

Blueprints

un gioco di Yves Tourigny
regolamento tradotto da Marco Andreoli

Panoramica

I giocatori sono architetti che, nel giro di tre round, si sfideranno affinché i loro progetti di costruzione possano aggiudicarsi premi e riconoscimenti.

Nel corso di ogni round, ciascun giocatore dovrà realizzare un edificio seguendo il progetto (*blueprint*) che gli è stato assegnato; e potrà farlo utilizzando fino a quattro tipologie distinte di materiali da costruzione (i dadi). Ognuno di questi materiali da costruzione consente di accumulare punteggi differenti. I giocatori, inoltre, possono conquistare un punteggio bonus qualora rispettino con assoluta precisione il progetto che gli è stato assegnato. E, tuttavia, per aggiudicarsi alcuni premi, ai giocatori potrebbe essere conveniente modificare il progetto originario.

Al termine della partita, il giocatore che avrà accumulato il maggior numero di punti (dati dalla conquista di premi e riconoscimenti) sarà dichiarato vincitore.



Componenti di gioco

- un regolamento (in inglese)
- 32 dadi (8 per ogni colore)
- 24 carte-progetto (*blueprint cards*)
- 9 carte-riconoscimento (*award cards*)
- 12 carte-premio (*prize cards*)
- 4 pannelli-schermo
- un tabellone segnapunti
- un sacchetto di stoffa
- 4 segnalini

Materiali da costruzione

- dado bianco trasparente: vetro
- dado arancio: legno
- dado nero: pietra
- dado verde: materiali riciclati

Le carte-progetto (*blueprints cards*)

Su ogni carta-progetto sono raffigurati sia lo schema isometrico che la proiezione ortogonale di un edificio. I dadi (ovvero: i materiali da costruzione) dovranno essere posizionati direttamente sopra gli spazi della proiezione ortogonale (vedi immagine sopra). Il numero riportato in ognuno di questi spazi-dado indica l'altezza (in dadi) che l'edificio dovrà raggiungere in quel dato spazio. I dadi non possono essere posizionati negli spazi cancellati (di nuovo: vedi immagine sopra).

Inizio

1. Mettete tutti e 32 i dadi nel sacchetto.
2. Sistemate tutte le carte-riconoscimento e tutte le carte-premio a faccia in su vicino al tabellone.

carte
riconoscimento

carte
premio



nota:

nelle partite con tre giocatori, vengono utilizzate solo le carte-riconoscimento “oro” e “argento”. Le carte-riconoscimento “bronzo” vanno quindi riposte nella scatola.

nelle partite con due giocatori, vengono utilizzate solo le carte-riconoscimento “argento”. Le carte-riconoscimento “oro” e “bronzo” vanno quindi riposte nella scatola.

3. Mescolate le carte-progetto e disponete il mazzo sul tavolo, a faccia in giù.

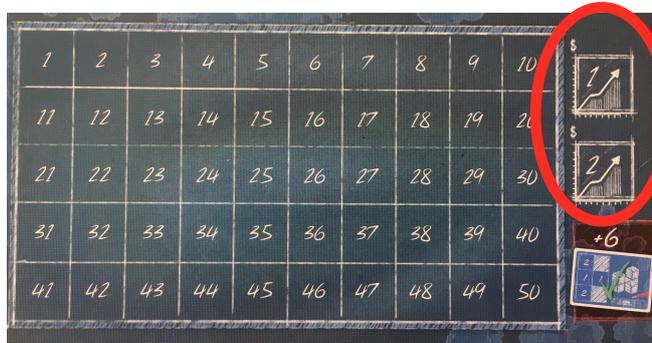
4. Distribuite ad ogni giocatore un pannello-schermo e il segnalino del colore corrispondente.

Modalità di gioco

Ogni partita è suddivisa in tre round. Quando tutti e tre i round vengono completati, la partita termina e viene eletto un vincitore.

Un round di gioco

Estrai una coppia di dadi dal sacchetto e sistemali nei due spazi “materiali richiesti” presenti sul tabellone (vedi immagine). I due dadi dovranno necessariamente essere di due diversi colori. (Se,



viceversa, i dadi pescati sono dello stesso colore, il secondo estratto va reinserito nel sacchetto e ne va immediatamente pescato un altro; ciò fino a quando non se ne pesca uno di colore diverso dal primo). I colori dei dadi estratti, serviranno a stabilire i vincitori di premi e riconoscimenti in caso di parità (vedi paragrafo “Punteggio”).

Ora distribuisci a ciascun giocatore una carta-progetto. Ogni giocatore sistemerà la propria carta a faccia in su dietro il proprio pannello-schermo.

A questo punto pesca dal sacchetto un numero di dadi determinato dallo schema seguente:

2 giocatori: 8 dadi

3 giocatori: 9 dadi

4 giocatori: 7 dadi

Lancia tutti i dadi pescati. Questi dadi costituiscono la *dotazione di materiali disponibili*.

Determina l'ordine del turno

Nel primo round, comincia la mano il giocatore che più recentemente ha visitato un edificio in costruzione. Nel secondo e nel terzo round, la mano è del giocatore che ha ottenuto il punteggio peggiore nel round precedente. In ogni round, il turno procede in senso orario, dal primo giocatore a seguire.

Costruire

Durante il tuo turno, scegli un dado dalla *dotazione di materiali disponibili* e posizionalo sulla tua carta-progetto (vedi, più avanti, le “Regole di Posizionamento”). Ciò fatto, pesca un dado dal sacchetto, lancialo e aggiungilo alla *dotazione*, in sostituzione di quello da te scelto.

Il round procede in senso orario fino a quando ogni giocatore non avrà pescato 6 dadi dalla *dotazione*. [nota: vedi più avanti le regole specifiche per “Partita a due giocatori”]

Regole di posizionamento

I dadi devono essere posizionati secondo una delle seguenti modalità:

- in uno spazio vuoto sulla propria carta-progetto (gli spazi cancellati non sono occupabili);
 - sopra un dado precedentemente posizionato, che sia però di valore uguale o inferiore (ad esempio: un dado di valore 3 può essere posizionato soltanto sopra dadi di valore 1, 2 o 3)
- se non puoi posizionare regolarmente nessun dado, rimuovi semplicemente un dado dal gioco;

- ogni posizionamento è definitivo: non puoi dunque spostare alcun dado, una volta posizionato;
- non puoi modificare in alcun caso il punteggio specifico del dado.

Punteggio

Ogni giocatore, dopo aver pescato e posizionato 6 dadi, mostra le proprie costruzioni. Si passa così all'assegnazione dei punteggi.

Nota: tali punteggi servono unicamente ad attribuire premi e riconoscimenti, e dunque non hanno alcun valore per quel che riguarda il computo finale dei punti vittoria.

- **Bonus-progetto** (*Blueprint bonus*) - Ogni giocatore che abbia realizzato perfettamente la propria costruzione (ovvero: così come compare nella carta-progetto), ottiene **6 punti**.
- **Materiali** - Ogni materiale ha punteggi differenti. Per procedere speditamente, consigliamo di verificare separatamente i punteggi relativi ad ogni materiale; conteggiando, dunque, il punteggio di ciascun dado dello stesso colore presente in tutti gli edifici. Sposta, dunque, i segnalini sul tabellone in funzione dei punteggi ottenuti.
 1. **Legno (dado arancio)** - Calcola indipendentemente il punteggio di ogni dado arancio: conta 2 punti per ogni altro dado ad esso adiacente. Nota: un dado è considerato adiacente ad un altro quando due delle loro facce sono aderenti.
 2. **Materiali riciclati (dado verde)** - Ottieni i seguenti punteggi:
 - 1 dadi : 2 punti
 - 2 dadi: 5 punti
 - 3 dadi: 10 punti
 - 4 dadi: 15 punti
 - 5 dadi: 20 punti
 - 6 dadi: 30 punti
 3. **Pietra (dado nero)** - Calcola indipendentemente il punteggio di ogni dado nero. Il punteggio dei dadi neri dipende dal loro posizionamento in altezza secondo il seguente schema:
 - 1° piano: 2 punti
 - 2° piano: 3 punti
 - 3° piano: 5 punti
 - 4° piano e superiori: 8 punti
 4. **Vetro (dado bianco trasparente)** - Calcola indipendentemente il punteggio di ogni dado bianco. Il punteggio di ciascun dado bianco corrisponde al numero riportato sulla faccia alta (dunque: come normalmente, in ogni altro gioco, si conteggia il punteggio di un dado). Tale punteggio va conteggiato anche quando la faccia alta è coperta dalla sovrapposizione di altri dadi.
- **Riconoscimenti (awards)** - Distribuisci le carte-riconoscimento seguendo la tabella sottostante:

	partita con 2 giocatori	partita con 3 giocatori	partita con 4 giocatori
ORO		<i>punteggio più alto</i>	<i>punteggio più alto</i>
ARGENTO	<i>punteggio più alto</i>	<i>2° punteggio più alto</i>	<i>2° punteggio più alto</i>
BRONZO			<i>3° punteggio più alto</i>

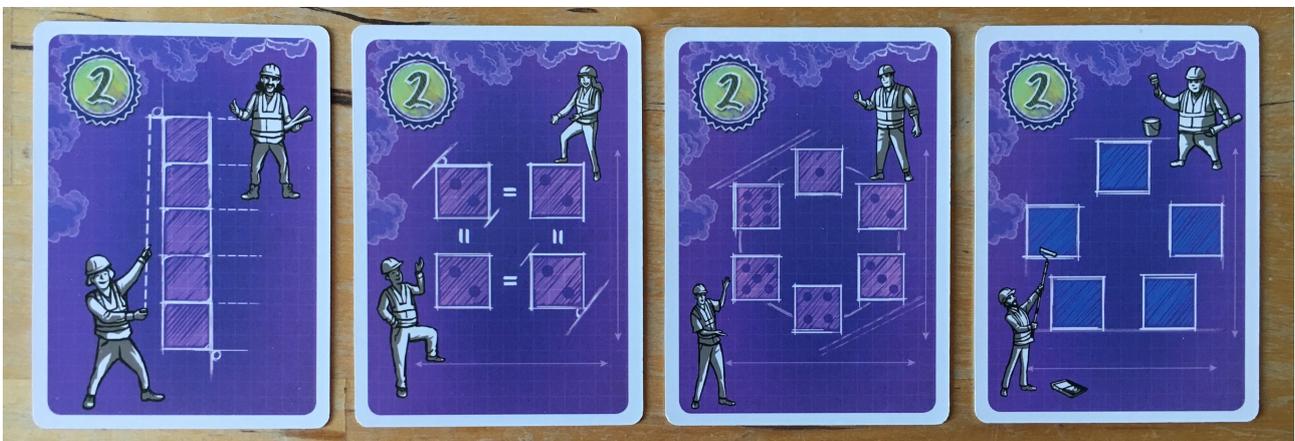
Se due o più giocatori hanno ottenuto un punteggio identico, il riconoscimento va attribuito al giocatore il cui punteggio è stato ottenuto utilizzando il maggior numero di dadi del colore del dado posizionato sulla prima casella dei "materiali richiesti" (vedi "Un round di gioco"). Se il loro punteggio è ancora identico, si confronti il numero di dadi del colore del secondo dado in "materiali richiesti". Se nemmeno in questo caso si riesce a stabilire un vincitore, il riconoscimento va attribuito al giocatore ultimo di mano in questo round.

- **Premi (prizes)** - Solo un premio di ogni tipo può essere attribuito in ciascun round. Se nessun edificio rispetta i parametri previsti dal premio, il premio stesso non viene assegnato. Tuttavia, un solo edificio può anche ottenere più premi in un solo round. Se due o più edifici rispettano i

criteri di assegnazione di un dato premio, si proceda come per l'attribuzione dei riconoscimenti; confrontando cioè il numero dei dadi dello stesso colore dei "materiali richiesti".

Nota: Le carte-premio e le carte-riconoscimento vanno tenute a faccia in giù e rivelate solo alla fine della partita.

ELENCO PREMI	CRITERI
Premio al Grattaciolo	L'edificio deve avere un'altezza di 5 o più piani
Premio all'Integrità Strutturale	L'edificio deve includere 4 o più dadi di uguale valore
Premio al Miglior Geometra	L'edificio deve includere dadi con tutti i punteggi da 1 a 6
Premio per i Materiali Utilizzati	L'edificio deve includere 5 o più dadi dello stesso colore



Premio al Grattaciolo

Premio all'Integrità Strutturale

Premio al Miglior Geometra

Premio per i Materiali Utilizzati

Esempio di attribuzione punteggi

PLAYER (A)

1	2
1	
2	

BLUEPRINT BONUS: 6

WOOD: 1 die with 2 adjacent dice = 4

RECYCLED: 3 dice = 10

STONE: none = 0

GLASS: 1 die with a 1 on top and 1 die with a 2 on top = 3

23

PLAYER (B)

3	
1	
2	

BLUEPRINT BONUS: 0

WOOD: 1 die with 2 adjacent dice and 1 die with 3 adjacent dice = 10

RECYCLED: 3 dice = 10

STONE: 1 die = 3

GLASS: none = 0

23

Nel caso in questione, entrambi i giocatori ottengono lo stesso punteggio (23). Per stabilire a chi tra i due va attribuito il riconoscimento, si passa al conteggio dei dadi con lo stesso colore del dado posizionato sulla prima casella “materiali richiesti” (vedi “Un round di gioco”). Ponendo che tale dado sia di colore verde, ed includendo, entrambi gli edifici, tre dadi di colore verde, è evidente come lo stato di parità persista. Si prende allora in considerazione il dado posizionato nella seconda casella “materiali richiesti” che ipotizziamo essere di colore nero. A questo punto il riconoscimento va attribuito al giocatore B, il cui edificio include un dado nero contro nessuno dell’avversario.

Fine del round

Una volta assegnati premi e riconoscimenti, il round può considerarsi chiuso. Tutti i dadi vengono riposti nel sacchetto, le carte-progetto utilizzate vengono scartate mentre i segnalini vengono rimossi dal tabellone.

Non appena vengono chiusi tre round, la partita è terminata. Si passa dunque alla “Fase di Chiusura”.

Fase di Chiusura

Alla fine del terzo round, ogni giocatore rivela premi e riconoscimenti ricevuti. La somma più alta dei punteggi relativi (in alto a sinistra sulle carte-riconoscimento e sulle carte-premio) determina il vincitore.

In caso di parità, vince la partita il giocatore che ha ottenuto più premi. Se la parità sussiste, vince la partita il giocatore che ha ottenuto più riconoscimenti “Oro”. In caso di ulteriore parità, si conteranno in primo luogo i riconoscimenti “Argento”; in secondo luogo, quelli “Bronzo”.

Nel caso rarissimo in cui, dopo il confronto di premi e riconoscimenti, due giocatori siano ancora in parità, la partita va considerata patta.

Partita a due giocatori

La partita a due giocatori segue tutte le regole fin qui esposte; con una sola eccezione:

Durante il proprio turno, il giocatore sceglie un dado per il proprio edificio nel modo consueto; quindi ne sceglie un secondo dalla *dotazione di materiali disponibili*. Dunque pesca e lancia due dadi dal sacchetto, invece che uno soltanto, come avverrebbe in partite con 3 o 4 giocatori.