

# MAUHER BAUHER

Un gioco di **Leo Colovini**

## Contenuto:

- 30 torri di legno in 3 colori.



- 60 case in legno in 5 colori.



- 15 palazzi in legno in 5 colori.



- 33 mura in legno.



- 4 segnalini punteggio.



- 2 dadi "casa".



- 60 carte "gilda".



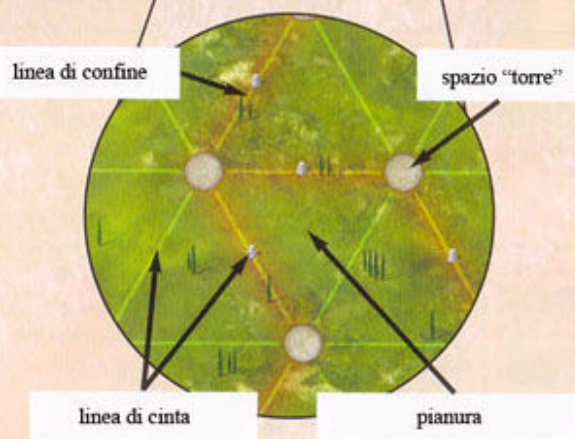
- 1 dado "torre".



## Plancia di gioco.



percorso segna punti.



Le linee di confine e le linee di cinta:  
le linee di confine separano 3 regioni contrassegnate da uno scudo (vedere carte gilda a pag.6).  
Tutte le linee di confine, sono anche linee di cinta.

## Preparazione:

Posizionare la plancia di gioco al centro del tavolo. Disporre al suo fianco, torri, case, palazzi, mura di cinta ed i tre dadi. Mischiare le 60 carte gilda e distribuirne 6 ad ogni giocatore. Le carte rimanenti vanno a formare un mazzo coperto da posizionare sempre a fianco della plancia di gioco. Infine ogni giocatore prende un segnapunti e lo posiziona sullo spazio 1 dell'apposito percorso.



## Obiettivo del gioco:

Costruendo delle mura di cinta, i giocatori cercheranno di formare dei paesi e di totalizzare punti, sulla base delle carte gilda in loro possesso.

Quando un paese verrà formato si procederà con la fase punteggio ed i giocatori potranno scartare 1 o 2 carte gilda dalla propria mano. L'ultimo giocatore (quello con minor punti) potrà infine scambiare quante carte egli desideri, pescando dal mazzo posto al centro del tavolo.

Solo chi saprà giocare le carte giuste al momento opportuno potrà aggiudicarsi la vittoria.

## Svolgimento della partita:

Si decida chi debba essere il giocatore ad iniziare. Ogni turno è suddiviso nei seguenti passaggi, da eseguire nell'esatto ordine in cui sono riportati:

- **Costruire mura:** il giocatore di turno prende un muro dalla riserva e lo posiziona su una linea libera all'interno del piano di gioco.

- **Tirare dadi:** il giocatore tira tutti e 3 i dadi. A seconda del risultato e della posizione del muro, egli deve ora posizionare 0, 1 o 2 torri e 1 o 2 case.

- **Punteggio:** se un giocatore ha completato un paese con il muro posizionato, la fase punteggio ha luogo. Alla fine della fase punteggio ogni giocatore reintegra una carta pescandola dal mazzo. L'ultimo giocatore ha inoltre la possibilità di scambiare le proprie carte.

- **Passare i dadi:** si passano i dadi al successivo giocatore.

Nota: se un giocatore tira i dadi prima di posizionare il muro, egli dovrà immediatamente arretrare di 1 spazio sul percorso segnapunti. Successivamente dovrà posizionare il muro e tirare nuovamente i dadi. (Non si può mai arretrare oltre il primo spazio).

### Costruire Mura

Il muro può essere posizionato su qualsiasi spazio non occupato. I muri non possono mai essere edificati all'interno di un paese completato precedentemente.



Il giocatore inizia il proprio turno, posizionando un muro su una linea disponibile.



Posizionando il muro in A il giocatore ha costituito un paese.

### Tirare i dadi



I dadi "torre" indicano quale torre il giocatore deve collocare ad uno degli estremi del muro posizionato. Se entrambi gli estremi sono liberi, egli deve prendere un'ulteriore torre dalla riserva, del colore che preferisce e posizionarla. Se il colore di una torre non è più disponibile, egli deve prendere una torre di un altro colore. Se il muro si trova fra due torri precedentemente sistemate sul piano di gioco, non occorre tirare il dado torre.

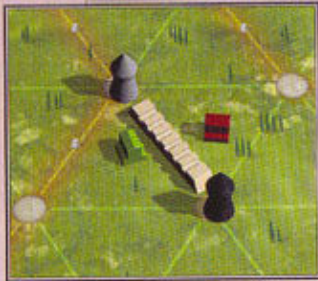


Il giocatore ha ottenuto il colore nero. Sistema una torre nera sull'estremo inferiore. Ora può scegliere una torre per l'altro estremo. Sceglie quindi una torre grigia.





I due dadi "casa" indicano i colori delle due casette che il giocatore dovrà posizionare sui due spazi pianura adiacenti al muro. Se il muro è stato collocato su un lato della plancia, il giocatore tirerà comunque entrambi i dadi, ma sceglierà quale utilizzare per posizionare la casetta sull'unico lato di adiacenza. Se il risultato mostra un punto interrogativo, il giocatore può scegliere il colore che preferisce. Se un colore non è più disponibile, il giocatore deve scegliere un qualsiasi altro colore.

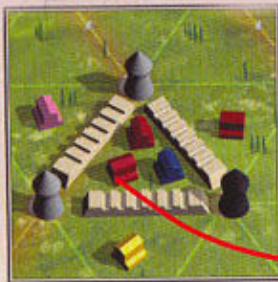


Il giocatore ha ottenuto rosso ed un punto interrogativo. Decide di posizionare la casetta rossa sul lato destro e sceglie una casetta verde per il lato sinistro.

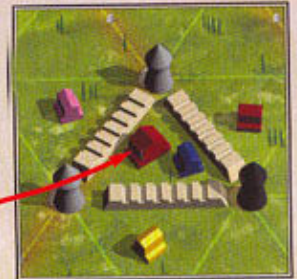


Con un muro posizionato a lato della plancia, solo una casetta può essere collocata.

Quando due casette dello stesso colore, si trovano all'interno di uno stesso paese, vengono rimosse. Vengono riposizionate nella scorta comune e sostituite da un palazzo di pari colore. Se il palazzo di quel colore non dovesse essere disponibile, le casette rimangono dove sono.



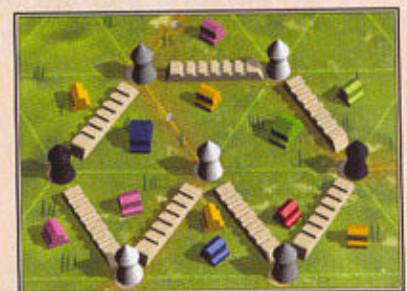
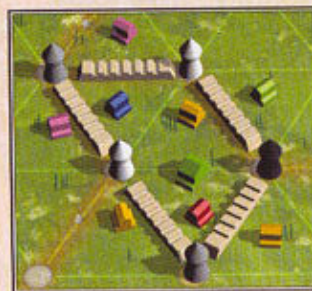
Il giocatore ha completato un paese ed ha collocato una casetta rossa al suo interno. Ora vi sono due casette rosse, che quindi vengono rimosse e al loro posto viene posizionato un palazzo rosso.



### Punteggio:

Quando un muro viene posizionato in modo che una o più pianure siano completamente circondate dalle mura, ha luogo la fase punteggio.

3 esempi di paesi.



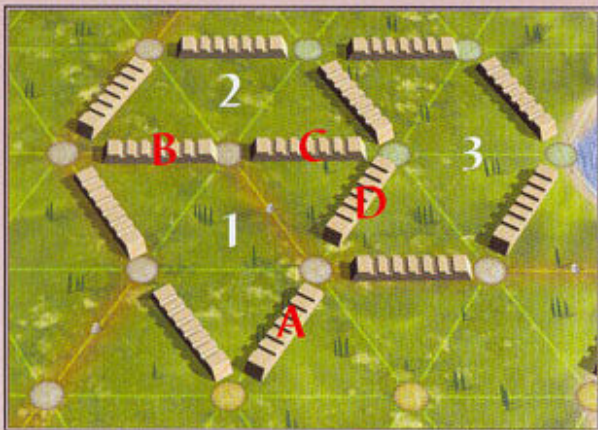
**Suggerimento:** Una volta che un paese è stato realizzato, non potrà più essere suddiviso inserendo al suo interno delle mura. Nei paesi composti da più spazi pianura è quindi consigliabile raggruppare case e palazzi dello stesso colore per facilitare i conteggi.

Le case ed i palazzi dello stesso colore sono stati raggruppati.





Se il paese appena costituito è confinante (almeno un muro in comune) ad uno o più paesi precedentemente realizzati, il giocatore può, se lo desidera, unirli ad uno di questi paesi. Per fare questo, rimuove tutti i muri che caratterizzano la separazione e li rimette nella scorta comune. Un giocatore non può mai unire più di due paesi.



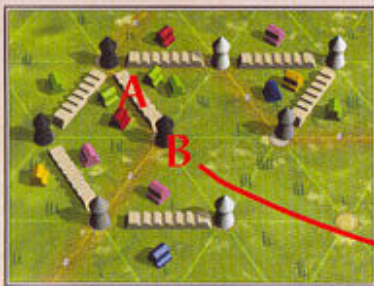
Il giocatore ha posizionato il muro **A** e completato il paese 1.

Ora ha 3 possibilità:

- Può unire i paesi 1 e 2 rimuovendo i muri **B** e **C**.
- Può unire i paesi 1 e 3 rimuovendo il muro **D**.
- Può scegliere di non unire il paese 1 con i paesi 2 e 3. In questo caso tutti i muri rimangono dove sono.

Per maggior chiarezza, le case ed i palazzi sono assenti nell'esempio.

**Suggerimento:** Se al momento del calcolo del punteggio ci sono muri o torri rimasti "inutilizzabili" riporli immediatamente nella scorta comune.



Il paese è stato completato. I muri **A** e la torre **B** sono rimossi e riposti nella scorta comune.



A partire dal giocatore che ha completato il paese, ogni giocatore, a turno, deve giocare di fronte a se 1 o 2 carte gilda, scegliendola/e fra quelle a disposizione nella propria mano e guadagnare i i rispettivi punti se soddisfatte le condizioni.

Le carte giocate formano una pila degli scarti e i giocatori reintegrano una carta pescandola dal mazzo comune. Questo significa che il numero delle carte in tuo possesso si riduce se hai giocato due carte.

In alternativa, per reintegrare carte, un giocatore può scartare una carta e reintegrarne due. In questo caso non ottiene nessun punto.

Quando l'ultima carta dal mazzo viene pescata, si prende la pila degli scarti, si meschia e si forma un nuovo mazzo.

**Un esempio di calcolo del punteggio si trova a pagina 5. Le carte Gilda sono illustrate a pagina 6.**

Appena tutti i giocatori hanno totalizzato punti e reintegrato le carte, il giocatore che si trova più indietro nel percorso segnapunti, ha la possibilità di scartare un numero qualsiasi di carte dalla sua mano, mettendole nella pila degli scarti e pescando lo stesso numero di carte dal mazzo comune.

Se più giocatori si trovano nella stessa casella ed occupano l'ultima posizione, tutti hanno la possibilità di scambiare le carte (partendo dal giocatore di turno e proseguendo in senso orario).

Il giallo ed il verde sono entrambi ultimi. Possono quindi liberarsi delle carte indesiderate, mettendole nella pila degli scarti e possono quindi reintegrarle pescandole dal mazzo comune.





### Esempio di punteggio:

Il giocatore A ha completato il paese mostrato sulla destra e ora ha luogo la fase punteggio per tutti i giocatori.



In questo esempio si considera che tutti i pezzi di legno siano già stati posizionati sulla plancia di gioco.

Il giocatore A ha giocato queste 2 carte:



Il paese contiene sette spazi, riceve 9 punti.



Ci sono 5 torri sulla plancia che non fanno parte di un paese e sono sulla costa. Riceve 10 punti.

Il giocatore B ha giocato questa carta:



Ci sono 6 muri in totale sulla plancia che non fanno parte di un paese. Riceve 6 punti.

Il giocatore C ha giocato queste 2 carte:



Ci sono almeno 4 paesi completi sulla plancia. Riceve 4 punti.



Ci sono 6 cassette rosa sulla plancia al di fuori di tutti i paesi realizzati. Guadagna 6 punti.

Il giocatore D ha giocato queste 2 carte:



Nelle regioni che mostrano gli scudi ci sono 6 cassette. Riceve 6 punti.



Il paese contiene 7 torri. Riceve 7 punti.

Passare i dadi: Il giocatore passa i dadi al giocatore alla sua sinistra.

Fine della partita: Appena l'ultimo muro, l'ultimo palazzo, l'ultima torre o l'ultima casa vengono posizionati, il gioco termina.

Se l'ultimo muro crea un paese, si procede con il relativo calcolo del punteggio; in caso contrario ogni giocatore sceglie un paese fra quelli presenti e gioca 1 o 2 carte per l'ultima volta al fine di totalizzare punti.

Ovviamente puoi anche giocare carte che non hanno nulla a che fare con il paese scelto.

Chi ha collezionato più punti è dichiarato vincitore. In caso di pareggio vince chi ha più carte in mano. Se anche in questo caso si verifica un pareggio, sono dichiarati entrambi vincitori.



## Le carte Gilda

Le seguenti carte gilda fanno riferimento solo ed esclusivamente al paese che è appena stato completato.



Se il paese racchiude 1, 2 o 3 spazi ricevi 6, 7 o 8 punti. Se racchiude più di 7 spazi, ricevi 9 punti.



Se il paese contiene case o palazzi di 2 o 3 colori differenti, ricevi 4 punti. Se ne contiene di 4 o 5 colori differenti guadagni 7 punti.



Per ogni torre bianca, grigia o nera presente nel paese, ricevi 2 punti.



Per ogni palazzo nel paese guadagni 1 punto. Non ricevi punti per le case.



Per ogni palazzo del colore indicato ricevi 3 punti. Per ogni casa, sempre del colore indicato, 1 punto.



Per ogni torre presente nel paese, indipendentemente dal colore, ricevi 1 punto.

Le seguenti carte gilda fanno riferimento solo ed esclusivamente a tutti gli edifici, a tutte le mura e a tutte le torri presenti sulla plancia di gioco che si trovano al di fuori dei paesi completati. Non costituiscono cioè parte di nessun paese.



Per ogni casa del colore indicato ricevi 1 punto.



Per ogni casa nella regione indicata, ricevi 1 punto.



Per ogni torre, ricevi 1 punto.



Per ogni torre bianca, grigia o nera, ricevi 2 punti.



Per ogni torre, situata sulla costa, ricevi 2 punti.



Per ogni muro, ricevi 1 punto.

Per ogni paese completo, presente sulla plancia, ricevi 1 punto.



Il gioco si intende di proprietà dei legittimi creatori e dei marchi registrati. Il presente regolamento costituisce una traduzione non ufficiale, al solo scopo di offrire la possibilità di utilizzo ai giocatori Italiani.

traduzione a cura di: **polloviparo** polloviparo@libero.it  
www.turnoinpiu.altervista.org



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:  
info@hans-im-glueck.de oder  
Hans im Glück Verlag  
Birnauer Str. 15, 80809 München