

# BOOM! TEGOT



REGOLAMENTO

# Aargh!Tect

Un gioco per “duri” architetti dell’età della pietra!

Durata: più o meno 30 - 45 min

Numero dei giocatori: 2 - 8

Anni: da 8 a 99

## Contenuti:

2 sets di materiali da costruzione, composti da 10 blocchetti di legno robusti (2x giallo, 2x verde, 2x blu, 2x rosso, e 2x bianco) più 2 carte Lastra di pietra grigie.

2 Clave (gonfiabili)

2 fogli con il promemoria dei suoni

24 carte Progetto



## SCHERMI PROMEMORIA (2 X)

I fogli promemoria vengono posti tra l’Architetto ed i suoi lavoratori. Essi mostrano i movimenti e i comandi dell’età della pietra disponibili ed il loro significato.



Front side

Reverse side

## LASTRE DI PIETRA GRIGIE (2X)

Le lastre solitamente costituiscono la base. Assicuratevi che il giusto lato (chiaro o scuro) sia rivolto verso l’alto.



## CARTE PROGETTO (24 X)

Rappresentano i diversi progetti di costruzione.

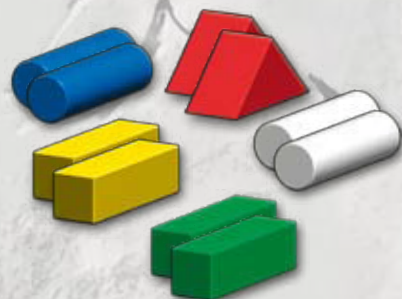


Retro delle carte Progetto.



## CLAVE (2X)

Ad ogni architetto è consegnata una Clava per poter comunicare.



## BLOCCHETTI IN LEGNO (2X)

Preparazione: prima di tutto il proprietario del gioco deve gonfiare le due Clave.

## Setup

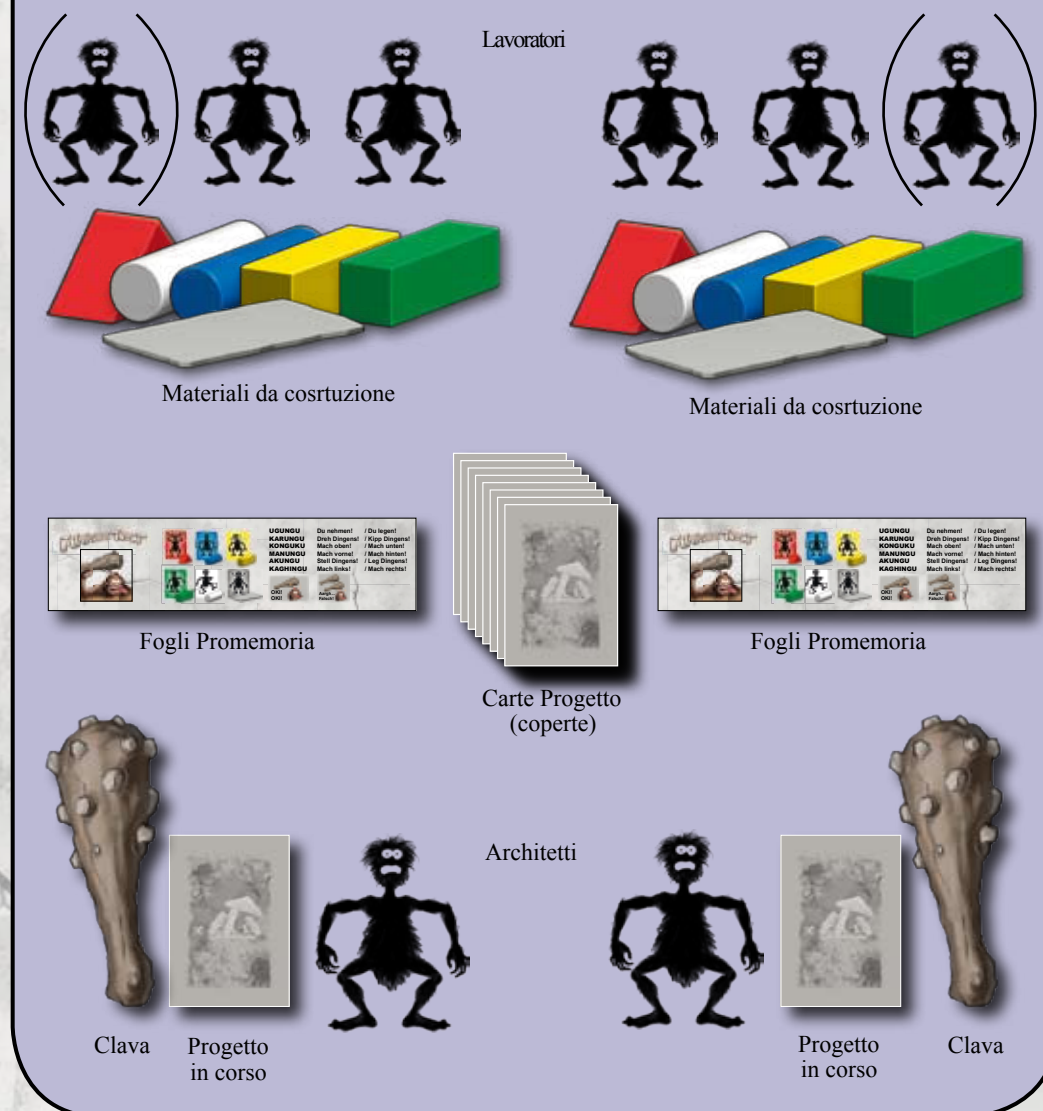
Aaargh! Tect è un gioco per una o due squadre. Per il gioco standard i giocatori devono formare due squadre in competizione tra loro, la versione allenamento può essere giocata da una squadra sola. (Il numero dei giocatori in una squadra può essere differente, ma minimo 2 per squadra).

Successivamente ogni squadra nomina un giocatore, ovviamente il più ingegnoso, che sarà l’architetto. Gli altri membri della squadra faranno i lavoratori. Entrambi gli architetti staranno seduti dallo stesso lato del tavolo, i lavoratori siederanno dal lato opposto a quello degli architetti.

Ogni squadra riceve un set di materiali da costruzione (1 giallo, 1 verde, 1 blu, 1 rosso, 1 bianco e una carta lastra di pietra grigia). Mischiate le carte progetto, formando un mazzo coperto, e mettetele in modo che siano raggiungibili da entrambi gli architetti.

Ogni architetto prende un foglio con il promemoria dei comandi e lo posiziona fra se ed i propri lavoratori, in modo che tutti i giocatori possano leggere le istruzioni sul foglio.

## Esempio:



Ogni architetto prende una Clava e pesca una carta dal mazzo. Mentre l’architetto guarda la carta evitando di mostrarla agli altri, i lavoratori di ogni squadra si dividono i materiali da costruzione tra di loro. (Quanti pezzi prende ogni giocatore è assolutamente a vostra discrezione, noi consigliamo una distribuzione equa, ma chi può dire se un cervello di un cavernicolo arriva a tanto?).

Ogni giocatore deve avere almeno un pezzo per costruire. Un giocatore è responsabile del piazzamento del proprio materiale ed è l’unico che può maneggiarlo.

## Chiarimento Ordini ...



Mettere le mani , insieme,  
sopra la testa  
= **ROSSO**



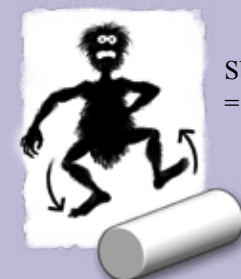
Batti le mani sulle cosce  
= **BLU**



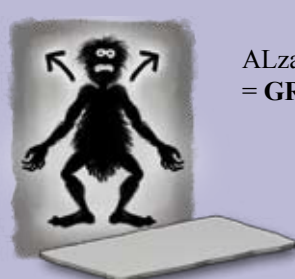
Inclina la testa  
lateralemente  
= **GIALLO**



Agita i fianchi  
= **VERDE**



Sbatti i piedi  
= **BIANCO**



ALza le spalle  
= **GRIGIO**

## Traduzione suoni dell'età della pietra:

**Prendilo!:** Prendere il Materiale da costruzione!  
**Posalo! =** Mettete da parte il Materiale da costruzione!

**Giralo! =** Ruotare il Materiale da costruzione!  
**Inclinalo! =** Inclinare il Materiale da costruzione!

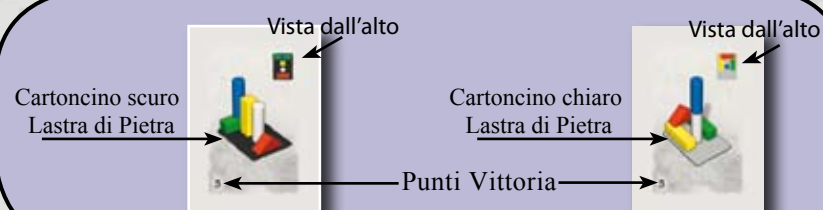
**Metti sopra! =** Sollevare il Materiale da costruzione!  
**Metti sotto! =** Abbassare il materiale da costruzione!

**Metti avanti! =** Mettere il Materiale da costruzione davanti!  
**Metti dietro! =** Mettere il Materiale da costruzione dietro!

**Drizzalo! =** Erigere il Materiale da costruzione!  
**Sdraialo! =** Mettere il Materiale da costruzione sdraiato!

**Sinistra! =** Muovi il Materiale da costruzione verso sinistra!  
**Destra! =** Muovi il Materiale da costruzione verso destra!

Progetti delle Costruzioni (Si noti che i cartoncini lastre di pietra grigie hanno un lato chiaro e uno scuro. Anche la loro posizione è importante per una costruzione corretta!)



Ora entrambi gli Architetti, simultaneamente, provano a spiegare ai loro Lavoratori, come devono essere posizionati i Materiali per creare il progetto di costruzione raffigurato sulla carta.

E' permesso utilizzare soltanto le poche parole ed i gesti raffigurati sui fogli promemoria.

Il colore dei Materiali da Costruzione deve essere indicato attraverso i gesti raffigurati sul foglio promemoria, non è permesso usare parole o altri gesti.



Per spiegare ad i propri Lavoratori la posizione corretta dei Materiali da costruzione, gli Architetti devono usare solamente il linguaggio dell'età della pietra. Se l'Architetto pronuncia una parola dell'età della pietra una sola volta, vuole indicare la prima azione presente nella lista alla sua destra; se pronuncia una parola dell'età della pietra due volte, vuole indicare la seconda azione presente nella lista alla sua destra.

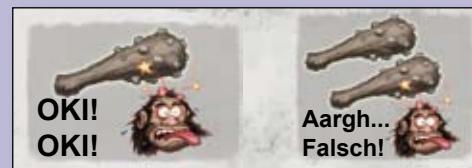
**Esempio:** **MANUNGU** significa "Metti Avanti" (= metti il pezzo davanti).

**MANUNGU MANUNGU** significa "Metti Indietro" (= metti il pezzo dietro).

Questi ordini di piazzamento devono essere combinati con i movimenti del corpo che indicano i diversi pezzi, in modo che i lavoratori possano capire quale Materiale devono posizionare. I Lavoratori cercano di interpretare gli ordini del loro Architetto e di piazzare i Materiali nella posizione indicatagli. Possono utilizzare il Foglio Promemoria per capire le intenzioni dell'Architetto.

L'Architetto può usare la sua Clava per mostrare ai propri Lavoratori se i loro sforzi nella costruzione siano giusti o sbagliati. Un colpo singolo (leggero) sulla testa significa "corretto", due colpi significano "sbagliato". In quest'ultimo caso il Lavoratore deve riprendere il suo ultimo pezzo piazzato e chiedere all'Architetto dove ha sbagliato (nel modo usato nell'età della pietra: Ugh?).

corretto



sbagliato

Se l'Architetto si colpisce la testa, significa che ha commesso un errore nel suo ultimo ordine che deve essere ignorato dal Lavoratore(i).

L'Architetto tiene il Progetto in una mano e la Clava nell'altra. Non possono essere usati termini diversi da quelli scritti sul Foglio Promemoria ma è permesso guidare i propri Lavoratori nella giusta direzione usando la Clava. In nessun caso gli Architetti possono toccare i Materiali da Costruzione con le dita o le mani. Se questa regola non viene rispettata, si deve scartare la Carta Progetto e pescarne un'altra dal mazzo per iniziare una nuovo progetto di costruzione.

Se ritiene un progetto troppo complesso da portare a termine, l'Architetto può scartare la Carta Progetto e pescarne una nuova dal mazzo. In ogni caso, se un Architetto scambia una Carta Progetto incompleta con un'altra, ogni carta scartata conterà come -1 punto a fine partita (vedi valutazione e punteggio avanti).

Solo i Lavoratori sono autorizzati a toccare i Materiali da Costruzione, però soltanto quelli che gli sono stati assegnati all'inizio della partita. I Lavoratori devono comunicare con l'Architetto e con chiunque altro usando i termini e i movimenti riportati sul Foglio Promemoria (o usando gesti ed espressioni facciali).

### NOTA:

Nel corso del gioco soltanto i termini dell'età della pietra riportati sul Foglio Promemoria devono essere utilizzati.

Non è permesso utilizzare nomi, colori, o altri termini che non sono sul Foglio Promemoria del gioco. E valido solamente comunicare con le parole ed i gesti presenti sul Foglio, o con espressioni facciali e gesti. Se questa regola non viene rispettata, il progetto di costruzione in corso, della persona che ha infranto le regole, deve essere immediatamente interrotto e conta come -1 punto.



## L'ARCHITETTO PIU' INGEGNOSO...

### VALUTAZIONE E PUNTEGGIO:

Appena una squadra ha finito di costruire il progetto della Carta Progetto, l'Architetto esclama: "AARGH! TECT!" e sbatte la Clava sul tavolo per tre volte (la costruzione deve rimanere intatta!). Successivamente l'Architetto rivela la sua Carta Progetto.

Tutti i lavoratori devono fermarsi immediatamente. L'Architetto ed i Lavoratori dell'altra squadra verificano la correttezza della costruzione.

Se la costruzione corrisponde all'immagine sulla Carta Progetto, i giocatori della squadra avversaria esprimono la loro selvaggia approvazione ed ammirazione annuendo, con applausi ed euforia.

Se la costruzione mostra difetti gravi, gli avversari devono emettere grugniti sprezzanti esprimendo la loro protesta ed il loro disgusto.

Se la costruzione è stata costruita correttamente, la squadra riceve il punteggio riportato sulla carta; la carta viene messa a destra dell'Architetto a rappresentare il punteggio della squadra.

Se più della metà degli avversari ha protestato ed indica che ci sono degli errori, la costruzione difettosa deve essere abbattuta e la Carta Progetto viene posta alla sinistra dell'Architetto (vale -1 punto alla fine del gioco).

**Promemoria importante per le squadre:** non respingete una costruzione a causa di piccole imperfezioni (i difetti sono: colori sbagliati o errori nel piazzamento dei materiali, in quest'ultimo caso dovrebbe essere tollerata una certa libertà "artistica").

### RIEPILOGO:

Le Carte Progetto completate con successo sono impilate a destra dell'Architetto e valgono tanti punti quanti ne hanno stampati sopra.

Le Carte non completate, o non iniziate, o i progetti non corretti sono impilate alla sinistra dell'Architetto e valgono -1 punto.

In ogni caso in cui l'Architetto pesca una nuova Carta Progetto i suoi Lavoratori riprendono in mano i loro Materiali da Costruzione.

Dopo aver terminato un progetto con successo, l'Architetto può scambiare il proprio ruolo con uno dei Lavoratori se la squadra è d'accordo.

Al termine di ogni progetto corretto, l'Architetto può verificare il punteggio della propria squadra. La squadra che per prima raggiunge 10 punti vince la partita. Il suo Architetto Ingegnoso festeggia la vittoria ruotando selvaggiamente la sua clava esclamando **Aargh!Tect, Aargh!Tect** ripetutamente.

## VARIANTI DI GIOCO

### VARIANTE DI ALLENAMENTO PER 2-4 GIOCATORI IN UNA SOLA SQUADRA:

La preparazione e la formazione delle squadre è la stessa del gioco standard. Poi ci si accorda su un determinato tempo di gioco (ad esempio 30 minuti). La squadra che alla fine del lasso di tempo prefissato ha accumulato il punteggio più alto vince la partita.

Un edificio in costruzione alla fine del tempo non dà punteggio negativo.

### VARIANTE PER DUE SQUADRE - GIOCARE CONTRO IL TEMPO

La preparazione e la formazione delle squadre è la stessa del gioco standard. Poi ci si accorda su un determinato tempo di gioco (ad esempio 30 minuti).

La squadra che alla fine del lasso di tempo prefissato ha accumulato il punteggio più alto vince la partita. Un edificio in costruzione alla fine del tempo non dà punteggio negativo.

**Nota Finale:** E' possibile giocare Aargh! Tect! con giocatori con handicap fisici. Prima della partita è sufficiente modificare un po' i gesti ed i movimenti per adattarli alle capacità dei compagni di squadra.

## Credits:

**Designer:** Walter Obert

**Advisor and Initial Development:** Paolo Vallerga

**Illustration and Graphics:** Jochen Eeuwiyk

**Lead Developer:** Harald Bilz

**Executive Development:** Harald Bilz & Oliver Erhardt

**Layout & Graphic Design:** Selami Ileman & Harald Bilz

**With the collaboration of:** Christoph Lipsky, Petra Becker



Heidelberger  
Spieleverlag

[www.heidelbaer.de](http://www.heidelbaer.de)

Traduzione in italiano e adattamento grafico  
per la Tana dei Goblin  
di Giorgio Pascolini

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.