

Scalino

per 2-4 giocatori dai 10 anni in su

CONTENUTO DELLA SCATOLA

48 blocchi in 4 colori:

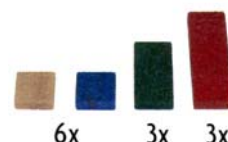
6 blocchi da uno spazio

3 blocchi da due spazi

3 blocchi da tre spazi

1 tabellone

regolamento



PREPARAZIONE

- Gioco a 4 giocatori: ogni giocatore prende 12 blocchi di un colore.
- Gioco a 2 giocatori: ogni giocatore prende 24 blocchi di due colori diversi.
- I giocatori decidono chi inizierà la partita.

OBIETTIVO

I giocatori costruiscono sul tabellone una piramide con 4 livelli e 40 scalini. Gli scalini cominciano dal livello più basso fino ad arrivare a quello più alto. Ogni giocatore prova a costruire il maggior numero possibile di scalini del proprio colore connessi tra loro.

Al termine della partita i giocatori riceveranno punti vittoria per gli scalini del proprio colore mentre i blocchi non utilizzati diverranno punti negativi. Il vincitore sarà il giocatore con il maggior numero di punti.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il giocatore iniziale prende uno dei suoi blocchi e lo piazza sul tabellone sopra la **stella centrale**.

I giocatori seguono a turno in senso orario. Durante il proprio turno ogni giocatore deve piazzare un blocco e connetterlo sempre ad almeno un altro blocco di colore diverso.

L'obiettivo dei giocatori è quello di costruire quanti più scalini del proprio colore connessi tra loro per ottenere il maggior numero possibile di punti.

Piazzamento di un blocco

- Ogni blocco che viene piazzato deve toccare almeno un lato di un altro blocco già piazzato.
- Un blocco non può mai toccare un lato di un blocco dello stesso colore e non può neppure essere piazzato sopra un blocco dello stesso colore.
- Durante il piazzamento dei blocchi **non** si devono creare spazi vuoti ovvero caselle circondate lungo 3 o 4 lati dai bordi dei blocchi.
- Non è permesso piazzare un blocco su un livello più alto prima che il livello precedente sia stato completamente coperto con i blocchi.
- Il giocatore che piazza l'ultimo blocco di un livello può piazzare subito un altro blocco sul livello successivo.
- A partire dal secondo livello non è più possibile coprire le caselle che si trovano lungo il perimetro più esterno del tabellone.
- Se durante la partita un giocatore non può piazzare il blocco, deve saltare il turno.



CONCLUSIONE DELLA PARTITA

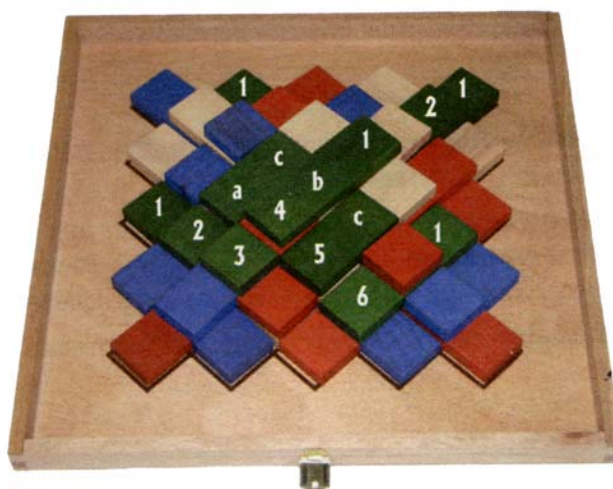
La partita termina immediatamente quando viene piazzato sulla piramide l'ultimo blocco o se nessun giocatore è più in grado di piazzare legalmente i propri blocchi.

PUNTEGGIO

I giocatori ricevono punti per ogni scalino visibile del proprio colore. Più scalini sono connessi tra loro e più punti vittoria vengono assegnati.

1 singolo scalino	1 punto
2 scalini connessi	3 punti
3 scalini connessi	6 punti
4 scalini connessi	10 punti
5 scalini connessi	15 punti
6 scalini connessi	21 punti
7 scalini connessi	28 punti

e così di seguito...



Esempio: Nell'esempio qui illustrato il giocatore verde ha realizzato una fila con 6 scalini connessi tra di loro. Lo scalino (a) viene conteggiato singolarmente perché (c) è al suo stesso livello e gli scalini 2 e 4 sono stati già conteggiati per la fila lunga sei scalini. Lo scalino (b) si trova sulla casella del tabellone centrale – quella con la stella – e pertanto non viene conteggiato. I due scalini (c) non danno punti perché sono adiacenti soltanto allo scalino (b) che non è valido. Il giocatore verde ottiene quindi in totale 28 punti: 21 (sei scalini) + 3 (i due scalini in alto a destra) + 4 (quattro scalini singoli ovvero non connessi ad altri scalini).

I blocchi inutilizzati di ciascun giocatore contano come punti negativi (in base alla loro lunghezza) e vanno sottratti dai punti vittoria ottenuti dai giocatori.

Un blocco da uno spazio	-1 punto,
Un blocco da due spazi	-2 punti,
Un blocco da tre spazi	-3 punti.

Il vincitore della partita è il giocatore con il maggior numero di punti vittoria.

VARIANTE PER 2 GIOCATORI

In una partita con 2 giocatori ognuno tiene i blocchi di due colori. Ogni giocatore deve piazzare i blocchi alternando i due colori e l'intera sequenza dei colori deve rimanere la stessa per tutta la durata della partita.

Se però un giocatore può piazzare soltanto uno dei due colori allora deve necessariamente piazzare un blocco di quel colore.

VARIANTE: DEMOLIZIONE DELLA PIRAMIDE

per 2-6 giocatori dai 10 anni in su

PREPARAZIONE

- Prima si costruisce una piramide completa. Poi si comincia a smantellarla.
- I giocatori decidono chi inizierà la partita.

OBIETTIVO

I giocatori devono raccogliere il maggior numero possibile di blocchi (soprattutto quelli più grandi). Il colore non ha importanza. Alla fine della partita si conteggiano i punti ottenuti nel seguente modo:

Un blocco da uno spazio	1 punto,
Un blocco da due spazi	2 punti,
Un blocco da tre spazi	3 punti.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Durante il proprio turno il giocatore prende un blocco dalla piramide. Il blocco può essere preso da uno qualsiasi dei quattro livelli se non è coperto da altri blocchi e se ha almeno un lato non connesso ad un altro blocco.

Il giocatore che prende l'ultimo blocco di un livello può prendere un blocco extra.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita termina quando viene preso l'ultimo blocco dalla piramide e vince la partita il giocatore con il maggior numero di punti.

Autore: Peter Pallat

© 2005 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co.
Tutti i diritti riservati - Made in Germany
www.abacusspiele.de



Distribuzione in Austria:
Piatnik & Söhne
Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribuzione in Svizzera:
Carletto AG
Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil



Traduzione (v2.0): Marina "Darule" Montali (marinamontali@yahoo.it)
La Tana dei Goblin (www.goblins.net)