

topiary

by danny devine



E' una fantastica giornata di sole, occasione perfetta per andare a visitare il magnifico Topiary Park fuori città, rilassandosi ed ammirando le stupefacenti sculture topiarie. Ma in giornate come queste il parco può essere molto affollato...dovrai impegnarti per fare in modo che il tuo gruppo di visitatori abbia la miglior visuale su queste fantastiche opere d'arte!

Componenti:



40 tessere giardino
(8 sculture diverse,
5 tessere per scultura (da 1 a 5))



32 visitatori
(8 per ogni colore)



1 segnapunti
+ 4 segnalini (1 per colore)

Arte Topiaria [Ars Topiaria - Latino]

[def.] l'arte dei giardinieri di dare ad arbusti e siepi delle forme geometriche (cubiche, piramidali, cilindriche, coniche, sferiche) o di riprodurre forme di persone, animali o oggetti di tutti i giorni.

Nata nell'antica Roma, l'arte topiaria raggiunse il suo punto più alto durante l'età Flavia. Il termine *Topiario* venne utilizzato per indicare i giardinieri e coloro in grado di creare paesaggi (topos). Fu Cicerone il primo a definire queste verdi sculture con il termine *Opus Topiarii*. Le specie che meglio si adattano sono l'alloro, il bosso, il leccio, il taxus, il cipresso, l'evonimo giapponese e il ligustro del Giappone.

Panoramica di gioco



L'obiettivo del gioco è totalizzare il punteggio più alto, mostrando ai tuoi visitatori il maggior numero di sculture topiarie, cercando di assicurare ad ognuno di loro la miglior linea di vista possibile. Il numero sulle tessere giardino indica il valore in punti delle sculture (sculture più grandi=maggiorni punti). Inoltre è possibile incrementare il proprio punteggio grazie ai punti bonus per sculture dello stesso tipo e alle tessere rimaste in mano a fine partita.

Preparazione



1- Ogni giocatore sceglie un colore e prende un numero di visitatori del suo colore, in base al numero di giocatori:

2 giocatori: 8 visitatori

3 giocatori: 6 visitatori

4 giocatori: 5 visitatori

2- In partite con 2 o 3 giocatori rimuovete dal gioco tutte le 5 tessere giardino di una scultura a vostra scelta (giocate con 35 tessere). In partite con 4 giocatori utilizzate tutte le 40 tessere. Mischiate quindi le tessere giardino e distribuitele coperte al centro del tavolo a formare una griglia 5x5, lasciando un po' di spazio tra una tessera e l'altra. Rivelate la tessera centrale.

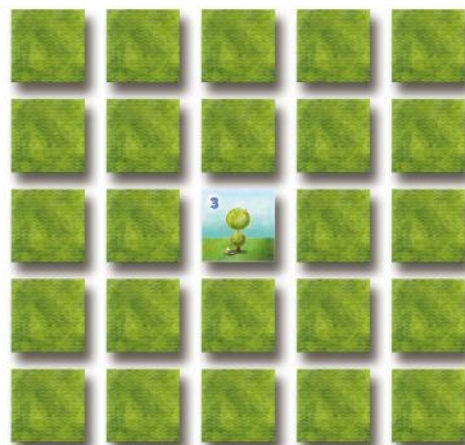
3- La persona che più recentemente ha potato una pianta è il primo giocatore. Altrimenti, se nessuno di voi ha il pollice verde, determinate casualmente il primo giocatore.

4- Prendete le tessere giardino rimaste e distribuitene 3 ad ogni giocatore, partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario. Ognuno tiene le proprie tessere in mano senza rivelarle agli altri. Le tessere avanzate vanno riposte nella scatola, senza vederle.

Variante: draft

L'ultimo giocatore riceve anche le tessere avanzate e le aggiunge alla sua mano, ne sceglie 3 e passa le restanti al giocatore alla sua destra, che ripete lo stesso processo. Quando anche il primo giocatore avrà scelto le sue 3 tessere, riponete le tessere avanzate nella scatola, senza vederle.

5- Tenete da parte il segnapunti e i segnalini. Questi vi serviranno a fine partita per aiutarvi nel conteggio dei punti.



Create una griglia 5x5 con tutte le tessere rivolta a faccia in giù, ad eccezione della tessera centrale.



Ogni giocatore riceve un set di visitatori (a seconda del n. di giocatori) e 3 tessere coperte.

Turno di gioco

Partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore svolge il proprio turno. Si procede in questo modo fino alla fine della partita.

Nel proprio turno il giocatore DEVE

Piazzare uno dei propri visitatori disponibili all'esterno del giardino, orientandolo in direzione di una colonna, riga o qualsiasi diagonale di tessere. Non è possibile posizionare un visitatore dove ne è già presente un altro. E' tuttavia possibile posizionare un visitatore all'estremità opposta di una riga, colonna o diagonale occupata.

Dopo aver piazzato il visitatore, il giocatore PUO'

Scegliere una tessera coperta presente sulla riga, colonna o diagonale selezionata, aggiungerla alla mano e posizionare una delle tessere in mano nello spazio vuoto appena creato nel giardino.



Piazza in direzione di una riga, colonna o diagonale



Prendi una tessera da quella riga, colonna o diagonale



Posiziona una tessera dalla tua mano nello spazio vuoto

Fine del gioco

La partita termina quando i giocatori hanno posizionato tutti i loro visitatori. Quindi si procede con il calcolo dei punti.

Calcolo dei punti

Utilizzate il segnapunti e i segnalini per tenere traccia dei punti realizzati da ogni giocatore.

Visitatori

Ogni giocatore somma i punti indicati sulle tessere giardino scoperte che ognuno dei suoi visitatori riesce a vedere. Ogni visitatore vede la prima tessera lungo la linea verso cui è orientato e ogni altra tessera su quella linea, purchè abbia un valore maggiore rispetto a tutte le tessere davanti ad essa (una tessera blocca la vista delle tessere di valore uguale o inferiore). Le tessere coperte sono considerate di valore "0" e non bloccano la linea di vista.



Il visitatore Verde vede l'Icosaedro da 3 punti, il Pompon da 4 punti e il Vortex da 5 punti. Vede oltre la tessera coperta ma non può vedere l'Icosaedro da 4 punti perchè il Pompon da 4 punti ne blocca la visuale.

Bonus

Se un visitatore vede più tessere dello stesso tipo, il giocatore ottiene un punto bonus per ognuna di queste tessere.



=17 Punti

Il visitatore Blu vede il T-Rex da 2, 3 e 5 punti, questo gli fa guadagnare 3 punti bonus. Non ottiene, invece, punti bonus per il Cigno, poichè vede solamente il Cigno da 4 punti, ma non quello da 5 punti che è coperto dal T-Rex.

Tessere giardino

Ogni giocatore rivela le tessere nella propria mano. Un giocatore ottiene i punti indicati su una tessera rivelata a condizione che uno qualsiasi dei propri visitatori sia in grado di vedere una tessera dello stesso tipo e di valore maggiore.



Il giocatore Rosso ottiene 1 punto per il T-Rex da 1 e 2 punti per la Balena da 2 perchè almeno uno dei suoi visitatori vede una tessera di valore più alto di quel tipo (i visitatori Rossi vedono infatti una Balena da 3 punti e un T-Rex da 4 e da 5 punti). Non ottiene i punti della Piramide da 5 perchè non vede Piramidi di valore maggiore (vedi l'immagine sotto)

Tessere in mano = 3 Punti

Game Design, Grafica
e Illustrazioni
Denny Devine

Play Tester

Steven Aramini, Paul Kluka,
Joe Kishwether, Ryan Sanders,
Dan Letiman, Jeremy Davis,
Rebecka Strahlén &
Peter Johnsson

Traduzione

Emanuele Pierangelo &
Elena Giannetti

Pubblicato da

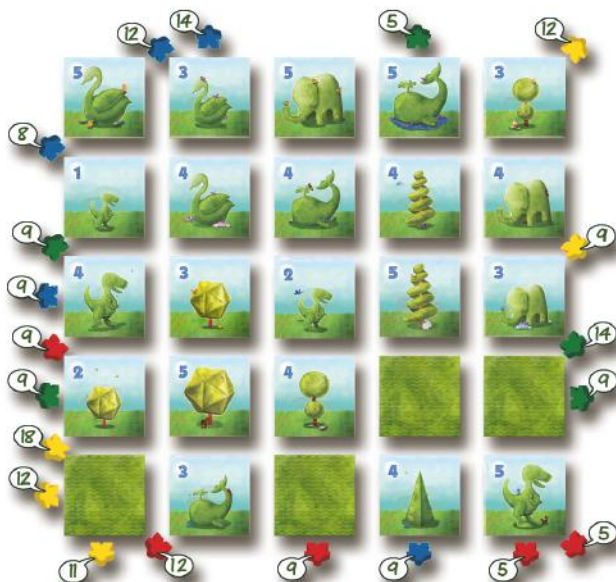


Distribuzione Italiana



**Sommate tutti i
punti...il giocatore con
il punteggio più alto è
il vincitore!**

*In caso di pareggio
vince il giocatore che
ha totalizzato più
punti con le tessere
in mano; in caso di
ulteriore parità, vince il
giocatore che ha svolto
per ultimo il suo turno.*



Esempio di calcolo punti in una partita a 4 giocatori. Il giocatore Rosso ottiene 40 punti con visitatori e bonus e 3 punti con le tessere in mano, per un totale di 43 punti.