



UNO SFRENATO GIOCO DI PIAZZAMENTO TESSERE!

Il gioco in cui si costruisce un'isola, per 2-4 giocatori da 8 anni in su, di Michael Schacht

IDEA DEL GIOCO

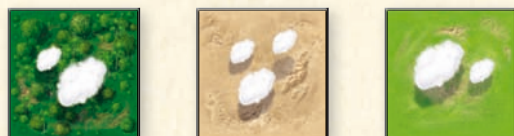
Ogni giocatore costruisce la propria isola riempiendola di animali esotici e paesaggi variopinti. Durante la partita è importante tenere d'occhio il tempo e gli altri giocatori, perché tutti giocano contemporaneamente fino a che il timer annuncia la fine del turno. Dopo tre turni, vince il giocatore che ha più punti!

CONTENUTO

Fronte



Retro



Foresta

Deserto

Pianura

48 tessere paesaggio (fronte/retro)

Hai anche bisogno di **carta e penna** per segnare i punti, e di un **timer** (uno da cucina o quello sul cellulare vanno bene). Se non hai un timer a disposizione, puoi giocare con la variante presente alla fine del regolamento.

IL GIOCO

Una partita dura **3 turni**. Durante ogni turno, devi creare davanti a te, con le **tessere paesaggio** (d'ora in poi solo "tessere"), un'isola **3 x 3**, circondata dall'acqua. Alla fine di ciascun turno si calcola il **punteggio**.

PREPARAZIONE

All'inizio di ogni turno, piazza in mezzo al tavolo **tutte le tessere in un mucchio**, senza un ordine preciso, con qualunque faccia in su. Il mucchio deve essere facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

Imposta il timer a **4 minuti**. (I giocatori esperti possono provare anche **3 minuti**.) Piazza il timer così che tutti possano vedere quanto tempo resta.

Uno dei giocatori conta ad alta voce "3... 2... 1... Via!" Durante il conto alla rovescia, tutti i giocatori mischiano le tessere. Al "via!" i giocatori smettono di mischiare e il turno inizia.

PIAZZARE LE TESSERE

Tutti i giocatori cercano **simultaneamente** le tessere che vogliono piazzare davanti a sé. La prima tessera può essere piazzata in un qualunque spazio a scelta della griglia 3 x 3 immaginaria. Ogni tessera seguente deve avere uno o più lati in comune con le tessere già piazzate (cioè deve essergli adiacente).

Scegli a piacere come **orientare** la tessera (ad esempio, gli animali possono essere messi di lato, o sottosopra!). Cerca di piazzare le tessere in modo che **paesaggi su tessere adiacenti combacino** il più possibile: pianura con pianura, foresta con foresta, ecc. È comunque consentito piazzare tessere in modo che i paesaggi non combacino. Ogni coppia di lati che non combaccia conta come **collegamento errato**.

ULTERIORI REGOLE

- Puoi usare **una sola mano** per cercare e piazzare le tessere.
- Puoi spostare le tessere del mucchio, **ma senza scombinarle troppo**: la foga svantaggia te e gli altri.
- Puoi **capovolgere** le tessere, perché il fronte e il retro sono differenti. Puoi scegliere liberamente quale faccia usare. Ma attenzione: il retro (con le nuvole) non sempre ti sarà d'aiuto.
- In nessun momento puoi avere **più di una tessera in mano**.
- Puoi piazzare la tessera che hai in mano **nella griglia** oppure rimetterla **nel mucchio**.
- Una volta piazzata, una tessera **non può essere tolta, ruotata o spostata!**
- Non puoi piazzare tessere una sull'altra.
- L'isola è una **griglia 3 x 3**: non puoi piazzare tessere al di fuori della griglia.
- Tutti i lati rivolti **verso l'esterno** dell'isola **devono avere acqua**.
- Tutti i lati rivolti **verso l'interno** dell'isola **non possono avere acqua**.



Esempio 1. Quest'isola è stata costruita correttamente. Una griglia 3 x 3 dove tutti i lati rivolti verso l'esterno hanno l'acqua e quelli rivolti verso l'interno no.



Esempio 2. Quest'isola viola le regole. La tessera in mezzo alla riga superiore ha un lato rivolto verso l'interno con l'acqua (A).

USCIRE DAL TURNO

Puoi **uscire dal turno** in qualunque momento, finché hai tempo a disposizione. Puoi uscire solo se hai completato la tua isola 3 x 3. Quando esci dal turno annuncialo a tutti dicendo "fatto!". Per giocare ancora dovrai aspettare la fine del turno.

FINE DEL TURNO

Il turno termina quando tutti i giocatori **sono usciti**, oppure quando **finisce il tempo**. Se il tempo finisce, devi interrompere qualunque azione tu stia facendo. Non puoi più prendere o piazzare tessere. Se hai una tessera in mano, posala nel mucchio. È giunto il momento di **calcolare il punteggio!**

PUNTEGGIO

Prima di tutto si controlla che ogni isola rispetti i due criteri:

- tutti i lati rivolti verso l'esterno mostrano acqua;
- tutti i lati rivolti verso l'interno non mostrano acqua.

Se un giocatore non rispetta entrambi i criteri, in questo turno fa 0 punti e non prende parte al punteggio che segue!

Esempio 3. Il giocatore che ha costruito l'isola dell'esempio 2 (vedi pagina precedente) fa 0 punti perché una delle sue tessere ha un lato rivolto all'interno con l'acqua. Il resto dell'isola non viene neanche conteggiato!

Il punteggio di ogni giocatore si calcola come segue:

- ogni animale vale 1 sempre **1 punto**.
- Ogni **paesaggio chiuso** e senza errori vale **2 punti**. *Eccezione:* le zone d'acqua, ovviamente, non fanno punti! (Suggerimento: è più facile contare i punti considerando un tipo di paesaggio alla volta, es. prima tutti i deserti, poi le pianure, ecc.)
- Il giocatore con **più vulcani perde 1 punto per ciascuno** dei propri vulcani. Se più giocatori pareggiano per chi ha più vulcani, ciascuno perde i relativi punti. (Nota: ricorda di contare solo i vulcani dei giocatori che prendono parte al punteggio!)
- Per ogni **spazio vuoto nella griglia 3 x 3 perdi 1 punto**. Per ogni collegamento errato perdi 1 punto. Gli spazi vuoti non contano come collegamenti errati e quindi non fanno mai perdere più di 1 punto.
- Chi è **uscito per primo** dal turno fa 4 punti.

Nota: le nuvole sul retro delle tessere non hanno importanza.

Annota i punti su un foglio. Nessuno può fare mai meno di zero: se il tuo punteggio è negativo, **segna 0**.



Caterina



Piero

	Caterina	Piero
Animali	+2	+4
Paesaggi	+22	+10
Vulcani	-3	0
Spazi vuoti / Collegamenti errati	0	-3
Uscito per primo	+4	0
Totale	+25	+11

Esempio 4.

Caterina riceve 2 punti per i due animali. Ha anche 11 paesaggi chiusi e senza errori: 4 foreste, 4 pianure e 3 deserti. In tutto valgono 22 punti. Ha però anche più vulcani: 3, per cui perde 3 punti. Non ha spazi vuoti né collegamenti errati. È uscita dal turno per prima e fa 4 punti ulteriori. Il suo totale del turno è 25 punti.

Piero ha 4 animali che gli fruttano 4 punti. Fa 10 punti per i suoi 5 paesaggi chiusi e senza errori: 2 foreste, 2 pianure e 1 deserto. Per i vulcani non perde punti perché non è il giocatore che ne ha di più. Tuttavia perde 3 punti in tutto per lo spazio vuoto e per i due collegamenti errati. In questo turno fa in totale 11 punti.

TURNO SEGUENTE

Piazza tutte le tessere nel mezzo come a inizio partita e mischia le tessere. Imposta il timer a 4 minuti e inizia un nuovo turno come prima.

FINE DEL GIOCO

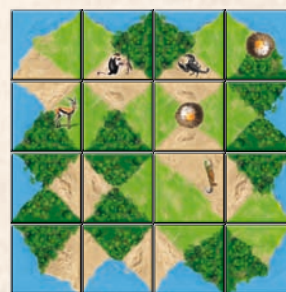
Dopo 3 turni, somma i punti di ogni giocatore. Chi ha più punti vince! In caso di pareggio, la vittoria è condivisa.

GIOCARE SENZA TIMER

Una volta che uno dei giocatori ha completato la sua griglia 3 x 3 ed è uscito, gli altri possono solo aggiungere un'ulteriore tessera alla propria isola. Dopodiché il turno finisce e si contano i punti.

VARIANTE PER 2 GIOCATORI

In una partita a due giocatori puoi anche costruire un'isola 4 x 4. La regola per cui l'acqua si affaccia all'esterno e mai verso l'interno va comunque rispettata.



Esempio 5. Questa è un'isola 4 x 4 costruita correttamente. Tutti i lati esterni mostrano acqua e nessun lato interno ne mostra.

RICONOSCIMENTI

Ideazione: Michael Schacht **Illustrazioni:** Oliver Freudenreich
Design: Oliver Freudenreich, Hans-Georg Schneider
Realizzazione: Thygra Spiele

Pubblicato da daVinci Editrice S.r.l.
 Via C. Bozza, 8 - 06073 Corciano (PG)

su licenza Pegasus Spiele GmbH.
 © 2015 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de.

Servizio clienti
+39.075.6211323
 Tariffa ordinaria

Seguici su:



Tutti i diritti riservati.
 Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto.

Per domande, commenti e suggerimenti: www.dvgiochi.com info@dvgiochi.com