

ARRGH-TEK™



Giochi Uniti™

REGOLE DI GIOCO

Introduzione

"Ungungu!" urlò il cavernicolo, un genio del suo tempo. Con la clava in mano batté con forza il piede a terra fino a quando i suoi compagni di tribù non sollevarono il gigantesco blocco di pietra.

Fu così che nacque il primo monumento.

Panoramica del Gioco

In **Arrgh-Tek**, da 4 a 8 giocatori divisi in squadre assumono il ruolo di architetti (arrgh-tek) e lavoratori intenti nella costruzione di monumenti preistorici (vedi la pagina 7 del regolamento per giocare con 2-3 giocatori). Per vincere, ogni squadra, comandata dal suo arrgh-tek, dovrà costruire più velocemente degli altri i suoi monumenti. Tuttavia i comandi che gli ingegneri arrgh-tek possono impartire dovranno consistere solamente in gesti, versi da cavernicolo o colpetti dati con la loro clava.

Obbiettivo del Gioco

La prima squadra cavernicola che riuscirà a costruire un numero di monumenti tale da totalizzare 10 punti (dopo aver sottratto eventuali penalità per monumenti scartati) avrà vinto la partita.

Lista dei Componenti

In questa sezione viene elencato il contenuto della scatola di **Arrgh-Tek**.

- Questo manuale delle regole
- 2 Vocabolari Preistorici
- 24 Carte Progetto
- 2 Basi Grigie in Cartone
- 10 Pezzi da Costruzione in Legno, consistenti in:
 - » 2 Colonne Gialle Quadrate
 - » 2 Colonne Verdi Quadrate
 - » 2 Cilindri Blu
 - » 2 Cilindri Bianchi
 - » 2 Triangoli Rossi
- 2 Clave Gonfiabili



Panoramica dei Componenti

Questa sezione descrive i componenti di **Arrgh-Tek** in dettaglio:

Vocabolari Preistorici

Il vocabolario preistorico è piazzato tra ogni arrgh-tek e i suoi lavoratori. Esso mostra le parole e i movimenti del corpo dell'età della pietra disponibili e ne indica il suo significato.



Carte Progetto

Queste 24 carte mostrano i differenti tipi di progetti di costruzioni che le squadre di cavernicoli potranno tentare di realizzare.



Basi Grigie in Cartone

Queste grigie lastre di pietra costituiscono generalmente la base di ogni monumento, tuttavia possono essere anche usate per altri scopi durante la costruzione. Ognuna di queste basi ha un lato chiaro e un lato scuro.



Pezzi da Costruzione in Legno

Ogni squadra cavernicola utilizza il suo set di 5 parti in legno insieme alla sua base grigia per costruire i monumenti.



Clave Gonfiabili

Ogni arrgh-tek usa la sua clava gonfiabile per aiutarsi nella comunicazione con i membri della sua squadra.



NORME DI SICUREZZA

Vi preghiamo di fare attenzione nell'utilizzo delle clave gonfiabili. Colpire con troppa forza potrebbe ferire gli altri giocatori. I giocatori devono assicurarsi di colpire gli altri solo con leggeri colpetti.

Preparazione del Gioco

Prima di giocare ad *Arrgh-Tek*, gonfiate le due clave e piegate i due vocabolari preistorici in modo da farli stare alzati. Seguite poi i seguenti passi:

Scegliere le Squadre: I giocatori devono dividersi in due squadre utilizzando un metodo qualsiasi. Il numero di giocatori nelle squadre potrà essere differente, ma ogni squadra dovrà avere almeno due giocatori. (Una partita di allenamento del gioco può essere giocata con una sola squadra; vedere pagina 7 per i dettagli).

Scegliere i Ruoli: Successivamente ogni squadra sceglie un giocatore – il più capace e ingegnoso, ovviamente – che sarà l'arrgh-tek, la versione preistorica dell'architetto. Gli altri membri della squadra saranno invece i lavoratori. Entrambi gli arrgh-tek si posizionano, a sedere o in piedi, dallo stesso lato della superficie di gioco mentre i rispettivi lavoratori stanno, in piedi o a sedere, dalla parte opposta.

Prendere i Materiali: Ogni squadra prende un set di materiali da costruzione (1 base grigia in cartone, 1 colonna gialla quadrata,

1 colonna verde quadrata, 1 cilindro blu, 1 cilindro bianco e 1 triangolo rosso). Ogni arrgh-tek prende una clava gonfiabile.

Preparare i Vocabolari Preistorici: Ogni arrgh-tek prende un vocabolario preistorico e lo posiziona tra sé e i suoi lavoratori, in modo tale che tutti i giocatori possano leggere le informazioni ivi descritte.

Preparare il Mazzo Progetti: Un giocatore mescola le carte progetto e piazza il mazzo a una distanza comoda e raggiungibile per i due arrgh-tek.

Pescare le Carte Progetto: Ogni arrgh-tek pesca la prima carta in alto dal mazzo dei progetti, senza rivelarla agli altri giocatori.

Dividere i Materiali da Costruzione: Mentre ogni arrgh-tek guarda la propria carta Progetto, gli altri membri della squadra dovranno dividersi i materiali da costruzione fra di loro. Ogni lavoratore dovrà avere almeno un pezzo da costruzione. I rimanenti pezzi potranno essere distribuiti a piacimento. Un'equa distribuzione è raccomandata ma non obbligatoria. Ogni lavoratore è unicamente ed esclusivamente responsabile del piazzamento e della manipolazione del pezzo o dei pezzi a lui assegnati durante lo svolgimento del gioco.

Inizio del Gioco: Quando entrambe le squadre sono pronte, inizia il gioco.

SCHEMA PER LA PREPARAZIONE DEL GIOCO

Area di Gioco Squadra A



Area di Gioco Squadra B



1. Area di Gioco dei Lavoratori
2. Parti da Costruzione in Legno

3. Basi Grigie in Cartone
4. Vocabolario Preistorico
5. Mazza Carte Progetto

6. Area di Gioco dell'Arrgh-Tek
7. Carta Progetto Iniziale
8. Clava Gonfiabile

Il Gioco

Entrambi gli arrgh-tek simultaneamente daranno dei comandi ai lavoratori della propria squadra, dando loro le indicazioni per costruire il monumento rappresentato sulla carta Progetto che posseggono.

Agli arrgh-tek non è permesso utilizzare altro che le poche parole e i gesti presenti sui Vocabolari preistorici per dirigere i propri lavoratori. I lavoratori devono utilizzare le stesse limitazioni per la comunicazione. (vedi le pagine 4, 6 e 8 per una lista dei gesti e delle parole permesse e i loro significati).

Gli arrgh-tek indicano ai loro lavoratori quale parte da costruzione manipolare utilizzando i gesti descritti nei vocabolari preistorici. **Altre parole o gesti non possono essere utilizzati.**

Esempio: Se l'arrgh-tek sbatte con forza i piedi a terra, sta cercando di dire che desidera che il cilindro bianco sia manipolato in qualche modo. Utilizzerà poi le parole preistoriche per spiegare esattamente in quale modo.

L'arrgh-tek indica ai suoi lavoratori il corretto piazzamento delle parti da costruzione utilizzando il linguaggio preistorico descritto sulla parte destra del vocabolario. Altre parole o gesti non possono essere utilizzati. Se l'arrgh-tek pronuncia una sola volta una parola del vocabolario preistorico, il primo significato sarà quello voluto. Se la pronuncia due volte il significato voluto sarà invece il secondo.

Esempio: Se l'arrgh-tek dice, "Manungu" (significa "Spostalo Avanti!"), il lavoratore dovrà spostare il pezzo in avanti. Se l'arrgh-tek dice "Manungu Manungu" (che significa "Spostalo Indietro!"), il lavoratore dovrà muovere il pezzo indietro.

L'arrgh-tek deve usare i gesti del corpo e le parole preistoriche per indicare ai lavoratori quale parte deve essere utilizzata e dove deve essere posizionata. I lavoratori cercano di interpretare gli ordini dell'arrgh-tek correttamente piazzando le parti dove ordinato. Sia l'arrgh-tek sia i suoi operai possono utilizzare il vocabolario preistorico per aiutarsi a comunicare e per interpretare le intenzioni del proprio arrgh-tek.

L'arrgh-tek può utilizzare la sua clava gonfiabile per far capire ai lavoratori se stanno facendo bene o se qualcosa è stato sbagliato. Un singolo colpetto (leggero!) sulla testa del giocatore significa che il lavoro è stato fatto nel modo giusto, mentre due colpetti indicano che qualcosa è stato sbagliato. In quest'ultimo caso il giocatore che ha sbagliato dovrà ritirare il proprio pezzo dalla costruzione e potrà chiedere delucidazioni al suo arrgh-tek sul da farsi, utilizzando la parola: "Ugg?".

Se è lo stesso arrgh-tek a colpire la propria testa significa che ha sbagliato a dare il suo ultimo ordine, e che quest'ultimo dovrà essere ignorato.

L'arrgh-tek deve tenere in una mano la sua carta Progetto e nell'altra la sua clava gonfiabile. Non può utilizzare altri gesti o parole se non quelli scritti nel vocabolario preistorico, e non può utilizzare

GESTI DELL'ETA' DELLA PIETRA



**Metti le tue
mani sopra
la testa:**

Pezzo Rosso



**Oscilla
i fianchi:**

Pezzo Verde



**Alza
le spalle:**

Base Grigia



**Batti le mani
sulle cosce o sul
fondo schiena:**

Pezzo Blu



**Sbatti i piedi
a terra:**

Pezzo Bianco



**Inclina la testa
di lato:**

Pezzo Giallo

la clava in altri modi se non quelli descritti specificatamente nello stesso vocabolario. Non può per esempio indicare con la clava parti della costruzione.

Tutte le carte nella pila degli scarti contano come una penalità da -1 punto. Ogni arrgh-tek ha la propria pila di carte scartate.

Nota: Tranne poche specifiche eccezioni chiarite nelle regole solo le parole preistoriche e i gesti descritti nel vocabolario possono essere utilizzati. Se questa regola viene infranta, il progetto della squadra che ha trasgredito sarà scartato e conterà quindi come -1 punto.

PILA DELLE CARTE PROGETTO



Le carte di progetti completati con successo sono impilate a faccia in su alla destra dell'arrgh-tek. Per trovare il punteggio realizzato si devono sommare i valori in basso a destra di tutte le carte.

Carte di progetti abortiti, non iniziati o realizzati in maniera imperfetta sono invece impilate a faccia in giù alla sinistra dell'arrgh-tek. Ogni carta presente in questa pila conferisce una penalità di -1 alla squadra.

Finire un Progetto

Appena una squadra ha finito il monumento raffigurato nella carta Progetto, l'arrgh-tek possessore di questa carta dovrà esclamare la parola "arrgh-tek" e dovrà dare 3 colpetti al tavolo con la sua clava gonfiabile (il monumento deve rimanere intatto altrimenti dovrà essere ricostruito!), poi rivelerà la sua carta Progetto. Questo è l'unico caso in cui un arrgh-tek può rivelare la propria carta Progetto.

Tutti i lavori delle due squadre dovranno quindi interrompersi immediatamente. I lavoratori e l'arrgh-tek dell'altra squadra dovranno verificare quindi la correttezza del monumento.

Se il monumento corrisponde all'immagine riportata nella carta Progetto dovranno esprimere la loro approvazione e la loro ammirazione con applausi sfrenati, euforia e annuendo selvaggiamente.

Tuttavia, nel caso il progetto dovesse presentare gravi difetti, la squadra dovrà dimostrare tutto il suo sano disgusto emettendo grugni e gesti sprezzanti.

Se il monumento è stato costruito correttamente, la squadra che l'ha costruito riceve il valore in punti stampato sulla carta. Come promemoria, questa carta viene piazzata alla destra dell'arrgh-tek della squadra che ha completato il progetto correttamente.

Se più della metà dei giocatori della squadra avversaria protesta e indica parti non costruite correttamente, il monumento difettoso dovrà essere abbattuto e la relativa carta Progetto scartata e messa a faccia in giù nella pila alla sinistra dell'arrgh-tek (contando -1 punto).

Nota: Non rifiutate un monumento per piccoli difetti. I difetti seri potrebbero consistere nell'usare una parte del colore sbagliato, piazzare una parte nel punto sbagliato del monumento oppure con un orientamento non corretto. (Tuttavia riguardo al posizionamento alcune "libertà artistiche" dovrebbero essere tollerate).

La base grigia ha un lato scuro e un lato chiaro. Il lato appropriato deve essere orientato nella maniera giusta per essere considerato piazzato correttamente.

LATI DELLA BASE GRIGIA



Lato Chiaro in Alto



Lato Scuro in Alto

Dopo aver giudicato il monumento concluso, sia positivamente che negativamente, la squadra giudicante riprende il suo lavoro. La squadra che ha concluso il monumento invece recupera le sue parti da costruzione, mentre il suo arrgh-tek pesca una nuova carta Progetto. La squadra inizia quindi il suo nuovo progetto.

Dopo la fine di un progetto (nel caso sia riuscito o che sia stato scartato) e prima di pescare una nuova carta Progetto, l'arrgh-tek può, se la squadra è d'accordo, cambiare il proprio ruolo con uno dei suoi lavoratori. In questo caso l'ex arrgh-tek diventerà il responsabile dei pezzi da costruzione del lavoratore con cui si è cambiato.

Vincere la Partita

Se, in qualsiasi momento, una squadra accumula 10 o più punti (dopo aver sottratto i punti negativi dei progetti scartati), vince immediatamente. Il loro ingegnoso arrgh-tek celebra la vittoria roteando selvaggiamente la clava ed esclamando ripetutamente "Arrgh-Tek! Arrgh-Tek!".

L'arrgh-tek e i membri della sua squadra possono controllare le proprie pile di carte in qualsiasi momento, ma non possono controllare quelle della squadra avversaria.

Dopo ogni progetto concluso con successo, l'arrgh-tek e la sua squadra possono controllare il punteggio totalizzato per vedere se hanno vinto il gioco.

PAROLE DELL'ETA' DELLA PIETRA

UNGUNGU

Prendilo! = Prendi il pezzo da costruzione!

UNGUNGU, UNGUNGU

Riponilo! = Riponi il pezzo da costruzione!

KARUNGU

Giralo! = Ruota il pezzo da costruzione!

KARUNGU, KARUNGU

Inclinalo! = Inclina il pezzo da costruzione!

KONGUKU

Mettilo in alto! = Aumenta l'elevazione del pezzo da costruzione!

KONGUKU, KONGUKU

Mettilo in basso! = Abbassa l'elevazione del pezzo da costruzione!

MANUNGU

Sposta in avanti! = Sposta in avanti il pezzo da costruzione!

MANUNGU, MANUNGU

Sposta indietro! = Sposta indietro il pezzo da costruzione!

AKUNGU

Innalzalo! = Metti in verticale il pezzo da costruzione!

AKUNGU, AKUNGU

Stendilo! = Metti in orizzontale il pezzo da costruzione!

KAGHINGU

Muovilo a sinistra! = Muovi il pezzo da costruzione verso sinistra!

KAGHINGU, KAGHINGU

Muovilo a Destra! = Muovi il pezzo da costruzione verso destra!

LA VOCE DELLA CLAVA



1. Un colpetto su un lavoratore significa giusto.
2. Due colpetti su un lavoratore significano sbagliato.
3. Un qualsiasi numero di colpetti sull'arrgh-tek significa cancellare il suo ultimo ordine.

In nessun caso l'arrgh-tek può toccare la costruzione con parti del suo corpo, la clava o altri oggetti. Se l'arrgh-tek infrange questa regola deve scartare la sua carta Progetto nella pila a sinistra a faccia in giù e pescarne un'altra dal mazzo Carte Progetto per iniziare una nuova costruzione.

Solo i lavoratori sono autorizzati a toccare i pezzi da costruzione, e solamente quelli a loro assegnati all'inizio della partita.

Se un arrgh-tek decide che il progetto è troppo difficile da completare, può scartare la carta e metterla nel mazzo a sinistra a faccia in giù e pescare una nuova dal mazzo Carte Progetto.

I giocatori devono prestare attenzione nel contare il proprio punteggio e dichiarare vittoria prima di pescare una nuova carta Progetto, poiché un progetto non costruito conta come -1 punto, cosa che potrebbe impedire alla squadra di vincere in quel momento.

Nel raro caso in cui le due squadre dichiarano vittoria nello stesso momento, la squadra con più punti sarà la vincitrice. Se le due squadre hanno lo stesso numero di punti, la partita si concluderà con un pareggio.

PUNTEGGIO VITTORIA



Questa squadra ha 13 punti per i progetti costruiti e -2 punti per i progetti scartati.

La squadra ha totalizzato 11 punti che sono sufficienti per vincere la partita.

Regole Opzionali

I giocatori di *Arrgh-Tek* possono giocare queste varianti di gioco se sono tutti d'accordo.

Limite di Tempo

In questa variante, invece di giocare per totalizzare 10 punti, le squadre giocheranno per un tempo prefissato (esempio 30 minuti).

La squadra che avrà accumulato più punti alla fine del tempo sarà la vincitrice. Una costruzione non conclusa alla fine del tempo non conta come penalità.

Una Squadra

In questa variante, invece di competere contro un'altra squadra, una sola squadra (1 *arrgh-tek* e da 1 a 3 lavoratori) può giocare da sola. L'obiettivo è di fare più punti possibili nell'arco di 30 minuti.

Una costruzione non ultimata alla fine del tempo non conta come penalità.



Credits

Heidelberger Spieleverlag

Autore: Walter Obert

Sviluppatore Aggiuntivo: Paolo Vallerga

Illustrazioni e Grafica: Jochen Eeuwyk

Direttore del Progetto: Harald Bilz

Sviluppatore Esecutivo: Harald Bilz e Oliver Erhardt

Design e Progetto Grafico: Selami Ileman e Harald Bilz

Con la collaborazione di: Christoph Lipsky e Petra Becker

Fantasy Flight Game

Produttore: Mark O'Connor

Progetto Grafico: Shaun Boyke, Katie Dugan, Scott Nicely

Direttore Artistico Responsabile: Andrew Navaro

Direttore Artistico: Kyle J. Hough

Illustrazione di Copertina: Christian Pearce

Direttore di Produzione: Eric Knight

Coordinatore di Produzione: Laura Creighton

Supervisore della Produzione del Gioco: Steven Kimball

Direttore della Progettazione: Corey Konieczka

Produttore Esecutivo: Michael Hurley

Editore: Christian T. Petersen



Per l'Edizione Italiana

Traduzione: Simone Fineschi

Revisione: Federico Burchianti

Adattamento Grafico: Simone Peruzzi

Logo Italiano: Jowita Kaminska

Responsabile Linea Editoriale: Federico Burchianti

Edito e distribuito in Italia da **Giochi Uniti srl**

Giochi Uniti

www.giochiuniti.it • info@giochiuniti.it

© 2012 Heidelberger Spieleverlag, tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza permesso specifico. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply e il logo FFG sono marchi registrati di Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games si trova al 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, e può essere contattata telefonicamente al 651-639-1905.

Arrgh-Tek è un gioco pubblicato in Italia da Giochi Uniti srl, Via S. Anna dei Lombardi 36, Napoli, 80134 Italy, tel. 081 193 233 93. Per qualsiasi informazione su questo prodotto scrivete a: info@giochiuniti.it. Tutti i diritti sono riservati. Qualsiasi produzione o traduzione anche parziale, se non autorizzata, è severamente vietata. Tutti i personaggi presenti in questo gioco sono immaginari. Conservate queste informazioni per le vostre referenze. Fabbriato in Cina.

ATTENZIONE: NON ADATTO AI BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI CHE POTREBBERO ESSERE INGERITE. SI RACCOMANDA DI CONSERVARE IL NOSTRO INDIRIZZO PER FUTURI RIFERIMENTI. I COLORI E I DETTAGLI DEL CONTENUTO POSSONO VARIARE DA QUANTO ILLUSTRATO SULLA CONFEZIONE.

PAROLE DELL'ETA' DELLA PIETRA

	1x	2x
UGUNGU	Prendilo!	/ Riponilo!
KARUNGU	Giralo!	/ Inclinalo!
KONGUKU	Mettilo in alto!	/ Mettilo in basso!
MANUNGU	Spostalo in avanti!	/ Spostalo indietro!
AKUNGU	Innalzalo!	/ Stendolo!
KAGHINGU	Muovilo a sinistra!	/ Muovilo a destra!

GESTI DELL'ETA' DELLA PIETRA



Metti le tue
mani sopra
la testa:

Pezzo Rosso



Batti le mani
sulle cosce o sul
fondo schiena:

Pezzo Blu



Oscilla
i fianchi:

Pezzo Verde



Sbatti i piedi
a terra:

Pezzo Bianco



Alza
le spalle:

Base Grigia



Inclina la testa
di lato:

Pezzo Giallo

LA VOCE DELLA CLAVA



Un colpetto su un
lavoratore significa
giusto.



Due colpetti su un
lavoratore significano
sbagliato.



Un qualsiasi numero di colpetti
sull'arrgh-tek significa
cancellare il suo ultimo ordine.