DI LEGNO IN 5 COLORI DIVERSI
- 20 COLONNE IN 3 FORMATI E 4 COLORI
- 1 SIGILLO DEL COSTRUTTORE
- 1 GANCETTO
- QUESTE REGOLE DI GIOCO



SCOPO DEL GIOCO

I giocatori fanno a gara per portare le proprie colonne all'ultimo piano della VILLA PALETTI. Ogni volta che un giocatore non avrà più colonne da portare al piano superiore, può sistemare un nuovo piano sulla costruzione. In questo modo il sontuoso palazzo diventerà sempre più alto e fragile.

Chi riuscirà a posizionare sull'ultimo piano il maggior numero di colonne del suo colore e quelle più preziose diventerà il nuovo capo costruttore. Chi invece farà crollare la VILLA PALETTI cadrà in grande disgrazia.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

La base viene posta nel centro del tavolo. Si tengono pronti i cinque piani, il sigillo quadricolore del costruttore ed il gancetto.

I giocatori dispongono quindi contemporaneamente e a proprio piacere le colonne sulla zona edificabile della base. Quindi si pone il piano blu sulle colonne in modo che la superficie del piano non sporga lateralmente dalla base (vedi figure 2 e 3).

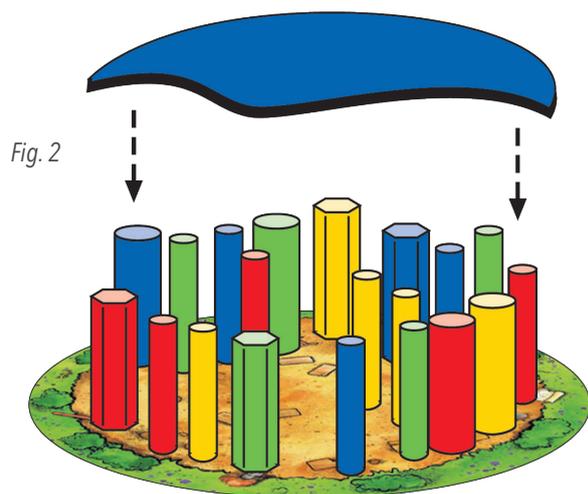


Figura 2: Il piano blu viene sistemato non appena tutte le colonne si trovano sull'area edificabile. Nella zona vietata non ci devono essere colonne.

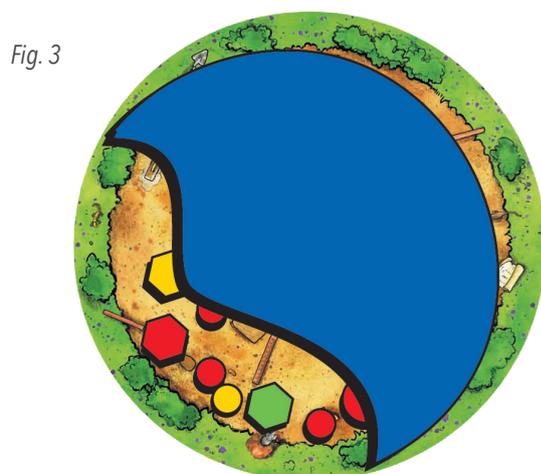


Figura 3: Il piano blu non deve sporgere lateralmente dalla base.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

(per 4 persone)

A. Inizio del gioco ed assegnazione dei colori

Il giocatore più giovane lancia il dado con il sigillo del costruttore e determina così il colore delle sue colonne. Quindi gli altri giocatori scelgono uno dopo l'altro uno dei colori rimasti. A ciascun giocatore spettano le cinque colonne del colore prescelto. Il giocatore che per ultimo ha scelto il colore comincia il gioco.

B. La costruzione

Si costruisce a turno. Durante la costruzione devono venire rispettate le **REGOLE GENERALI DI COSTRUZIONE** (vedi pagina 6).

Il progetto di costruzione riuscito

Il giocatore di turno prende una colonna qualsiasi delle sue (libera o già inserita nella costruzione) e la sistema sul piano attualmente più alto. Da quale piano lui prenda la colonna è indifferente (vedi la figura 4). Se gli riesce di mettere la colonna più in alto ha portato a termine la sua mossa.

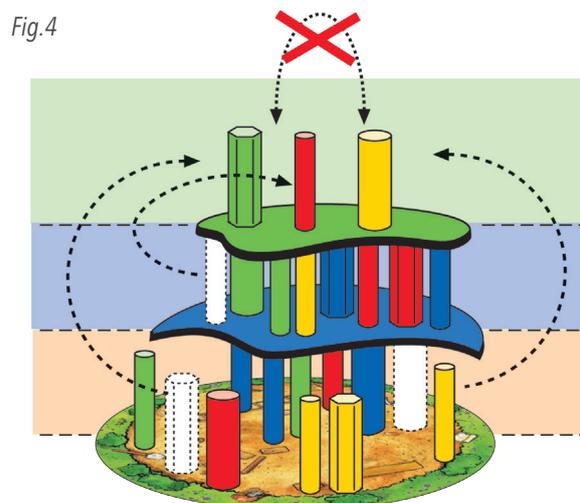


Figura 4: Le colonne che già si trovano al piano attualmente più alto non possono essere utilizzate per la costruzione.

Il progetto di costruzione interrotto

- Un tentativo di costruzione che rischia di fallire può venire interrotto in ogni momento (vedi la figura 5)
- Le colonne devono essere rimesse al loro vecchio posto e non possono più essere usate per un'ulteriore mossa fino alla fine del gioco (vedi figura 5b)
- La mossa è terminata.

Mettere un nuovo piano

- Chi, prima di effettuare una mossa, dichiara di non essere in grado di spostare nessuna delle sue colonne sul piano più alto senza far crollare villa Paletti, fa domanda di poter posizionare un nuovo piano sull'edificio (vedi la sequenza dei piani determinata nella figura 1)
- Gli altri giocatori possono opporsi.
- Il giocatore che per primo fa opposizione deve spostare una colonna qualsiasi del giocatore che ha fatto domanda sul piano più alto. Se ciò gli riesce questa colonna viene poi messa fuori gioco. Se invece il suo tentativo fallisce il giocatore richiedente può togliere dalla villa una colonna qualsiasi del suo avversario e metterla fuori gioco.
- Se nessuno si oppone il richiedente può posizionare il prossimo piano sulle colonne superiori.
- Il nuovo piano non deve sporgere lateralmente dalla base.
- Il piano deve in ogni caso poggiare su almeno tre colonne. Se ciò non è possibile il giocatore deve rinunciare a porre il piano. La sua mossa è terminata.
- Nel corso della sua mossa il richiedente non può in nessun caso spostare più in alto una delle sue colonne.

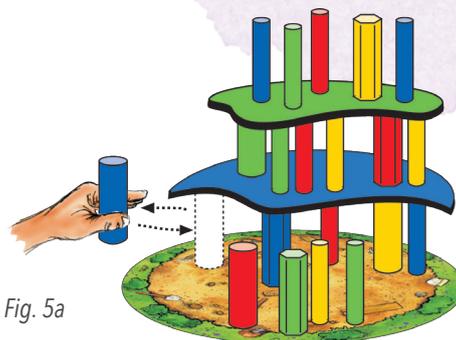
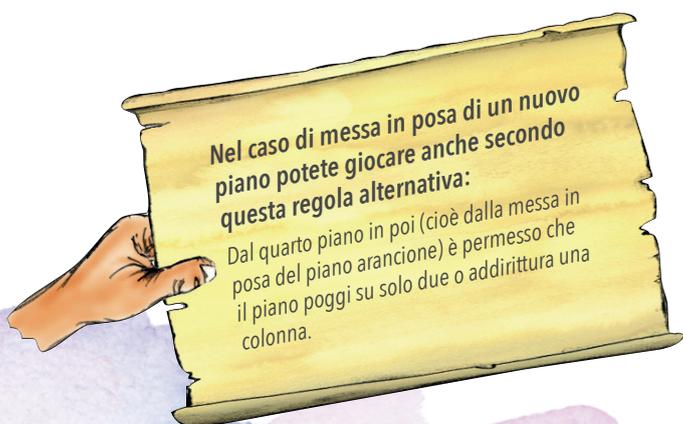


Fig. 5a

Figura 5a:
Bianca BLU vuole spostare la sua la sua colonna grossa sul piano più alto ma mentre la sta tirando fuori si accorge che Villa Paletti minaccia di crollare. Bianca BLU rimette perciò subito la colonna al suo posto. La sua mossa termina qui.

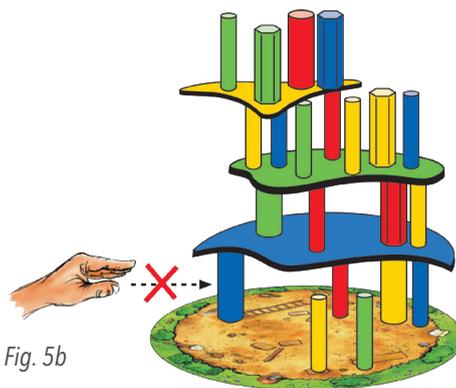


Fig. 5b

Figura: 5b
Bianca BLU non può più usare la colonna rimessa a posto per ulteriori costruzioni.

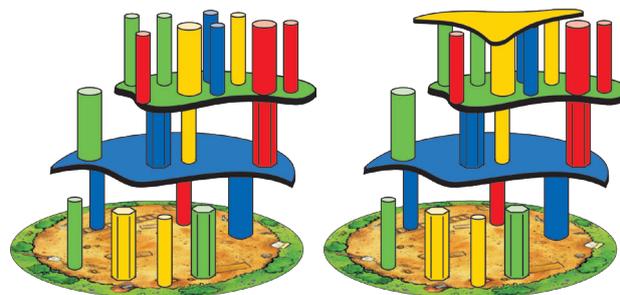


Fig. 6a

Fig. 6b

Figura: 6a Figura: 6b.
Ora tocca a Ruggero ROSSO. Lui dichiara di non poter spostare più nessuna colonna sul piano più alto senza provocare il crollo della villa. Nessuno si oppone. Quindi lui posiziona il piano successivo (giallo) sulla costruzione. Il piano deve coprire almeno tre colonne.

REGOLE GENERALI DI COSTRUZIONE

- 1.** Durante l'estrazione delle colonne è permesso tener fermi e sollevare leggermente i piani. Questi devono però sempre venir rimessi nella posizione originale in modo che nessuna colonna libera sia improvvisamente coperta (o una prima coperta sia ora libera).
- 2.** Nel posizionare le colonne non è permesso tener fermo il piano.
- 3.** Nessuna colonna deve sporgere dall'orlo del piano sul quale è situata.
- 4.** La sequenza dei piani è sempre la stessa (dal basso verso l'alto): blu, verde, giallo, arancione, rosso (vedi fig. 1)
- 5.** Il gancetto può venir usato per tirare fuori le colonne.
- 6.** Ad ogni mossa deve venir scelta e toccata (o tirata con il gancetto) solo una colonna. È proibito fare un secondo tentativo (con altre colonne) e spostare altre colonne.
- 7.** Le colonne che già si trovano sul piano più alto non possono più venir usate per costruire.
- 8.** Le colonne non possono venir sovrapposte. L'ultimo piano (quello) rosso fa eccezione: su questo le colonne possono anche essere posizionate una sopra l'altra a propria discrezione (vedi fig. 1).



C. Il sigillo del costruttore

Dal piano verde in poi comincia la gara per il sigillo del costruttore. Chi per primo mette una colonna sul piano verde prende il sigillo. Il sigillo cambia subito proprietario nel momento in cui un giocatore supera l'attuale „portasigilli“ ai punti.

Quanto valgono le colonne?	
Colonne rotonde grosse	3 punti
Colonne esagonali	2 punti
Colonne rotonde sottili	1 punto

A parità di punti il sigillo resta in mano all' attuale proprietario. I punti si ottengono per ogni colonna del proprio colore che si trova al momento sul piano più

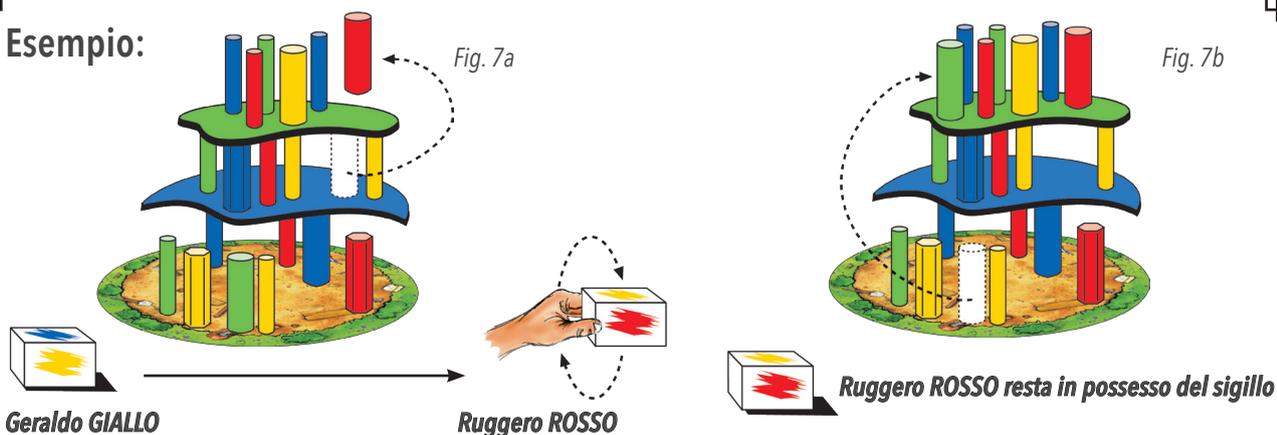
in alto. Se viene messo in posa un nuovo piano tutti i punti raccolti fino a quel momento perdono il loro valore. Il giocatore che mette la prima colonna sul nuovo piano ottiene il sigillo.

Quando un nuovo giocatore ottiene il sigillo, lo deve posizionare davanti a sé in modo che sulla faccia superiore di esso si veda il colore di gioco del proprietario precedente (dal quale ha preso il sigillo) (vedi fig. 7a e 7b).

D. Fine del gioco e vincitore

Il gioco finisce quando Villa Paletti crolla oppure quando nessuno dei giocatori è in grado di posizionare una delle proprie colonne sul piano più alto della costruzione e non può nemmeno fare domanda per posizionare un nuovo piano. Chi alla fine del gioco è in possesso del sigillo del costruttore è il vincitore - a meno che non sia stato lui a far crollare l'edificio. In questo caso il sigillo mostra il colore del vincitore, cioè vince il precedente proprietario del sigillo.

Esempio:



Geraldo GIALLO conduce con 3 punti. Lui ha avuto il sigillo da Bianca BLU. Ora Ruggero ROSSO porta su la sua colonna rotonda grossa. Geraldo GIALLO deve consegnare il sigillo a Ruggero ROSSO che ha ora 4 punti. Ruggero ROSSO posa il sigillo con il colore di Geraldo (giallo) sulla faccia superiore davanti a sè.

Punteggio: Prima della mossa di Ruggero ROSSO:
ROSSO: 1 • GIALLO: 3 • BLU: 2 • VERDE: 1
Dopo la mossa di Ruggero ROSSO:
ROSSO: 4 • GIALLO: 3 • BLU: 2 • VERDE: 1

Ora è la volta di Giovanna VERDE che mette la sua colonna rotonda grossa al piano superiore. Ora lei ha 4 punti ed è a pari con Ruggero ROSSO ma non lo ha superato. Perciò Ruggero ROSSO resta in possesso del sigillo.

Punteggio: Prima della mossa di Giovanna VERDE:
ROSSO: 1 • GIALLO: 3 • BLU: 2 • VERDE: 1
Dopo la mossa di Giovanna VERDE:
ROSSO: 4 • GIALLO: 3 • BLU: 2 • VERDE: 4
Ruggero ROSSO resta in possesso del sigillo.

VILLA PALETTI per 2 costruttori

Ogni giocatore sceglie un secondo colore. Ad ogni mossa può scegliere quale dei suoi due colori usare. Si sommano i punti dei due colori. Lo svolgimento del gioco corrisponde per il resto al gioco per 4 persone.

VILLA PALETTI per 3 costruttori

Come nel gioco per 4 persone per prima cosa si assegnano i colori. Le colonne del quarto colore rimasto vengono usate come „COLONNE NEUTRALI“ in questo modo:

Il giocatore di turno deve prima spostare una COLONNA NEUTRALE sul piano più alto e dopo aver fatto questa mossa, potrà spostare una delle proprie colonne (vedi fig. 8a). Nel corso del gioco viene lasciata su ogni piano e sulla base solo una COLONNA NEUTRALE e questa non deve essere spostata.

Il progetto di costruzione interrotto con una colonna neutrale:

Se durante lo spostamento di una COLONNA NEUTRALE l'edificio minaccia di crollare, il giocatore può interrompere il suo tentativo. In cambio potrà spostare subito una delle proprie colonne sul piano superiore. Se però uno degli avversari è in grado di dimostrare (con un tentativo) che l'altro avrebbe potuto spostare un'altra COLONNA NEUTRALE, questa COLONNA NEUTRALE viene portata al piano superiore ed il giocatore perde il turno (vedi fig. 8b).

Per il resto lo svolgimento del gioco corrisponde a quello del gioco per 4 persone.

Autore: Bill Payne
Illustrazioni: Victor Boden
Licenza: Bar David
Licensing Agency (1989) Ltd., Tel Aviv

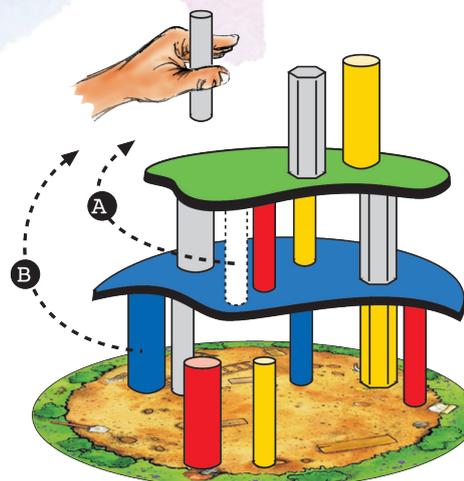


Fig. 8a

Fig. 8a
Tocca a Bianca BLU. Per prima cosa Bianca BLU deve spostare una colonna neutrale al piano superiore (freccia A) - poi può spostare una delle sue colonne (freccia B).

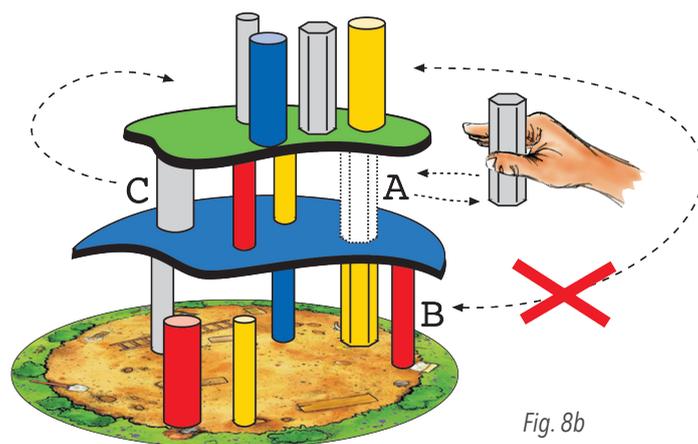


Fig. 8b

Fig. 8b
Ora tocca a Ruggero ROSSO. Lui tenta di spostare in alto una colonna neutrale (A). La Villa però minaccia di crollare. Ruggero ROSSO rimette la colonna al suo posto. Normalmente dovrebbe ora poter spostare in alto una delle sue colonne (B).
PERÒ: Giovanna VERDE nota che Ruggero ROSSO avrebbe potuto spostare in alto la colonna neutrale (C). A questo punto Giovanna VERDE dimostra la sua affermazione spostando la colonna neutrale (C). Ruggero ROSSO non può più portare la propria colonna (B) al piano superiore. Sarà quindi costretto a passare il turno.



©2018 Zoch Verlag - Werkstraße 1, 90765 Fürth, Deutschland
www.zoch-verlag.com

Distribuito da: SIMBA TOYS ITALIA S.p.A.
Strada Statale 32, n. 9 28050 Pombia (NO) Italia
www.simbatoy.com/it/home



Art. 601122900009