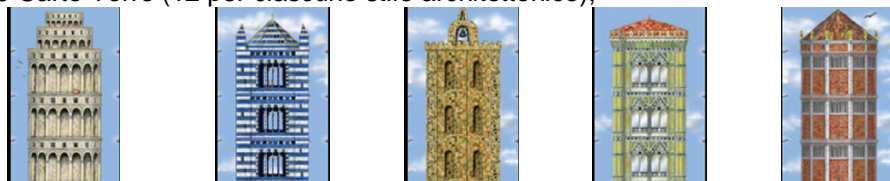


CAMPANILE

di Hanno & Wilfried Kuhn
per 2-5 giocatori da 8 anni in su – Durata: 30 min. circa

CONTENUTO

- 60 Carte Torre (12 per ciascuno stile architettonico);



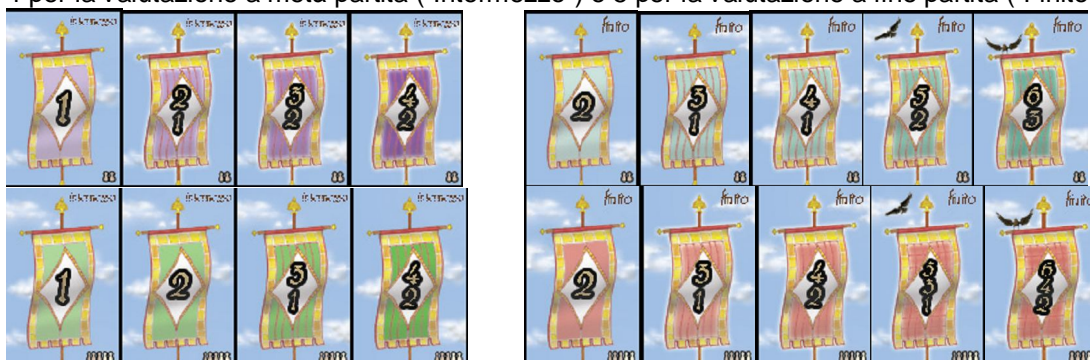
- 5 Carte Base della Torre (1 per ciascuno stile architettonico);



- 1 Carta "Intermezzo" e 1 Carta "Finito";



- 18 Carte Bandiera: 9 per le partite con 2 giocatori e 9 per le partite in 3-5 giocatori; ogni gruppo di 9 carte ne ha 4 per la valutazione a metà partita ("Intermezzo") e 5 per la valutazione a fine partita ("Finito");



- 17 gettoni Punti Vittoria (4x1 PV, 5x2 PV, 3x3 PV, 3x4 PV, 1x5 PV, 1x6PV);



- 45 segnalini influenza, 9 per ciascun giocatore: 1 grande (valore 3), 3 medi (valore 2), 5 piccoli (valore 1);



- 5 Carte Aiuto col riassunto del gioco (1 per ciascun giocatore).



INTRODUZIONE

Piazzando con attenzione le carte Torre, i giocatori incrementano l'altezza di 5 diversi campanili (o, al contrario, ne ostacolano lo sviluppo), scommettendo inoltre su quale sarà la torre più alta al momento delle valutazioni (una a metà gioco e l'altra a fine partita). Il giocatore col maggior numero di Punti Vittoria, alla fine vincerà la partita.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Disporre le 5 carte Base delle Torri in una fila, avendo l'accortezza di non piazzarle troppo vicine l'una all'altra e di lasciare un po' di spazio libero sotto di esse (circa 15 cm) e soprattutto molto spazio libero sopra (almeno 50 cm), in modo da non ostacolare lo sviluppo in altezza dei campanili.
2. In una partita con 2 giocatori, rimuovere 6 carte Torre per ciascuno stile architettonico, in modo da avere un mazzo di 30 carte; in partite con 3-4-5 giocatori si usano invece tutte le 60 carte Torre.
3. Mescolare le carte Torre e distribuirne 3 a ciascun giocatore, che le tiene in mano, nascoste agli altri.
4. Inserire la carta "Intermezzo" a circa metà altezza del rimanente mazzo di carte Torre, e mescolare la carta "Finito" insieme alle ultime 10 carte dello stesso mazzo.
5. Scoprire le prime 3 carte Torre del mazzo, in modo da formare una riserva generale visibile a tutti i giocatori, a lato delle 5 carte Base.
6. Ogni giocatore prende i 9 segnalini influenza di un colore a sua scelta.
7. Prendere il set di 9 carte Bandiera in funzione del numero di giocatori (2 oppure 3-4-5), separando le 4 carte per la valutazione di metà partita ("Intermezzo") dalle 5 per la valutazione finale ("Finito").
8. Tenere a portata di mano i gettoni dei Punti Vittoria.
9. Consegnare a ciascun giocatore una carta Aiuto col riassunto del gioco.
10. Il giocatore più alto viene eletto giocatore iniziale.

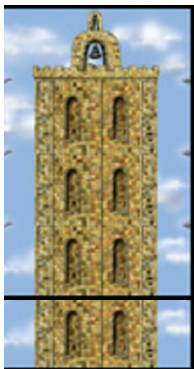
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

A partire dal giocatore iniziale e procedendo in senso *orario*, ciascun giocatore durante il suo turno effettua le seguenti 3 azioni, nell'ordine:

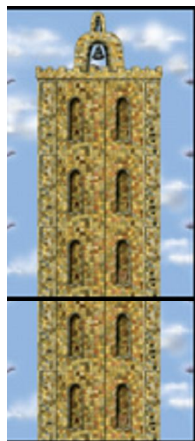
- A. *Piazzare una carta Torre (obbligatorio);*
- B. *Piazzare un segnalino influenza (facoltativo);*
- C. *Prendere una carta Torre dalla riserva generale (obbligatorio).*

A. Piazzare una carta Torre

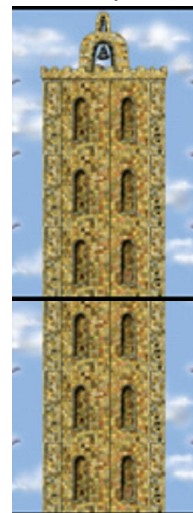
Il giocatore di turno deve piazzare sul tavolo una delle carte Torre della sua mano, diponendola sopra il campanile del medesimo stile, in modo da incrementare la sua altezza, che così può aumentare di 1, 2 o 3 piani, a scelta del giocatore stesso, a seconda di quanti piani della carta sottostante vengono coperti con questo tipo di azione.



l'altezza aumenta di 1 piano



l'altezza aumenta di 2 piani



l'altezza aumenta di 3 piani

B. Piazzare una segnalino influenza

Il giocatore di turno può, se vuole, piazzare uno dei suoi segnalini sotto un campanile, secondo le seguenti regole:

- si può scegliere solo un campanile il cui stile architettonico sia lo stesso di una delle 3 carte a faccia scoperta presenti nella riserva generale;
- si può piazzare solo un segnalino il cui valore corrisponda al numero di piani di cui è aumentata l'altezza del campanile durante l'azione A (3 piani: segnalino grande; 2 piani: segnalino medio; 1 piano: segnalino piccolo).

Una volta piazzati, i segnalini non possono più essere rimossi. Se un giocatore ha esaurito i segnalini del valore corrispondente all'incremento di piani dell'azione A, questa azione non può essere effettuata.

Il primo giocatore a piazzare un segnalino sotto un certo campanile, lo piazza più vicino possibile alla sua base, facendo così anche con i successivi segnalini piazzati sotto lo stesso campanile. Il secondo giocatore che piazza i suoi segnalini in corrispondenza di quel campanile, dovrà piazzarli invece più in basso, sotto quelli del primo giocatore. In modo analogo il terzo giocatore li piazzerà sotto quelli del secondo, in modo che sia chiaro l'ordine temporale con cui i segnalini sono stati piazzati. Si crea così una gerarchia di piazzamento che servirà a risolvere le parità durante le due valutazioni della partita (carte "Intermezzo" e "Finito").

C. Prendere una carta Torre dalla riserva generale

Il giocatore di turno deve prendere una delle 3 carte Torre scoperte della riserva generale e aggiungerla alla propria mano, rimpiazzando poi la carta presa con la prima del mazzo, in modo che ne siano sempre visibili 3.

PRIMA VALUTAZIONE

La prima valutazione avviene a circa metà partita, quando in seguito all'azione C viene scoperta la carta "Intermezzo". In tal caso il gioco si interrompe e vengono piazzate le 4 carte Bandiera "Intermezzo" sopra i campanili che si sono sviluppati durante il gioco, in funzione della loro altezza, secondo il seguente schema:

VALUTAZIONE "INTERMEZZO"	Carte bandiera da assegnare	
	2 giocatori	3-4-5 giocatori
1° campanile più alto	4/2	4/2
2° campanile più alto	3/2	3/1
3° campanile più alto	2/1	2
4° campanile più alto	1	1
campanile più basso	-	-

L'altezza dei campanili dipende ovviamente dal numero di piani da cui sono formati. A parità di piani si considera più alto il campanile più vicino alla riserva generale di carte (che infatti a inizio partita deve essere piazzata a lato – sinistra o destra – delle carte Base delle Torri, ovvero il piano di sviluppo dei campanili).

Per ciascun campanile (tranne quello più basso, sul quale non sono state piazzate carte Bandiera) il giocatore col maggior valore di segnalini influenza sotto di esso ottiene il numero di Punti Vittoria (PV) maggiore indicato sulla bandiera, il giocatore col secondo maggior valore di segnalini influenza ottiene, eventualmente, il numero di PV minore indicato sulla bandiera stessa. Le eventuali parità vengono risolte secondo la gerarchia descritta precedentemente, col giocatore che ha piazzato i segnalini influenza più in alto che prevale su quello che li ha piazzati più in basso.

I Punti Vittoria vengono assegnati consegnando a ciascun giocatore i gettoni corrispondenti, che riportano l'esatto valore di PV guadagnati. Terminata la valutazione, le carte Bandiera "Intermezzo" e la stessa carta "Intermezzo" vengono rimosse dal gioco. Si ripristina la riserva generale di 3 carte scoperte e la partita prosegue normalmente.

SECONDA VALUTAZIONE E FINE DEL GIOCO

Appena viene scoperta la carta "Finito" (mescolata fra le ultime 10 del mazzo), il gioco si interrompe definitivamente e si esegue la seconda valutazione, piazzando le 5 carte Bandiera "Finito" sopra i campanili secondo gli stessi criteri della valutazione precedente. I valori delle carte sono descritti nella tabella sottostante:

VALUTAZIONE "FINITO"	Carte bandiera da assegnare	
	2 giocatori	3-4-5 giocatori
1° campanile più alto	6/3	6/4/2
2° campanile più alto	5/2	5/3/1
3° campanile più alto	4/1	4/2
4° campanile più alto	3/1	3/1
campanile più basso	2	2

La differenza rispetto alla valutazione precedente consiste nel fatto che in questo caso tutti e 5 i campanili ricevono comunque una carta bandiera (e quindi forniscono PV) e, nelle partite con 3-4-5 giocatori, i due campanili più alti assegnano Punti Vittoria anche al giocatore con la terza maggioranza di valore di segnalini influenza sotto di essi.

Dopo aver assegnato tutti i punti vittoria consegnando ai giocatori i rispettivi gettoni, la partita termina, e il vincitore è il giocatore col maggior numero di PV. In caso di parità vince il giocatore, fra quelli in parità, col singolo gettone PV di valore più alto. In caso di ulteriore parità la vittoria viene condivisa.

REGOLA OPZIONALE PER PARTITE CON 2 GIOCATORI

Dopo aver alzato un campanile di 2 piani, il giocatore di turno può, anziché piazzare un segnalino influenza di valore 2 (grandezza media), spostarne uno del proprio colore precedentemente piazzato sotto un altro campanile. Le altre regole rimangono invariate.

Traduzione di Adams