

Burg appenzell

(Traduzione a cura di [Andrea "Turing70" Casarino](#) della [Tana dei Goblin](#))

Nota importante: al fine di un'agevole comprensione di questa traduzione del regolamento è necessario fare riferimento al regolamento originale presente nella scatola di gioco per quanto riguarda le illustrazioni ivi contenute a cui questa traduzione fa comunque riferimento. La traduzione si riferisce alla versione inglese del regolamento originale.

Materiale di gioco: prestare molta attenzione al fatto che la plancia da gioco è costituita dalla scatola stessa, dal contenitore interno nero e dalla fustella a cui sono fissate le tessere quadrate piccole con il disegno dei formaggi !

[Pagina 1 del regolamento inglese]

Costruzione del castello e preparazione

1. La scatola di gioco costituisce le mura del castello e l'involucro nero al suo interno costituisce la mappa delle segrete (i buchi cilindrici).
2. Posizionare le quattro torri agli angoli della base del castello negli appositi spazi come indicato in figura.
3. Nella confezione sono presenti 34 tessere quadrate in formato più grande: 21 tessere con il disegno di vari tipi di formaggio (3 per ciascuno dei 7 tipi di formaggio), 10 tessere pavimento (senza alcun disegno di formaggio), 3 tessere *trappole per topi* (quelle bucate). Tutte queste tessere nel seguito sono dette *tessere scorrevoli*. Le tessere scorrevoli vanno tutte piazzate (tranne una che va lasciata a disposizione vicino alla scatola) sulla plancia di gioco nera a coprire i buchi delle segrete del castello.
4. Piazzare la fustella con i 33 buchi (quella da cui sono state estratte le tessere quadrate piccole con i disegni di formaggio, di seguito indicate come *tessere collezione*) sopra alla plancia di gioco. Scegliere il lato a piacere.
5. Piazzare tutte le 18 tessere tetto sulla plancia rispettando il disegno della fustella piazzata al punto 4.

6. Piazzare a fianco della plancia di gioco le 28 tessere collezione (4 per ciascuno dei 7 tipi di formaggio).
7. Distribuire a ciascun giocatore un set di 4 topi del colore prescelto.

[Pagina 2 del regolamento inglese]

Obiettivo del gioco

Vince il primo giocatore che riesce a collezionare 4 tipi di formaggio diversi.

Svolgimento del gioco

Il gioco inizia con il piazzamento di un topo per ciascun colore nelle torri del castello. Il primo giocatore è colui che per ultimo ha visitato un castello reale e poi si prosegue in senso orario.

A partire dal primo giocatore ciascun giocatore esegue il proprio turno di gioco. Un turno di gioco consiste nell'eseguire fino a 4 azioni da scegliere tra le seguenti:

- *Scoperchiamento* (rimozione di un tetto)
- *Corsa* (muoversi all'interno delle stanze del castello)
- *Slittamento* (scorrimento delle tessere scorrevoli)

L'azione di slittamento può essere eseguita al massimo una sola volta nel proprio turno mentre le altre due azioni possono invece essere eseguite anche più volte. Tutte le azioni possono essere eseguite nell'ordine che si desidera.

È possibile eseguire anche meno di 4 azioni.

Azione di *scoperchiamento*

Un topo può scoprire le stanze adiacenti. Da qualsiasi cella in cui esso si trova (compresa la torre) è possibile rimuovere qualsiasi tetto ad essa adiacente in senso orizzontale, verticale e diagonale.

Mettere il tetto appena rimosso a fianco della scatola di gioco.

La rimozione di un tetto costa esattamente un'azione.

Azione di corsa

Un topo può entrare nel castello solo a partire da una torre. A questo scopo ogni giocatore può utilizzare qualsiasi torre.

Un topo si muove dalla propria cella (oppure dalla torre da cui entra nel castello) in una qualsiasi cella ad essa adiacente in senso orizzontale oppure verticale (topo verde nell'illustrazione a fianco). Il movimento diagonale non è permesso.

Un topo non può muovere sui tetti o sulle trappole per topi. Inoltre non è permesso tornare su una torre oppure uscire dal castello (topo rosso nell'illustrazione a fianco).

Ci può essere un solo topo in una stessa cella oppure in una stessa torre.

Un topo può saltare sopra ad altri topi per raggiungere celle libere. Ogni cella con un altro topo saltata in questo modo conta come un'azione di *corsa* (topo blu nell'illustrazione a fianco).

Conta come un'azione:

- Posizionare un proprio topo in una torre
- Muoversi da una cella (o da una torre) a quella adiacente
- Passare sopra una cella occupata da un altro topo

[Pagina 3 del regolamento inglese]

Azione di slittamento

Su ciascun lato del castello sono presenti 3 stendardi rossi che individuano altrettante fessure che permettono l'inserimento di una tessera scorrevole.

L'azione di slittamento consiste nell'inserire la tessera scorrevole posta a fianco della scatola di gioco nella fessura desiderata e quindi spingere tutte le tessere scorrevoli della riga fino a quando dalla fessura opposta non fuoriesce una tessera che quindi sarà a disposizione per le future azioni di slittamento.

L'azione di slittamento è l'unica azione che può essere eseguita una sola volta nel proprio turno.

Nota: durante un'azione di slittamento altri topi possono quindi ritrovarsi su tessere con il formaggio (che quindi possono collezionare immediatamente)

oppure su tessere con trappole per topi (che fanno cadere il topo nelle segrete del castello).

Trappole per topi

Se durante l'azione di slittamento una trappola per topi viene spinta sotto un topo, quest'ultimo cade nelle segrete del castello e vi rimane fino alla fine del gioco.

Collezionare pezzi di formaggio

Ci sono 3 tessere scorrevoli per ognuno dei 7 tipi di formaggio.

Se due dei tuoi topi si trovano su celle con lo stesso tipo di formaggio tu puoi prendere la corrispondente tessera collezione del formaggio presente sulla cella e porla di fronte a te in maniera visibile a tutti gli altri giocatori.

È possibile collezionare pezzi di formaggio anche quando non è il proprio turno (ad esempio durante un'azione di slittamento eseguita da un altro giocatore).

È possibile collezionare un solo pezzo di formaggio per ciascun tipo, quindi non puoi avere due tessere collezione dello stesso tipo di formaggio.

Nota: può succedere di poter collezionare più tipi di formaggio nello stesso turno.

[Pagina 4 del regolamento inglese]

Fine del turno (ricopertura delle stanze)

Alla fine di ciascun turno di gioco è obbligatorio ricoprire con l'appropriata sezione di tetto tutte le stanze che risultano vuote (cioè quelle senza topi).

Questo non conta come azione.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena un giocatore ha collezionato 4 tipi di formaggio diversi. Questo giocatore è il vincitore.

Il gioco finisce anche nel caso in cui il terzo topo di un qualsiasi giocatore finisce nelle segrete del castello. In questo caso il vincitore è il giocatore

che ha collezionato più tipi di formaggio diversi. Se più giocatori si trovano con il maggior numero di tipi di formaggio diversi allora vince colui che è stato il più lontano ad aver giocato il proprio turno di gioco (con esclusione dei giocatori rimasti con un solo topo).

Nota: il numero di tipi di formaggi diversi necessari per vincere può essere elevato a 5 oppure 6 per allungare un po' la partita e comunque si suggerisce di elevarlo comunque per partite a 2 o 3 giocatori.

Un piccolo aiuto per mettere via il gioco dopo aver giocato

Hai finito di giocare ? Metti tutti i topi e le tessere formaggio collezione nei buchi della plancia nera. Sistema le tessere formaggio, la plancia con i 33 buchi e i tetti come se stessi iniziando una nuova partita. Srotola le 4 torri e sistemale piatte sopra la plancia. Inserisce le regole, chiudi la scatola, fatto !

NOTA IMPORTANTE: 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.



Andrea "Turing70" Casarino