

LA CASA DEI SOGNI



REGOLAMENTO

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Nel corso della partita costruirete la vostra casa scegliendo le stanze e arredandole con i vari accessori. Una partita dura dodici round: in ogni round collocherete una carta stanza sulla vostra plancia personale, che rappresenta la vostra casa. Quando i mazzi delle carte saranno esauriti la partita finirà, e i giocatori calcoleranno i loro punteggi. Ognuno di voi avrà quindi una casa completa, e chi avrà costruito la casa migliore sarà il vincitore.

CONTENUTO

tabellone con display
delle carte



segnalino primo
giocatore



blocchetto
segnapunti



4 plance della casa



10 segnalini arredamento



4 carte riassuntive



mazzo di carte stanza



mazzo di carte speciali



retro della carta

retro della carta

PREPARAZIONE

1. Ogni giocatore prende una plancia della casa e una carta riassuntiva.
2. Collocate il tabellone con il display delle carte al centro del tavolo.
3. Mescolate il mazzo delle carte speciali e collocatelo a faccia in giù sulla casella **A**. Pescate 4 carte dal mazzo e collocatele a faccia in su sulle caselle indicate.
4. Mescolate il mazzo delle carte stanza e collocatelo a faccia in giù sulla casella **B**. Pescate 5 carte dal mazzo e collocatele a faccia in su sulle caselle indicate.
5. Consegnate il segnalino primo giocatore al giocatore più giovane.
6. Collocate i segnalini arredamento accanto al tabellone.

Siete ora pronti per cominciare la partita!

CASELLA DEL PRIMO GIOCATORE

Questa casella è sempre vuota.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita dura 12 round.

In ogni round, a partire dal giocatore con il segnalino primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore prende una coppia di carte dal display. Una coppia di carte è costituita da una stanza della fila inferiore e dalla carta speciale direttamente sopra di essa; oppure dalla stanza all'estrema sinistra sotto la casella del primo giocatore (che vi consentirà di prendere il segnalino primo giocatore). Collocate immediatamente la carta stanza che avete scelto sulla vostra plancia della casa, cercando di creare delle aree più grandi possibili dello stesso tipo di stanza (vedi **Collocare le carte stanza** a pagina 6). I dettagli sull'uso delle carte speciali sono descritti nella pagina successiva.

Se nessuno prende la stanza abbinata alla casella del primo giocatore, il giocatore attualmente in possesso del segnalino primo giocatore lo tiene e giocherà di nuovo per primo nel round successivo.

Dopo che ogni giocatore ha preso una coppia di carte, scartate le carte rimanenti dal display. Quindi pescate 4 nuove carte speciali e collocatele sulla fila superiore e 5 nuove carte stanza e collocatele sulla fila inferiore. Giocherete 12 round come questo, poi i mazzi si esauriranno: in quel momento la partita finirà e calcolerete i vostri punteggi.



CARTE STANZA NORMALI - Queste carte diventano le stanze della vostra casa. Le collegherete sulle 10 caselle dei 2 piani superiori.



CARTE STANZA DEPENDANCE - I punteggi di alcune carte (sauna, dispensa, guardaroba) dipendono dalle stanze adiacenti. Anche queste carte vanno collocate sui 2 piani superiori.



CARTE SEMINTERRATO - Queste carte speciali (garage, ripostiglio, lavanderia, officina, cantina) possono essere collocate soltanto sulle 2 caselle più in basso. Queste carte hanno un bordo scuro e i nomi e il punteggio relativo si trovano sulla parte alta.



Ogni tipo di carte speciali segue delle regole specifiche:



CARTA TETTO - Collocatela a faccia in giù sulla vostra plancia della casa, sulla casella riservata ai materiali per il tetto. Dopo averle collocate, non potete guardare il loro fronte prima della fine della partita. Esistono 4 tipi di carte tetto.



CARTA ARREDAMENTO - Prendete immediatamente il segnalino arredamento corrispondente. Dovete collocarlo su una carta stanza (del tipo indicato sulla carta arredamento). Scartate la carta arredamento dal gioco. Se prendete una carta arredamento che non potete usare, dovete scartarla senza prendere il segnalino. Collocare un segnalino su una carta stanza **CHIUDE** la stanza. (Vedi **Collocare le carte stanza** a pagina 6.)



CARTA UTENSILE - Collocatela a faccia in su accanto alla vostra casa. Potete usare questa carta utensile in qualsiasi momento durante un vostro turno, in base alle istruzioni riportate sulla carta stessa. Dopo avere usato un utensile una volta, dovete scartarlo.



CARTA AIUTANTE - Collocatela a faccia in su accanto alla vostra casa. Gli aiutanti (fatta eccezione per l'arredatrice) vi aiuteranno alla fine della partita, in base alle istruzioni riportate sulla carta.

Per comodità, le carte stanza e le carte tetto scartate possono essere conservate separatamente, in modo da agevolare l'uso di certe carte aiutante (fornitore e lattoniere) durante il calcolo dei punteggi, e per velocizzare la preparazione della partita successiva.



Partite a 2 e a 3 giocatori

In una partita a 2 o 3 giocatori, a ogni round, dopo avere collocato le carte sul display, il primo giocatore sceglie e scarta una coppia di carte (una carta stanza e la carta speciale sopra di essa). Non può trattarsi della carta stanza al di sotto della casella del primo giocatore.

Variante: La partita può essere giocata in versione semplificata senza scartare una coppia. Si consiglia questa variante quando si gioca con giocatori più giovani.

COLLOCARE LE CARTE STANZA

Dopo avere preso una carta stanza dal display, collocatela sulla vostra plancia della casa. Una volta collocata, una carta stanza non può essere spostata. (Eccezione: alcuni aiutanti e utensili vi consentiranno di spostare una carta stanza.) Non siete obbligati a giocare le carte da sinistra a destra o in qualsiasi altro ordine particolare. In un piano possono esserci delle caselle vuote tra le stanze che andranno riempite successivamente. Tuttavia, ci sono 3 restrizioni da rispettare:

[A] Una carta stanza non può avere una casella vuota direttamente sotto di essa.

[B] Le carte seminterrato devono essere collocate in una delle 2 caselle più in basso, e tutte le altre carte stanza devono essere collocate in uno dei 2 piani superiori.

[C] Quando ampliate una stanza non potete superare la grandezza massima specificata sulla carta stanza. (Vedi pagina successiva.)



Se non potete collocare una determinata carta stanza o decidete di non farlo, mettetela a faccia in giù su una casella vuota della vostra casa. Sarà una "stanza vuota" che varrà 0 punti alla fine della partita. Come le altre stanze, nemmeno una stanza vuota può avere una casella vuota immediatamente sotto di sé. Le stanze vuote possono essere adiacenti le une alle altre.

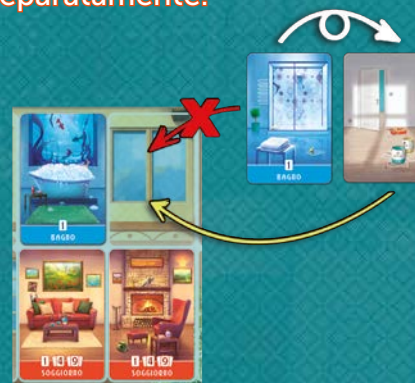
Non potete aggiungere una terza carta a una **camera da letto** con già 2 carte.



Le stanze possono essere ampliate orizzontalmente. Le stanze possono essere composte da 1, 2 o 3 carte come indicato dalle icone con , o carte. Una stanza che abbia raggiunto il suo numero massimo di carte (o una stanza con un segnalino) è CHIUSA (per esempio una cucina che abbia già 2 carte.) Non potete collocare una carta adiacente a una carta dello stesso tipo che faccia parte di una stanza chiusa. Se siete costretti a giocare una carta accanto a una stanza chiusa dello stesso tipo, allora dovete giocarla a faccia in giù come stanza vuota (del valore di 0 punti).

Nota: Le stanze dello stesso tipo potrebbero essere adiacenti verticalmente, ma saranno considerate stanze separate e forniranno punteggi separatamente.

Serena ha preso una carta **bagno** dal display delle carte. Un bagno ha una grandezza massima di 1 sola carta. Se Serena vuole o deve collocare il suo nuovo bagno sulla casella indicata, adiacente al suo bagno esistente, dovrà collocarlo a faccia in giù come una stanza vuota.



Christian ha preso una carta **cucina** e ha 2 possibili caselle su cui collocarla. Potrebbe collocarla accanto al suo **soggiorno**, ma in quel caso non potrebbe più ampliare il **soggiorno**; oppure potrebbe collocarla a faccia in giù come stanza vuota adiacente alla sua **cucina** esistente (che è già chiusa, in quanto una **cucina** ha una grandezza massima pari a 2).



Collocare un segnalino arredamento su una carta chiude automaticamente quella stanza, quindi non è possibile ampliarla ulteriormente. La regola precedente si applica anche alle stanze chiuse dai segnalini: se collocate una carta dello stesso tipo accanto a una stanza chiusa, la carta deve essere una stanza vuota a faccia in giù del valore di 0 punti. Le stanze vuote possono essere adiacenti l'una all'altra.



Lorenzo decide di aggiungere un pianoforte al suo soggiorno (che finora è composto da 1 sola carta). Il pianoforte chiude la stanza, impedendo il suo ulteriore ampliamento. (Un pianoforte è uno strumento molto delicato e costruire altre cose attorno a esso è vietato!)

FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGI

Dopo il 12° round, le case di tutti i giocatori avranno 12 stanze. Ora potete ammirare le vostre case e contare i punti. Il gioco contiene dei blocchetti completi di tabelle da usare per segnare i punti.



Quando calcolate il punteggio, ricordatevi di usare le capacità del fornitore, del manovale e del lattoniere!

Guadagnate punti grazie a:

- stanze
- tetto
- segnalini arredamento
- bonus di funzionalità della casa

Punti delle stanze

La maggior parte delle stanze vi fornisce punti in base alla loro grandezza, ovvero al numero di carte adiacenti dello stesso tipo sullo stesso piano.

Il numero di punti è indicato sulla carta.



Una **camera da letto** composta da 2 carte adiacenti vale 4 punti.





Un soggiorno con 1 sola carta vi fornisce 1 solo punto. Ma un soggiorno più grande, con 2 carte soggiorno adiacenti sullo stesso piano, vi fornisce 4 punti. Un soggiorno con 3 carte vale 9 punti! Le icone sulla carta vi mostrano il numero di carte consentite per quella stanza, e i punti guadagnati per quel numero di carte.



Un garage con 1 carta vi fornisce 0 punti, ma un garage con 2 carte vi fornisce 4 punti.

Punti per i segnalini arredamento

Ogni segnalino arredamento ha un valore in punti stampato su di esso. Un giocatore con l'arredatrice riceve 1 punto bonus per ogni segnalino arredamento. (Vedi **Carte aiutante** alle pagine 12 - 13).



La casa di Lorenzo ha una camera da letto con 1 carta. Nel turno successivo, Lorenzo prende una cuccia per gatti, e decide di collocarla nella sua camera da letto. Così facendo chiude la sua camera da letto, quindi non può collocare un'altra camera da letto adiacente a essa. Inoltre, se prende il letto a baldacchino, dovrà scartarlo perché non è consentito collocare un segnalino in una stanza chiusa, e il letto a baldacchino può essere collocato solo nella camera da letto. Se però possiede una seconda camera da letto (separata), allora potrà collocare lì il letto a baldacchino.



Bonus di funzionalità della casa

Le carte riassuntive mostrano 2 condizioni per ottenere punti aggiuntivi:

[A] Avere un bagno su ognuno dei 2 piani superiori: 3 punti.

[B] Avere un bagno, una cucina e una camera da letto: 3 punti. Potranno essere di qualsiasi grandezza e su qualsiasi piano della vostra casa. I punti si guadagnano una volta sola: se avete 2 bagni, 2 cucine e 2 camere da letto non ottenete 6 punti, ma soltanto 3.

Punti del tetto

Ogni volta che prendete una carta tetto, dovete collocarla a faccia in giù sulla casella per le carte tetto della vostra plancia. Durante la partita non potete esaminare le vostre carte tetto a faccia in giù. Alla fine della partita rivelerete le vostre carte tetto e ne sceglierete 4 per costruire il tetto della vostra casa. Guadagnerete punti in base all'uniformità o meno del materiale del vostro tetto.



I tetti extra inutilizzati (oltre i 4 che scegliete di usare) sono irrilevanti e non vi forniscono punti. Se avete meno di 4 carte tetto, allora il vostro tetto è incompleto e vi fornisce 0 punti.

I giocatori ricevono:

In caso di tetto completo ma non uniforme (4 carte tetto che non siano dello stesso colore): 3 punti.

In caso di tetto completo e uniforme (4 carte dello stesso tipo di tetto): 8 punti.



tetto non uniforme: 3 punti



tetto uniforme: 8 punti

Inoltre, ogni finestra su un tetto completo fornisce +1 punto. È presente una carta finestra per ogni colore del tetto.



*tetto non uniforme con 2 finestre:
3 punti per il tetto + 2 x 1 punto per le finestre = 5 punti*



*punteggio massimo possibile per il tetto:
8 punti per un tetto uniforme + 1 punto per la finestra = 9 punti*

Vittoria

Chi ha accumulato più punti vince! Nel raro caso in cui più giocatori abbiano lo stesso punteggio massimo, quei giocatori condividono la vittoria. Come variante, se desiderate giocare uno spareggio, cercate i bambini che si nascondono nelle stanze della vostra casa. Chi ne trova il maggior numero vince.

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DELLE CARTE SPECIALI

Carte speciali

Dopo avere preso una carta arredamento, prendete immediatamente il segnalino arredamento corrispondente, collocatelo su una stanza valida come indicato sulla carta arredamento e scartate la carta arredamento dal gioco. Il segnalino **CHIUDE** la stanza. Una stanza chiusa non può essere ampliata con carte aggiuntive adiacenti dello stesso tipo.

Una specifica stanza (vale a dire una stanza intera, che potrebbe essere composta da più carte) può contenere al massimo 1 segnalino arredamento. Un segnalino arredamento non può essere collocato su una stanza vuota (vale a dire una carta a faccia in giù).

La casa sull'albero e la casetta degli uccelli sono speciali: vanno collocate all'esterno della casa e non in una stanza. È possibile possedere sia la casa sull'albero che la casetta degli uccelli.

Carte aiutante

Gli aiutanti (a eccezione dell'arredatrice) vengono usati al momento di calcolare i punteggi alla fine della partita, quando la vostra casa è stata completata. Ogni carta aiutante contiene una breve descrizione; di seguito sono fornite le loro descrizioni più dettagliate.

LATTONIERE: Alla fine della partita potete selezionare una carta tetto che è stata scartata durante la partita e aggiungerla al vostro materiale per il tetto.

Nota: Dovete usare il lattoniere prima di guardare i materiali per il tetto a faccia in giù che avete accumulato!

FORNITORE: Alla fine della partita potete scegliere una carta stanza che è stata scartata durante la partita e scambiarla con una qualsiasi carta stanza della vostra casa (che potrebbe anche essere una carta stanza vuota a faccia in giù). La carta stanza sostitutiva deve rispettare tutte le regole relative alla collocazione delle stanze. Se rimuovete una carta con un segnalino arredamento, anche quel segnalino viene rimosso e non ottenete nessun punto per quel segnalino.

ARCHITETTO: Aggiungete +1 a ogni bonus di funzionalità della casa: un bagno su ogni piano vi fornisce 4 punti; una casa dotata di cucina, bagno e camera da letto vi fornisce 4 punti. Inoltre, ogni stanza vuota (a faccia in giù) vale 1 punto. (L'architetto le adatta alle necessità degli occupanti!)

MANOVALE: Alla fine della partita potete scambiare di posto 2 qualsiasi carte stanza della vostra casa. Entrambe le carte devono rispettare tutte le regole relative alla collocazione delle stanze (per esempio, le carte seminterrato non possono essere scambiate con quelle di un piano superiore; una carta non può essere collocata accanto a una stanza chiusa del suo stesso tipo, e così via). Se scambiate una stanza vuota (a faccia in giù), quella stanza rimane a faccia in giù (e continua a fornirvi 0 punti).

Se spostate una carta con un segnalino, il segnalino si sposta assieme alla carta. Se lo scambio fa in modo che una singola stanza (un gruppo di carte adiacenti dello stesso tipo) contenga più di un segnalino, dovrete scartare tutti i segnalini tranne 1!

Serena usa il **manovale** per spostare una carta **soggiorno** accanto a un'altra carta **soggiorno**.





ARREDATRICE: Questa carta ha effetto non appena la prendete. I segnalini arredamento non chiudono le vostre stanze. Tutte le stanze chiuse in precedenza a causa dei segnalini ora non lo sono più, a meno che naturalmente non abbiano già raggiunto la loro grandezza massima. (Ogni stanza può comunque contenere 1 solo segnalino.) Durante il calcolo dei punteggi, ognuno dei vostri segnalini vale 1 punto in più rispetto al suo valore stampato.

Carte utensile

Quando prendete una carta utensile, collocatela all'esterno della vostra casa (a eccezione dell'impalcatura). Potete usarla successivamente durante uno dei vostri turni (a eccezione del martello pneumatico). Gli utensili sono carte monouso: dopo che ne avete usata una, dovete scartarla. Se prendete un utensile nell'ultimo round, non sarete in grado di usarlo e quell'utensile non avrà nessun effetto.



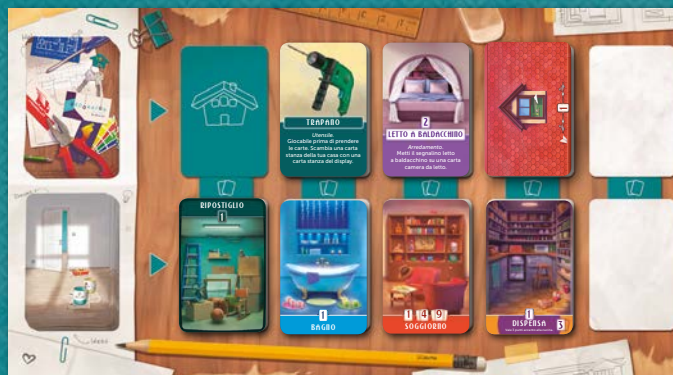
TRAPANO - Potete usarlo subito prima di prendere le carte dal display. Vi consente di scambiare una qualsiasi carta sul display delle carte con una carta stanza della vostra casa. Entrambe le carte scambiate devono andare sulla casella che occupava l'altra carta (sul display o sulla vostra casa). La carta stanza che avete appena collocato deve rispettare tutte le normali regole relative alla collocazione delle carte. Non potete scambiare una stanza vuota (a faccia in giù) sulla vostra casa per metterla sul display delle carte.



MARTELLO PNEUMATICO - Potete giocarlo solo all'inizio di un round, prima che il primo giocatore prenda una coppia di carte! Vi consente di prendere una carta stanza per primi, prima che il primo giocatore svolga il suo turno. (Nota: Questo non vi consente di svolgere 2 turni in questo round, vi permette solo di svolgere il vostro turno prima del primo giocatore.) Inoltre, in questo modo potete prendere solo la carta stanza, non la coppia: dovete scartare la carta speciale corrispondente (e non diventate il primo giocatore, se scegliete la prima carta stanza dal display). Dopo che avete preso la vostra carta stanza, il primo giocatore svolge il suo turno e poi i giocatori rimanenti proseguono in senso orario, come di consueto.



BETONIERA - Potete giocarla soltanto immediatamente prima di prendere carte dal display. Vi consente di scambiare 2 carte stanza sul display delle carte.



Lorenzo è il secondo giocatore del round e gli rimangono 4 coppie di carte. Vuole una carta soggiorno e un tetto rosso con una finestra, quindi gioca la betoniera per scambiare la carta soggiorno con la stanza sotto il tetto che desidera.



IMPALCATURA - Collocate l'impalcatura su una casella vuota della vostra casa che non abbia una casella vuota sotto di essa. Potete collocare una carta stanza direttamente sopra l'impalcatura. In un round successivo, potrete sostituire l'impalcatura con una carta stanza presa successivamente e dovrete farlo entro la fine della partita (possibilmente anche con una stanza vuota a faccia in giù).



Invece di prendere immediatamente una seconda carta garage, Lorenzo prende una terza carta soggiorno con una carta impalcatura: colloca l'impalcatura nel suo seminterrato in modo da poter costruire il suo prezioso soggiorno sopra di essa. Spera di avere un'altra possibilità di prendere una seconda carta garage successivamente, e di usarla per sostituirla all'impalcatura.



Rebel Sp. z o.o.
 ul. Budowlanych 64c
 80-298 Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl

wydawnictwo@rebel.pl

© 2016 Tutti i diritti riservati.



Autore del gioco: **Klemens Kalicki**

Illustrazioni: **Bartłomiej Kordowski**

Rervisione e correzione bozze: **Zespół Rebel**

Progetto grafico: **Maciej Goldfarth & Łukasz S. Kowal**

Traduzione in italiano: **Fiorenzo Delle Rupi e Giulia Timperi**



ESEMPIO DI PUNTEGGIO

Stanze:

- Camera dei bambini: 2 punti
- Soggiorno: 4 punti
- Bagno: 1 punto
- Guardaroba: 1 punto
- Bagno: 1 punto
- Camera da letto: 1 punto
- Cucina: 1 punto
- Dispensa: 3 punti (accanto alla cucina)
- Cucina: 1 punto
- Garage: 0 punti
- Stanza vuota: 0 punti

Punteggio delle stanze: 15 punti

Arredamento

- Pianoforte: 3 punti
- Cuccia per gatti: 1 punto

Bonus di funzionalità

- Bagno su ogni piano: 3 punti
- Casa dotata di bagno, cucina e camera da letto: 3 punti



Punti per il tetto

Scegliete solo 4 carte tetto per calcolare i punteggi.

- Tetto completo ma non uniforme (4 carte): 3 punti
- Finestra: 1 punto



PUNTEGGIO FINALE: 29 PUNTI

16