

LEVEL 9

Un gioco per 1-4 giocatori da 8 anni in su

CONTENUTO

- 80 tessere numerate
8 set di numeri da "0" a "9"
- 20 carte numerate
2 set di numeri da "0" a "9"



SCOPO DEL GIOCO

In LEVEL 9 tutti i giocatori usano le stesse tessere per fare una costruzione davanti a sé. Bisogna cercare di mettere le tessere il più in alto possibile, poiché più in alto viene piazzata una tessera, più punti vale. Vince chi ottiene il maggior numero di punti.

PREPARAZIONE

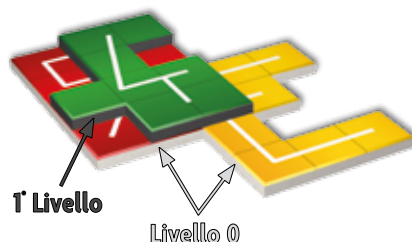
Tieni le tessere nell'inserto della scatola, divise per numero, alla portata di tutti i giocatori.

Mischia le 20 carte e mettile a faccia in giù come mazzo da cui pescare in mezzo al tavolo.



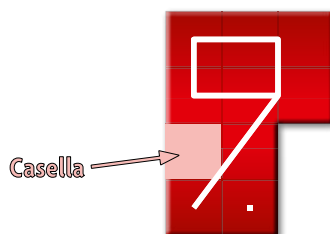
Livelli

Le tessere che appoggiano direttamente sul tavolo costituiscono il livello 0 (cioè il pianoterra). Le tessere che in seguito vengono poste direttamente sopra quelle si trovano al livello 1 (ossia al primo piano), e così via.



Caselle

Ogni tessera è suddivisa in caselle quadrate. Il numero di caselle delle tessere non è in relazione col numero disegnato sulla tessera stessa. Le caselle servono solo come "griglia" per piazzare o sovrapporre le tessere.



IL GIOCO

La partita si svolge in 20 turni.

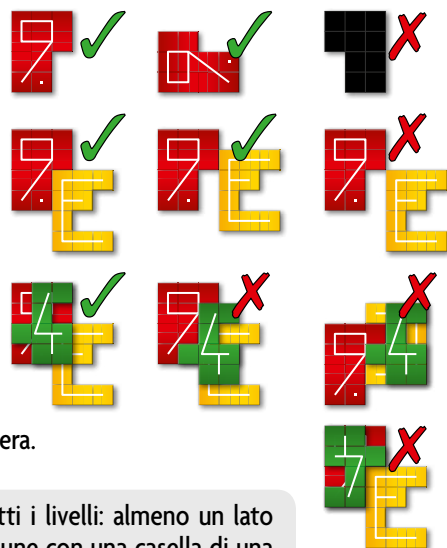
All'inizio di ogni turno, un giocatore qualsiasi pesca la carta in cima al mazzo, annuncia a voce alta il numero riportato, e poi la mette scoperta nella pila degli scarti.

Tutti i giocatori prendono dalla scatola una tessera col numero appena annunciato e pensano a come piazzarla nel migliore dei modi davanti a sé.

Durante il primo turno, piazza semplicemente la tessera davanti a te col numero visibile, orientandola come preferisci. Lascia attorno alla tessera spazio sufficiente per poter collocare altre tessere più avanti nella partita.

Regole di piazzamento:

1. La tessera va collocata sempre con il numero visibile; tuttavia puoi orientarla come desideri.
2. Se vuoi piazzare una tessera allo stesso livello di un'altra, la tessera che piazzi deve avere in comune almeno un lato di una casella con una tessera già piazzata su quel livello (fai riferimento alla griglia di caselle).
3. Se vuoi piazzare una tessera al 1° livello o più in alto, la tessera che piazzi deve appoggiare completamente sulle caselle delle tessere sottostanti (fai sempre riferimento alla griglia). Non puoi piazzare tessere in modo che sporgano o che stiano sopra a caselle vuote. Inoltre, la tessera che piazzi deve appoggiare su almeno due diverse tessere sottostanti. Non puoi quindi collocarla sopra a una sola altra tessera.



Attenzione! Il secondo punto delle regole di piazzamento vale per tutti i livelli: almeno un lato di una casella di ogni tessera che piazzi deve essere in comune con una casella di una tessera già presente su quel livello.

Dopo che tutti i giocatori hanno piazzato la propria tessera, il turno termina e ne inizia un altro: viene pescata una nuova carta, ecc.

Suggerimenti

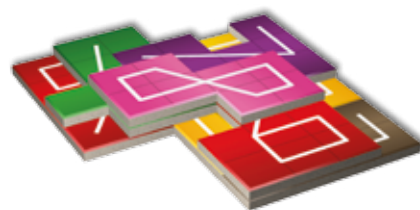
- Non devi per forza piazzare una tessera sul livello più alto possibile. Puoi scegliere liberamente su quale livello piazzare ciascuna tessera.
- Durante il turno puoi fare tentativi, collocare e spostare la tessera come vuoi, ma una volta che hai deciso e il turno termina, non puoi più cambiare.
- Puoi prendere dalla scatola solo la tessera col numero annunciato. Non puoi usare altre tessere per verificare eventuali possibilità di attaccarle in un turno seguente.
- Se un giocatore impiega troppo tempo a collocare la propria tessera, puoi ordinarli di farlo entro un minuto.
- Il gioco stimola la creatività! Copiare la costruzione di un altro giocatore è contro lo spirito del gioco.

FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

La partita termina dopo che è stata giocata l'ultima carta del mazzo.

Uno dopo l'altro tutti i giocatori calcolano il punteggio che hanno ottenuto. Per calcolare il tuo punteggio, togli le tessere dalla tua costruzione cominciando dall'alto e procedendo verso il basso, contando o annotando i punti man mano.

Per ogni tessera, segna tanti punti così: il numero disegnato sulla tessera moltiplicato per il livello su cui si trova.



Esempio: la tessera "8" al 2° livello
vale $8 \times 2 = 16$ punti.

Attenzione! Le tessere sul livello 0 (a pianoterra) valgono sempre 0 punti, e non vengono calcolate durante il punteggio. Vince il giocatore con più punti. In caso di parità, la vittoria è condivisa.

SOLITARIO

LEVEL 9 si può giocare anche da soli, attenendosi alle regole di gioco con più giocatori. L'obiettivo di questa variante in solitario è quello di battere il proprio record. Un punteggio di 100 o più punti costituisce un eccellente risultato.

Ideazione: Peter Wichmann

Illustrazioni: Fiore GmbH

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

su licenza ABACUSSPIELE
© MMXVII ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
D-63303 Dreieich

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

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



Servizio clienti
+39.075.6217323
Tariffa ordinaria

