

Sanssouci

Un gioco per 2-4 giocatori, da 8 anni in su

By: Michael Kiesling

Editor: Stefan Brueck

Italian Translation: Mauro Dal Bianco

Instructions design by: Harald Lieske

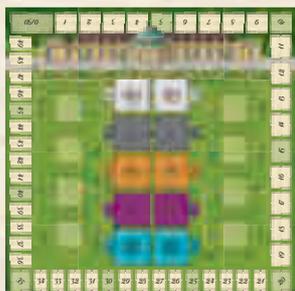
SCOPO

Chi può creare il più bel giardino del mondo? Migliora il tuo giardino aggiungendo bellissimi padiglioni, statue imponenti, profumate siepi, archi di rose colorati, e altro ancora. Sposta i nobili attraverso il tuo giardino; più avanti si sposteranno tra le tue aiuole, più punti riceverai. Alla fine dei 18 turni, riceverai punti aggiuntivi per le righe e le colonne completate del tuo giardino, e ovviamente per le tue missioni segrete.

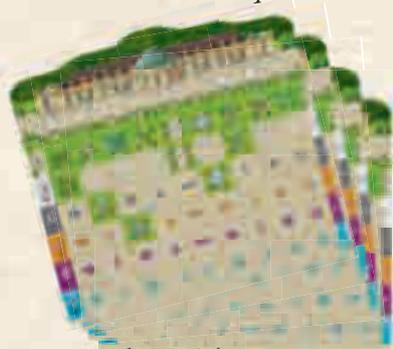
Il giocatore con più punti alla fine del gioco (dopo 18 turni) è il vincitore

COMPONENTI

1 tabellone: Il tabellone è contornato dalla pista segnapunti. Ci sono 10 quadrati colorati al suo interno (2 per ogni colore bianco, grigio, arancio, fuxia e turchese) che conterranno le tessere giardino.



A sinistra e destra di questi ci sono 8 mazzi di pesca (verdi) per le tessere giardino a faccia in giù.



4 giardini del palazzo bifacciali: Ogni giardino consiste in 54 quadrati composti da 9 colonne verticali (raffiguranti labirinti, statue, padiglioni, topiaria, scale, fontane, archi di rose, siepi, e viti) e 6 righe orizzontali (di colore beige, bianco, grigio, arancio, fuxia e turchese, e numerate da 1 a 6, che rappresentano il valore della riga). 15 dei 54 quadrati sono già stampati con una tessera giardino (ovvero la prima riga, e altri 6 quadrati variabili a seconda del giardino scelto).



81 tessere giardino: Le tessere giardino mostrano gli stessi 9 simboli rappresentati nelle colonne del giardino (labirinti, statue, etc) da un lato, e uno dei 3 differenti giardinieri nel retro. Ci sono 9 tessere per ogni simbolo.



Nota: La diversità tra le raffigurazioni dei vari simboli (ad esempio ci sono 6 padiglioni differenti) non hanno un significato speciale, aiutano solo a rendere più vario il giardino da un punto di vista puramente estetico.

90 carte:



- 72 carte da gioco (18 per ogni colore giocatore)
- 4 carte punteggio "50/100" (1 per ogni colore giocatore)
- 9 carte missione (color lilla)
- 5 carte sostitutive (non utilizzate nel gioco)

36 nobili: (9 per ogni colore giocatore)



4 segnapunti: (1 per ogni colore giocatore)



4 plance espansione bifacciali



PREPARAZIONE

- Tabellone al centro del tavolo
- Ogni giocatore sceglie un colore e riceve:
 - **Una delle 4 plance giardino**, mettendola davanti a sè a faccia in sù.
 - **Il segnapunti del relativo colore** mettendolo nel primo quadrato della pista segnapunti (0/50)
 - **18 carte del suo colore**, da mescolare e lasciare davanti a se a faccia in giù. **Quindi pescherà le 2 carte superiori.**
 - **La carta punti del suo colore**, che terrà davanti a sè.
 - **I 9 nobili del suo colore**, che metterà nella terrazza del suo giardino, 1 per colonna.
- **Le 9 carte missione** (lilla) vengono mescolate e ad ogni giocatore verranno consegnate 2 carte, il quale dovrà tenerle segrete per tutta la durata del gioco. Queste carte non verranno usate durante il gioco ma se ne dovrà tenere conto per ottenere punti bonus alla fine del gioco (vedi sezione: *Fine del gioco*). Le altre carte missione vengono messe nella scatola senza essere viste.
- **Le 81 tessere giardino** vengono ordinate in base al numero stampato sul retro (i.e. II, III or IV). Il numero di tessere utilizzate dipende dal numero di giocatori:

- **2 giocatori:** le 45 tessere con questo giardiniere e il numero II sul retro:



- **3 giocatori:** le 63 tessere e questi giardinieri e i numeri II e III sul retro:



- **4 giocatori:** tutte le 81 tessere II,III,IV



FP Per 2 e 3 giocatori rimettere le tessere inutilizzate nella scatola

- **Mescolare le tessere giardino**, metterle a faccia in giù in 8 mazzetti nei quadrati verdi del tabellone di gioco (non importa il numero di tessere per ogni mazzo). Prendere 10 tessere dai mazzetti e metterle a faccia in sù nei 10 quadrati colorati al centro del tabellone di gioco. **Le plance espansione** vengono utilizzate solo nella versione avanzata del gioco (vedi pag.6).

TURNO DI GIOCO

Il giocatore più vecchio inizia, e il gioco continua in senso orario. Nel tuo turno:

- 1.) Gioca una delle 2 carte che hai in mano, prendi la tessera corrispondente dal tabellone, e mettila nello spazio corretto del tuo giardino.
- 2.) Facoltativo: muovi 1 dei tuoi 9 nobili, e usa il segnapunti per aggiungere i punti guadagnati da questa operazione.

3.) Gira una nuova tessera giardino prendendola da un mazzo qualsiasi e mettendola nello spazio che hai appena svuotato. (così tutti i 10 quadrati colorati conterranno una tessera giardino).

4.) Pesca una carta dal tuo mazzo personale, in modo da avere 2 carte in mano.

Il tuo turno finisce e il prossimo giocatore comincia il suo turno. Il gioco continua così fino al completamento dei 18 turni previsti.



1.) Gioca una carta e piazza una tessera nel tuo giardino:

Nel tuo turno, gioca *una* delle 2 carte dalla tua mano, mettendola a faccia in sù nel tuo mazzo degli scarti vicino al tuo mazzo di pesca. Ci sono 3 tipi di carte: a) *combinazione di 2 colori*, b) *simboli di giardino*, and c) *jolly*. Il tipo di carta che giocherai determinerà quale tessera raccogliere dal tabellone, come segue:

- **a) Combinazione di 2 colori:** Se la carta ha la combinazione di 2 colori (ogni giocatore ha 8 di queste carte), devi prendere la tessera presente in uno dei 4 spazi del tabellone dei relativi colori (2 tessere x 2 quadrati colorati) e metterla nel tuo giardino.

Esempio:

Susan gioca la carta "grigio/turchese". Prende una delle 4 tessere (una dai 2 grigi o dai 2 turchesi) dal tabellone e li mette nel suo giardino.



- **b) Simboli Giardino:** Se la carta raffigura un simbolo giardino (ogni giocatore ha 9 di queste carte), *devi* prendere una tessera della stessa categoria dal tabellone e metterla nel tuo giardino. Se in nessuno dei 10 spazi si trova una tessera della tipologia della carta, puoi usare questa carta come un Jolly, e prendere una tessera qualsiasi delle 10 presenti e metterla nel giardino.

Esempio 1:

Michael gioca il "padiglione". Ci sono 3 padiglioni da scegliere dal tabellone. Sceglie quello nello spazio bianco e lo mette nel suo giardino.



Esempio 2:

Amanda gioca le "scale", ma non ci sono scale nelle tessere presenti nel tabellone. Può prendere qualsiasi tessera giardino da qualsiasi spazio colorato.

(ha praticamente giocato una carta Jolly). Quindi la posiziona nel suo giardino.



Consiglio: Cerca di usare queste carte come Jolly il più possibile!

- **c) Jolly:** Se la carta giocata è un Jolly (ogni giocatore ha 1 di queste carte), prendi una tessera da uno qualsiasi dei 10 spazi del tabellone e mettila nel tuo giardino.

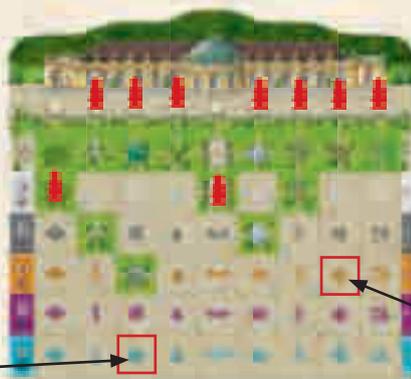
YoDevi sempre posizionare la tessera giardino nel corrispondente quadrato del tuo giardino!

Per ogni tessera raccolta dal tabellone, *c'è un solo posto* dove puoi posizionarla. La tessera deve essere posizionata nella colonna con indicato il *simbolo* della tessera e nella riga del *colore* dello spazio da cui è stata prelevata.

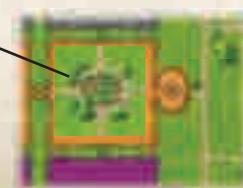
Non ci sono altre regole per posizionare la tessera nel tuo giardino. Per esempio, puoi posizionare una tessera nel tuo giardino anche se le tessere confinanti non sono ancora riempite con le altre tessere. (la tessera può anche essere isolata quindi)

Esempio:

Amanda gioca la carta "fuciale turchese" e prende la tessera padiglione dal quadrato turchese del tabellone. Deve piazzarlo nel suo giardino nella riga turchese e nella colonna dei padiglioni.



Amanda gioca una carta "siepe" e prende la corrispondente tessera dal quadrato arancione. Deve posizionarla nel suo giardino, nella riga arancione e nella colonna delle siepi.



Il Giardiniere!

Se il quadrato nel tuo giardino corrisponde alla tessera raccolta è già occupato, gira la tessera in modo che si veda il giardiniere.. Metti il giardiniere in qualsiasi spazio vuoto della stessa riga o colonna del quadrato già occupato.



Note:

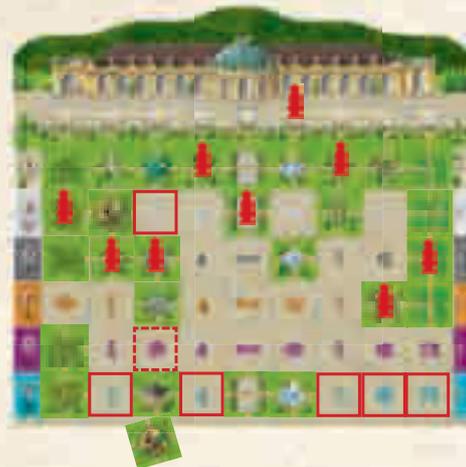
Tutti i giardinieri hanno la stessa funzione, anche se graficamente diversi.

Se non c'è spazio nè nella riga nè nella colonna, puoi posizionarlo dove vuoi nel giardino.

Esempio:

Dopo aver giocato alcuni turni, Amanda gioca un Jolly e prende un Padiglione, dal quadrato turchese. Siccome il quadrato corrispondente nel suo giardino è già occupato, gira la tessera sul lato Giardiniere e può giocarla in uno dei 7 spazi evidenziati.

Strategicamente la posiziona nel quadrato fuxia del padiglione.



2.) Muovere un Nobile:

Puoi scegliere di muovere *uno* dei tuoi nobili nel giardino. I nobili si muovono in questo modo:

- Un nobile può muoversi solo sopra **tessere giardino collegate** (percorsi contenenti tessere giardino o tessere giardiniere). Può passare sopra a tutte le tessere che desidera, ma *mai* sopra quadrati vuoti. (*vedi esempio*)
- Un nobile deve sempre finire la sua mossa **nella stessa colonna, ad almeno una riga di distanza da dove è partito**. Inoltre, puoi muovere il nobile indietro verso il palazzo, se ne hai bisogno, spostarsi di colonna, ma alla fine della mossa deve sempre ritornare alla colonna di competenza e almeno una riga più in basso (*vedi esempio nella prossima pagina*).

- Un nobile può attraversare una tessera già occupata da un altro nobile o giardiniere, **ma non potrà finire la sua mossa su questa tessera!**

(Attento a non dimenticarlo!)

Un nobile può essere mosso solo una volta per turno idealmente raggiungerà riga 6 prima della fine della partita.

Note:

- *Se non vuoi o non puoi muovere un nobile semplicemente passa alla seconda parte del tuo turno*
- *La mossa del nobile non deve necessariamente interessare la tessera appena posizionata.*
- *I nobili possono passare sopra gli spazi prestampati.*

Punti!

ADopo aver mosso il nobile, riceverai un numero di punti a seconda della riga dove il nobile si è fermato. (vedi il punteggio ad inizio riga). Di quanto si è spostato il nobile non ha importanza

Segna i punti guadagnati spostando il segnalino lungo la traccia segnata attorno al tabellone. Se passi la casella "0/50", gira la carta con "50" per mostrare il tuo punteggio, se la passi una seconda volta girala sul lato "100".

Esempio 1:



Julian muove il nobile dalla terrazza al padiglione grigio: riceve 3 punti. Non potrà più spostarlo nelle righe bianche o beige; potrà spostarlo ma non terminare la mossa su queste righe che si trovano più indietro della sua posizione attuale.

Esempio 2:



Julian muove il suo nobile dalla fontana beige fino alla fontana grigia; riceve 3 punti.

Esempio 3:



Julian muove il suo nobile dalla vite beige alla vite turchese: riceve 6 punti. Non può muovere il nobile sulla vite arancio perchè non c'è il percorso.

Esempio 4:



Julian muove il suo nobile dalla scala bianca fino alla scala fucsia: riceve 5 punti. Ora ha la possibilità di muoverlo fino alla scala turchese in un turno successivo e quindi guadagnare altri 6 punti.

3.) Rimpiazzare le tessere giardino:

Prendi la tessera in cima ad uno dei mazzi pesca tessere del tabellone e mettila nello spazio da cui è stata prelevata la tessera appena giocata. Così ci saranno sempre 10 tessere a disposizione del giocatore successivo

4.) Pesca una nuova carta:

Per terminare il turno, pesca dal tuo mazzo una carta in modo da avere di nuovo 2 carte in mano. Nota, nel penultimo turno (il dicassettesimo), non ci saranno più carte a disposizione. Quando l'ultima carta verrà giocata (18° turno) il gioco terminerà.



Nota: Puoi contare le carte rimaste nel mazzo in qualsiasi momento per vedere quante pescate sono rimaste, ma non si possono guardare!

FINE GIOCO

ThIl gioco finisce dopo che ogni giocatore ha completato il 18° turno e non ci sono più carte nel proprio mazzo di pesca. Ora si contano i punti come segue:

- Per ogni riga completata (esclusa la prima), ricevi 10 punti *meno* il valore della riga (2–6). (*Non importa se la riga contiene giardinieri*)
- Per ogni colonna, ricevi 5 punti.. (*Non importa se la riga contiene giardinieri*)
- Per ognuna delle tue carte missione, guadagni i punti indicati dalla riga che contiene il corrispondente nobile.

Julian riceve $10 - 3 = 7$ punti per aver completato la riga grigia, e 5 punti per ognuna delle 2 colonne (archi di rose e scale). Le sue missioni fanno aggiungere 8 punti (3 per il nobile nella colonna dei labirinti e 5 per il nobile nella colonna dei padiglioni). In totale, riceve una aggiunta di $7 + 5 + 5 + 3 + 5 = 25$ punti.



Il giocatore con più punti vince la partita. In caso di pareggio, il giocatore che ha più tessere giardiniere nel giardino vince. Nel caso in cui il pareggio persista, si condivide la vittoria.

ESPANSIONE

Tutte le regole rimangono invariate, con le seguenti eccezioni: all'inizio del gioco, ogni giocatore riceve a *caso* una plancia espansione da utilizzare nel proprio giardino. Prima di piazzarla sopra al giardino, guarda le tue carte missioni e decidi che lato della plancia espansione utilizzare. Posiziona la plancia espansione sul giardino in modo che la parte superiore coincida con il quadrato della scala grigia. 12 dei 16 quadrati della plancia espansione sono stampati. Le seguenti regole si applicano a questi quadrati:



Aggiungi punti per quadrati con i simboli: Se posizioni un simbolo giardino su questo quadrato, immediatamente ricevi il corrispondente numero di punti (1,2 o 3). Se posizioni un Giardiniere non succede nulla.



Aggiungi punti per quadrati con un giardiniere: Se posizioni un giardiniere su questo quadrato, ricevi immediatamente 3 punti. Se posizioni una tessera giardino non succede nulla.



Sottrai punti per simboli o giardinieri (bordo rosso): Se posizioni qualsiasi tessera (simbolo o giardiniere) in uno di questi quadrati, immediatamente perdi il corrispondente numero di punti (-2, o -3)



Tutte le altre regole, inclusi bonus per righe e colonne complete, rimangono invariati. (Ricorda che i nobili possono muovere solo su quadrati della plancia espansione che contiene una tessera!)

© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos Ravensburger Spieleverlag | Postfach 2460
| D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com