

## **Wettstreit der Baumeister**

### **La Sfida degli Architetti**

Un gioco per 3 o 4 giocatori a partire da 10 anni.

Un concorso tra i maestri costruttori nel Medioevo. Chi costruirà la città più bella e più preziosa? Attraverso diverse aste i giocatori dovranno cercare di costruire gli edifici. Ma non tutti gli edifici possono essere costruiti uno accanto all'altro. Inoltre, alcuni edifici sono più importanti di altri, e al loro completamento verranno valutati maggiormente. E poi ci sono i sabotatori, mandati a distruggere edifici già costruiti.

#### **Scopo del gioco**

Il giocatore la cui città ha più punti alla fine vince.

#### **MATERIALI DI GIOCO**

40 carte edificio  
20 monete d'oro (3 Talleri) le monete  
30 monete d'argento (1 tallero)  
4 tende  
5 pietre nere sabotatore  
1 dado

#### **Preparazione partita**

- Durante la prima partita rimuovere con attenzione tutte le parti dai loro riquadri.
  - Le 40 carte di costruzione sono mescolate accuratamente e messe in due pile, di 20 carte ciascuna, nel mezzo del tavolo - uno mazzo è rivolto verso l'alto, l'altro è messo a faccia in giù.
  - Ogni giocatore riceve le tre parti che compongono la tenda, le mette insieme e pone la tenda di fronte a sé per celare le proprie carte agli altri giocatori..
  - Ogni giocatore prende 10 talleri. Durante la partita, i giocatori tengono i loro soldi in segreto dietro la loro tenda.
  - Le monete restanti formano la cassa che viene messa al centro del tavolo.
  - Le cinque pietre sabotatore sono poste al centro del tavolo.
- Viene scelto il primo giocatore. Il gioco procede in senso orario.

Le carte edificio

- La tabella mostra le cinque tipologie costruttive diverse, che si verificano con frequenza diversa, e con valori diversi.
- L'interno della tenda mostra anche il numero delle carte presenti per ogni tipo di edificio.
- Le porte della città hanno un simbolo denaro (una o due monete) e servono a produrre entrate supplementari durante il gioco.
- Torri e Torri angolari hanno un simbolo scudo, usato per proteggersi contro gli attacchi del sabotatore.
- Tutte le carte costruzione hanno il loro valore in punti a destra della carta.

Tipo Numero Valore

Torri angolari 5 ciascuna Unità: 2x1, 2x2, 3

Torre di 10 2x1, 2x2, 2x3

Porta della città 10 2x2, 3x3, 3x4, 2x5

Municipio 6 2x5, 2x6, 2x7  
Chiesa 8 4, 2x5, 2x6, 7, 8, 9

## **Svolgimento del gioco**

Durante il turno il giocatore può effettuare tre azioni di gioco nel seguente ordine. Le prime due fasi sono obbligatorie, la terza è facoltativa:

1. Determinare i ricavi
2. Mettere all'asta una carta edificio
3. Costruire o azione di sabotaggio

Terminato il proprio turno il gioco passa al giocatore che segue in senso orario. I giocatori usano il loro denaro per comprare le carte costruzione e disporle nel corso del gioco per formare un paesaggio urbano. Alla fine le città vengono valutate e determinato il vincitore.

## **Corso di un turno di gioco**

### 1. Determinare ricavi

- Il giocatore tira il dado. Con un risultato di 1 a 5, il giocatore riceve lo stesso numero di talleri dalla cassa.
- Se un giocatore ha già giocato le porte della città nel corso del gioco, un ulteriore tallero si riceve per ogni gettone che appare sulle carte Porta della città.
- Se il sabotatore appare come risultato del dado (·), il giocatore riceve talleri solo per le carte Porta. Il giocatore prende un sabotatore dalla riserva e posto in modo visibile davanti agli occhi di tutti. Se non vi sono sabotatori nella riserva, il giocatore può portare via un sabotatore da qualsiasi altro giocatore.

### 2. Mettere all'asta una carta edificio

Il giocatore di turno mette una carta all'asta - la carta più alta del mazzo scoperto o la carta più alta del mazzo coperto.

#### a) Asta di una carta del mazzo scoperto

Il banditore seleziona la carta in cima al mazzo e fa un'offerta di apertura. Gli altri giocatori possono aumentare l'offerta, a sua volta o possono passare. Chi passa non può più rientrare nell'asta. Se tutti sono passati, il giocatore che ha offerto più soldi riceve la scheda, e deve pagare l'offerta in monete.

#### b) Asta di una carta del mazzo coperto

Solo il banditore guarda la carta e deve fare una prima offerta senza rivelare di che carta edificio si tratti. In sequenza, ogni giocatore aumenta l'offerta o passa. Se il gioco ritorna al banditore, questi rivela il tipo di edificio, ma non il valore dell'edificio. (La nota integrativa all'interno della tenda vi sarà d'aiuto.) L'asta procede normalmente. Il miglior offerente ottiene la carta coperta e la pone dietro la propria tenda.

Se l'asta non ha altri offerenti (cioè, se nessuno ha offerto oltre il banditore), la carta è posta nella tenda del banditore senza che gli altri giocatori conoscano i dettagli della carta.

#### c) Pagamento

Il vincitore paga l'importo offerto. La metà va nella cassa, l'altra metà (arrotondata per difetto) va al banditore. Se il banditore fa l'offerta più alta il pieno importo è versato alla banca.

Insolvenza: se il miglior offerente non è in grado di pagare l'offerta, tutto ciò che ha in monete deve essere rivelato e messo nella cassa a titolo di penale. Il giocatore con la seconda offerta più alta riceve la scheda di costruzione e paga la sua ultima offerta. Se il banditore è colui che non può pagare l'offerta, in questo caso non riceve la sua spettanza per la carta venduta. L'intero importo di questa asta va alla cassa.

### 3. Costruire o sabotaggio

#### a) Costruire

- Quando si costruisce per la prima volta, il giocatore deve disporre almeno tre carte edificio a faccia in su. La costruzione può iniziare con una torre d'angolo, ma questo non è obbligatorio.
  - I giocatori possono espandere la loro stessa città in seguito inserendo nuove carte affianco a quelle già giocate. Una volta giocate, le carte non possono essere riposizionate o scambiate.
- Eccezione: Il sabotatore può creare un vuoto in un paesaggio urbano. Questo può essere riempito di nuovo durante la fase di costruzione con una nuova carta.

#### Regole di costruzione

- Le carte devono essere collocate fianco a fianco in modo che si formi un paesaggio urbano ininterrotto.
  - Non possono essere giocate più di tre carte a turno.
  - I giocatori possono costruire una sola città.
  - Ogni città può contenere un solo municipio.
  - Due edifici dello stesso tipo non possono mai essere posizionati fianco a fianco. Torre e Torre d'angolo sono considerati come edifici dello stesso tipo. (I colori dei simboli edificio vi aiuteranno a riconoscere lo stesso tipo di edificio.)
  - La città può essere completata solo nella fase finale, vale a dire solo allora può essere giocata la seconda torre d'angolo o entrambe le torri d'angolo.
- Suggerimento: Non aspettare troppo tempo prima di giocare le tue carte edificio, perché prima si cominciano a giocare le carte Porta, maggiore sarà la rendita. Ricorda inoltre che è possibile giocare solo tre carte per ogni turno di gioco.

#### b) Sabotaggio

- Invece di costruire un giocatore può giocare un sabotatore, a condizione che sia stato ottenuto in precedenza. Solo un sabotaggio può essere svolto per ogni turno di gioco!
- Il sabotatore viene usato contro un edificio appartenente al giocatore avversario con il minor numero di scudi (su torri e torri d'angolo). Se più giocatori hanno lo stesso numero di scudi, il giocatore può selezionare uno tra questi giocatori.
- In alternativa, un giocatore può usare un sabotatore per sabotare la carta costruzione nascosta di un altro giocatore (si veda "sabotaggio di una carta nascosta").
- Un sabotatore non può essere giocato nei confronti del proprio paesaggio urbano.

#### 1. Sabotaggio contro edifici visualizzati

- Il giocatore piazza un sabotatore sopra l'edificio, che si vuole attaccare e lancia il dado. I risultati possibili sono i seguenti (vedi anche l'interno della tenda):

Lancio del dado:

(·): Il sabotatore ha successo: La carta edificio è rimossa dalla città. La carta è posta sotto il mazzo più piccolo (o a faccia in su o nascosto) al centro del tavolo. Se le due pile sono di uguali dimensioni, il sabotatore può scegliere quale mazzo.

1 o 2: Fallito. Il sabotatore non causa alcun danno.

3, 4 o 5: Il sabotatore è esposto, se il proprietario dell'edificio paga il valore del fabbricato attaccato in monete al giocatore che ha utilizzato il sabotatore. Se il giocatore attaccato non può o non vuole pagare il primo giocatore, l'edificio è distrutto e viene messo sotto il mazzo più piccolo.

- In tutti i casi il sabotatore è rimesso nella riserva dopo l'attacco.

#### 2. Sabotaggio di una carta nascosta

- Se un giocatore ha cinque o più carte in mano, un sabotatore può essere giocato contro questo giocatore, non importa quanti scudi abbia il giocatore. Una difesa non è quindi possibile.
- Le carte del giocatore in difesa sono mischiate e disposte a faccia in giù verso l'attaccante.

L'attaccante sceglie una di esse, la mostra a tutti i giocatori e la mette sotto il mazzo più piccolo delle carte di costruzione. Il sabotatore viene restituito alla riserva.

## **Fine del Gioco**

- Non appena un giocatore ha messo all'asta l'ultima carta di uno dei due mazzi di carte costruzione, questo giocatore esegue l'ultima azione di costruzione o sabotaggio.
- Dopo questa azione vi è una fase finale. Ogni giocatore può inserire fino a tre schede edificio. Solo ora la città può essere completata, vale a dire una o entrambe le torri d'angolo mancanti possono essere giocate.

## **Punteggio**

Le città sono valutate come segue:

- Ogni carta edificio conta per il valore stampato.
- Se una città è completa, cioè se non ci sono lacune e vi è una torre d'angolo sia a sinistra che a destra, possono venire assegnati dei punti extra.

Punti Extra

- Se la città è completa e se c'è un municipio esattamente nel mezzo, vengono assegnati 10 punti extra. (la città la deve quindi avere un numero dispari di carte edificio.)
- Se la città è completa e ci sono un numero uguale delle Chiese su ciascun lato del Palazzo Comunale (zero chiese non conta, ovviamente), il punteggio città è aumentato di 5 punti extra. (Le chiese non devono essere nella stessa posizione sui due lati.)
- Se la città è completa e le torri d'angolo hanno lo stesso valore, il punteggio aumenta di 5 punti extra.
- Ogni scheda edificio che è ancora in mano al giocatore conta come valore negativo.
- Monete e sabotatori non valgono nulla alla fine. Chi ottiene il punteggio più alto ha vinto la sfida degli Architetti.

## **Variante Sabotatore**

Invece di attaccare la città più deboli, ogni città può essere attaccata. L'edificio bersaglio è selezionato e il dado è lanciato. Se il numero ottenuto è superiore al numero degli scudi in difesa della città, l'edificio selezionato è distrutto. Il punto nero riesce sempre. Se il numero ottenuto è inferiore o uguale al numero di scudi, l'attacco fallisce.

Dopo il posizionamento del segnalino sabotatore, ma prima che il dado venga lanciato, il giocatore attaccante può accettare un certo numero di talleri dal giocatore in difesa per fermare il sabotaggio. Se un accordo è raggiunto il denaro viene versato. In tutti i casi il sabotatore è rimesso in riserva, dopo l'attacco.

## **Punteggio Esempi**

Esempio 1:

Carte in mano: 1+2

I valori di costruzione:  $2 + 8 + 7 + 3 + 6 + 2 + 4 + 2 + 3 + 2 = 39$

Punti Extra: Città Alta, non nel mezzo = 0

Chiese uguali su entrambi i lati = 5

Torri angolari dello stesso valore = 5

Penalità per le carte in mano:  $1 + 2 = -3$

Totale punti: = 46

Esempio 2:

Carte in mano: nessuna

I valori di costruzione:  $3 + 7 + 5 + 9 + 3 = 27$

Punti Extra: Municipio nel mezzo = 10

Chiese uguali su entrambi i lati = 5

Torri angolari dello stesso valore = 5

Penalità per le carte in mano: = 0

Totale punti: = 47

Esempio 3:

Carte in mano: nessuna

I valori di costruzione:  $1 + 9 + 2 + 4 + 7 + 6 + 3 + 2 = 34$

Punti Extra: No punti extra a causa del vuoto = 0

Penalità per le carte in mano: = 0

Totale punti: = 34

Esempio 4:

Carte in mano: 5+2

I valori di costruzione:  $2 + 3 + 1 + 3 + 7 + 8 + 2 + 4 + 6 + 1 = 37$

Punti Extra: Nessun punto extra, poichè è mancante la Torre d'angolo a destra= 0

Penalità per le carte in mano:  $5 + 2 = -7$

Totale punti: = 30

### **L'autore:**

Jean du Poel vive con la moglie Veronika vicino a Oldenburg, dove svolge la professione di graphic designer e gestisce la sua piccola casa editrice di giochi. Tutti i giochi che pubblica hanno uno sfondo storico. Il suo gioco ricco d'atmosfera appare per la prima volta pubblicato da una casa editrice più grande.

Illustrazioni

Studio grafico Krüger / Claus Stephan

Grafica

Thilo Rick / Anke Pohl

Foto

Dirk Hoffmann

Trattamento editoriale

TM-Spiele

Autore e casa editrice ringraziano i molti giocatori per le sessioni di playtesting.

Traduzione: Fausto Berutti

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.