

# PUEBLO

UN GIOCO PER 2-4 ABILI COSTRUTTORI DAI 10 ANNI IN SU

Autori: Michael Kiesling / Wolfgang Kramer  
Illustrazioni: Joachim Krause, Wolfgang Scheit, Ole Höpfer, Pinball  
Design: DesignEntwicklung Ravensburger  
Gioco Ravensburger® n. 27 212 9

## MATERIALE DA GIOCO

- 1 tabellone
- 1 tabella segnapunti
- 27 mattoni da costruzione colorati (8 blu, 8 rossi, 6 verdi, 5 viola)
- 16 mattoni neutri (beige)
- 1 capo tribù

- 4 pedine segnapunti (1 blu, 1 rosso, 1 verde ed 1 viola)
- 1 gettone bianco di demarcazione

## VERSIONE PER GLI ESPERTI:

- 4 carte per la successione del turno
- 4 luoghi tabù

Pueblo è una parola spagnola e significa popolo, luogo, paese. In Arizona, New Mexico e nelle zone confinanti si usa quest'espressione per definire in particolare un agglomerato urbano dove vivevano le tribù degli Hopi e degli Zuni. Le singole unità abitative di un pueblo somigliano un po' a delle scatole, accatastate le une sopra alle altre e costruite con delle tegole d'argilla.

Nel nostro gioco, il capo tribù affida ai costruttori più abili l'incarico di erigere un nuovo pueblo, assecondando le sue idee e indicazioni. Egli osserva con severità l'avanzare dei lavori, vigilando che nessuno dei costruttori si metta in mostra usando in modo visibile i propri materiali e, ove questi non dovessero attenersi alle sue direttive, impartendo loro severe punizioni.

## FINALITA' DEL GIOCO

Ogni giocatore assume il ruolo di un costruttore. Ha dei mattoni neutri preferiti dal capo tribù, ma anche dei mattoni colorati preferiti personalmente, che dovrebbe usare con abilità. L'uso dei mattoni del proprio colore dovrebbe però avvenire senza che il capo tribù se ne accorga. Questo perché ogni volta che viene posato un mattoncino, il capo tribù può avanzare fino a 4 caselle: se lui si ferma su una casella e da questa postazione riesce a vedere i mattoni colorati, i rispettivi giocatori si prendono delle penalità sulla tabella segnapunti. Una volta che tutti i mattoni sono stati utilizzati per la costruzione, il giocatore che ha ricevuto meno penalità ha vinto il gioco.

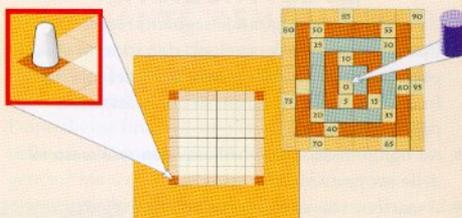
## TABELLONE E TABELLA SEGNAPUNTI

Il tabellone presenta nel centro una superficie da gioco quadrata, costituita da 8 x 8 caselle. Su questa superficie sorgerà il pueblo durante il gioco. Lungo il suo perimetro è collocata una corsia sulla quale si muoverà il capo tribù.

Le penalità vengono annotate sulla tabella segnapunti, che è composta da 100 caselle. Se nel corso del gioco un giocatore ottiene più di 100 penalità, ricomincia da 1 e poi alla fine vi somma le 100 già collezionate.

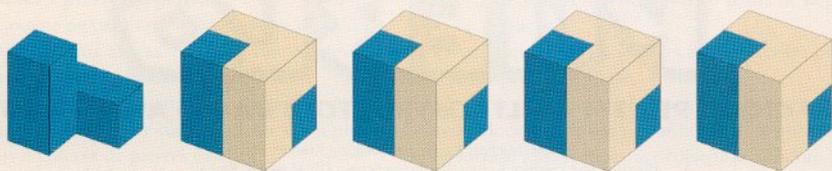
## PREPARATIVI

Posizionate uno vicino all'altra, al centro del tavolo, il tabellone e la tabella segnapunti. Il capo tribù viene collocato su una qualsiasi casella ad angolo della corsia di scorrimento. Ogni giocatore sceglie un colore e mette la corrispondente pedina segnapunti vicino alla tabella.



In base al numero dei partecipanti, ogni giocatore riceve i seguenti mattoni:

n° dei giocatori	colori dei mattoni	n° dei mattoni colorati	n° dei mattoni neutri
2	rosso, blu	8	7
3	rosso, blu, verde	6	5
4	rosso, blu, verde, viola	5	4



Esempio: materiale con quattro giocatori

Ogni concorrente raggruppa i suoi mattoni neutri e colorati in blocchetti e li tiene davanti a sé sul tavolo. Un blocchetto consta sempre di 2 mattoni - uno **colorato** ed uno **neutro**. Inoltre, un solo mattoncino colorato resta davanti a ciascun giocatore.

Il gettone bianco di demarcazione viene messo da parte per il momento. Servirà soltanto per l'ultimo giro di controllo del capo tribù alla fine del gioco. Le carte per la successione del turno ed i luoghi tabù possono restare nella scatola: servono esclusivamente per la variante per gli esperti.

## COME SI GIOCA

Inizia il giocatore più giovane. Gli altri giocatori procedono a turno in senso orario. Un giocatore al suo turno esegue le seguenti mosse:

- 1) Usa per la costruzione un mattone colorato o neutro, prendendolo dalle proprie scorte;
- 2) Muove il capo tribù fino a 4 caselle ed assegna delle penalità.

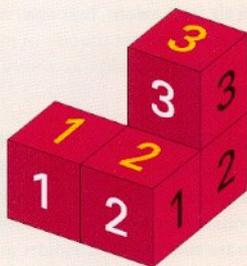
## LA COSTRUZIONE

Nella costruzione valgono le seguenti regole:

- ◆ I mattoni possono essere posizionati in qualsiasi punto **all'interno della griglia** 8 x 8 del tabellone. In questo modo i mattoni di qualsiasi colore possono toccarsi.
- ◆ Ad ogni mossa si può utilizzare **un solo mattone** delle proprie scorte.
- ◆ Il mattone colorato singolo, messo davanti a sé all'inizio della partita, deve essere usato per primo.
- ◆ Quando un giocatore comincia con un nuovo blocchetto, può decidere se utilizzare prima il mattone colorato oppure quello neutro. Alla prossima mossa però **deve finire** il mattoncino rimasto, prima di incominciare con un nuovo blocchetto.
- ◆ L'altezza e la forma del pueblo sono a scelta, vale a dire i mattoni possono essere allineati o posizio-

nati verticalmente in qualsiasi modo, sempre però rispettando il regolamento sopra citato.

- ◆ I mattoni possono essere girati o rovesciati come si vuole.
- ◆ Un mattone deve sempre **poggiare con tutte e tre le superfici quadrate** di un lato - sia che poggi sul tabellone, e/o sia che poggi sugli altri mattoni.



Tutti i mattoni hanno la stessa forma. Ogni lato ha 3 "superfici" quadrate. Qui accanto vengono mostrate le 3 superfici della facciata a gradini e il lato destro piano.

## MUOVERE IL CAPO TRIBÙ E ASSEGNARE LE PENALITÀ

Dopo aver usato un mattone per la costruzione, il giocatore deve **muovere il capo tribù** di 1,2,3 oppure 4 caselle in senso orario lungo la sua corsia di percorso.

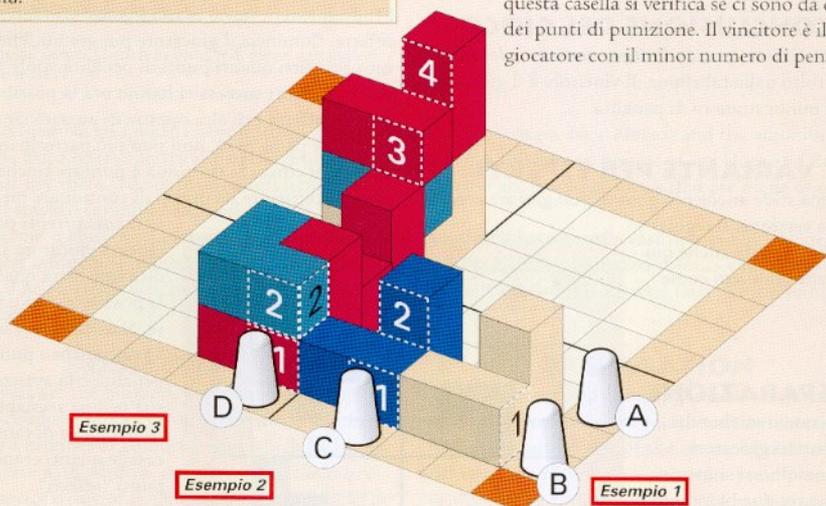
Dove il capo tribù si ferma dopo questa sua mossa, verifica subito se sono "visibili" dei mattoni colorati.

Il capo tribù si affaccia alle costruzioni del pueblo **guardando sempre dritto** davanti a lui. Tutti i giocatori, **dei quali lui vede** i mattoni colorati - indipendentemente da quante caselle distino e a quale livello si trovino - si prendono delle **penalità**.

Una superficie quadrata visibile al primo livello comporta una sola penalità, al secondo livello due penalità, al terzo livello tre e così via.

**Esempio n. 1:** Si fa avanzare il capo tribù di due caselle, da A a B. Al primo livello vede una superficie quadrata di un mattone neutro e nel secondo livello una verde. Quindi il verde raccoglie due penalità.

**Esempio n. 2:** il capo tribù viene spostato di quattro caselle, da B a C. Nel primo e nel secondo livello vede una superficie quadrata di un mattone blu. Per cui il blu si prende  $1 + 2 = 3$  punti di penalità.



## GIRO DI CONTROLLO E CONCLUSIONE DEL GIOCO

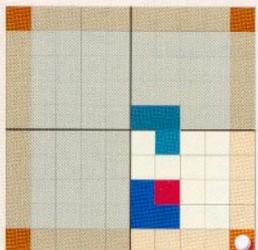
Dopo che l'ultimo giocatore ha fatto la sua ultima mossa e il Pueblo è stato completato, il capo tribù farà un ultimo giro di controllo. Per questo sulla casella dove si trova il capo tribù viene posizionato il gettone bianco di demarcazione.

Iniziando dalla casella successiva, in senso orario, si verifica ancora una volta, su ogni casella singolarmente, dove i giocatori hanno costruito in modo incorretto. Vengono quindi ancora una volta assegnate delle penalità. Il gioco termina quando il capo tribù ritorna sulla casella evidenziata. Anche su questa casella si verifica se ci sono da dare dei punti di punizione. Il vincitore è il giocatore con il minor numero di penalità.

**Esempio n. 3:** il capo tribù avanza di due caselle, da C verso D. Da qui riesce a vedere sia sul primo livello, che sul terzo e il quarto la superficie quadrata di un mattoncino rosso; al secondo livello ne vede una verde. Quindi il rosso riceverà  $1+3+4=8$  punti di penalità, e il verde ne prende 2.

Il tabellone è suddiviso in quattro quarti con delle linee di separazione. Se il capo tribù arriva esattamente in una delle **caselle ad angolo**, osserva dall'alto il **corrispondente quarto** di territorio. Tutti quei giocatori, dei quali lui vede i mattoni colorati **dall'alto**, ricevono un punto di penalità per ogni superficie colorata.

Se invece il capo tribù giunge su una casella qualsiasi dalla quale non "vede" nessun mattone colorato, non succede niente e tocca al giocatore successivo.



## VARIANTE "DEMOLIZIONE"

Sia la versione base, che la versione per gli esperti spiegata più avanti possono essere giocate con la "demolizione".

Dopo il giro finale il capo tribù si trova di nuovo sulla casella evidenziata. Adesso si può togliere il gettone bianco. Il giocatore iniziale incomincia poi la demolizione. Nella demolizione la mossa consiste nelle seguenti due azioni:

**Esempio:** Il capo tribù si trova nell'angolo in basso a destra. Osserva quindi il quarto in basso a destra: il blu riceve 3 penalità, il verde ed il rosso si prendono 1 penalità ciascuno.

#### ◆ Togliere 1 mattone dal tabellone

Possono essere demoliti soltanto quei mattoni che si possono togliere senza dover muovere gli altri.

Si possono smantellare soltanto i mattoni del **proprio colore** oppure quelli **neutri**.

**Attenzione:** In assenza di mattoni colorati propri, il giocatore di turno non può toglierne nemmeno uno di colore neutro

#### ◆ Spostare il capo tribù da 1 a 4 caselle.

Qui valgono le stesse regole della versione base.

Indipendentemente dal fatto che un giocatore possa demolire i mattoni oppure no, egli deve in ogni caso muovere il capo tribù.

### CONCLUSIONE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando l'**ultimo mattone colorato** viene tolto dalla tabellone. Il vincitore è il giocatore con il minor numero di penalità.

### VARIANTE PER ESPERTI

Chi ama sfide ancor più grandi, può giocare con questa versione. Il regolamento base vale anche qui ma viene ampliato come segue:

### PREPARAZIONE

Indipendentemente dal numero dei giocatori, ciascuno di essi si mette in disparte due blocchetti (=4 mattoni). Questi serviranno per la seconda metà del gioco.

Ora servono anche le carte per determinare la successione dei turni ed i luoghi tabù. I giocatori concordano con quanti luoghi tabù giocare e dove posizionarli sulla griglia. In base al numero ed alla posizione di questi luoghi tabù cresce il grado di difficoltà: su un luogo tabù **non si possono** posare i mattoni!

### COME SI GIOCA

#### Messa all'asta del turno

Vengono utilizzate tante carte quanti sono i partecipanti al gioco. Se per esempio si gioca in tre la carta n. 4 viene messa da parte.

Il turno viene messo all'asta **due volte** durante lo svolgimento della partita:

◆ all'inizio del gioco e

◆ dopo che tutti i giocatori hanno consumato i mattoni della prima fase del gioco.

Alla seconda asta i giocatori riprendono i due blocchetti messi da parte per la seconda fase del gioco.

**Attenzione:** se la variante per gli esperti viene giocata con il regolamento della "demolizione", prima di incominciare a demolire si mette all'asta il turno per la terza volta

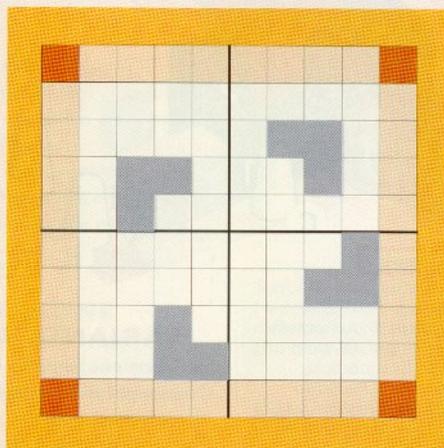
#### Come si svolge l'asta

Muovendosi in senso orario i giocatori fanno le loro offerte. Comincia il giocatore più grande, che comunica agli altri quanti punti di penalità vuole "offrire". I giocatori successivi hanno ora la possibilità di fare un'offerta più alta oppure di passare. Se un giocatore passa però, non può più partecipare all'asta in corso. Si continua a puntare finché un solo partecipante ha deciso di continuare mentre gli altri concorrenti passano.

Questo giocatore si aggiudica una carta qualsiasi e la posa scoperta davanti a sé. Naturalmente incassa adesso anche i punti di penalità e fa avanzare la sua pedina segnapunti sulla tabella di tante caselle quanti erano i punti "offerti".

Il giocatore seduto alla sinistra di quello che si è appena aggiudicato una carta fa a sua volta un'offerta per l'assegnazione della prossima carta. Il giocatore che riceve l'ultima di queste carte, non si prenderà alcuna

penalità. Se il primo giocatore passa subito all'inizio dell'asta e se passano anche tutti gli altri giocatori che seguono, il primo giocatore potrà scegliersi una carta, senza con ciò dover incassare dei punti di penalità. Il giocatore che possiede la carta n. 1 sarà il primo ad iniziare in ogni giro, seguito dal giocatore con la carta n. 2 e così via.



Esempio per l'utilizzo dei luoghi tabù.