

SAWTA SI

THE SECRET OF THE THREE TOWERS

3 torri, 2 costruttori, 1 sfida
un gioco strategico di forme per 2 illuminati maestri Zen
da 10 anni in su

Fu nel 9 secolo. A Dali, ai piedi dell'Himalaya, furono progettate tre Pagode, per illuminare il nuovo profilo della città, davanti allo sfondo delle colline. Per questo si cercarono 2 abili costruttori per realizzare questo progetto. Dovevano costruire le torri insieme, ma mostrando ciascuno la sua mano artistica. Il costruttore più abile avrebbe potuto sposare la figlia del Re.

MATERIALE

30 tubi (parti di tubi metallici in due colori: 15 parti blu e 15 parti argento)
1 base di legno
Regole di gioco



Fig. 1

OBIETTIVO DEL GIOCO

Entrambi i giocatori costruiscono insieme tre torri e nel farlo provano a nascondere i pezzi dell'avversario. Il vincitore è quello che avrà la maggior parte dei pezzi del suo colore visibili sulle torri.

PREPARAZIONE

La base di legno triangolare viene messa nel mezzo del tavolo fra i giocatori. I tubi di entrambi i colori, vengono sistemati accanto. Ogni giocatore sceglie un colore.

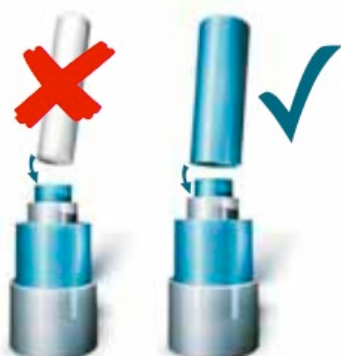
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore blu inizia. Ogni giocatore mette alternativamente, a turno, un tubo a scelta, proprio o del proprio avversario, su uno dei tre posti per le torri, fino all'esaurimento dei tubi stessi

REGOLE DI COSTRUZIONE

Senza alcuna limitazione ogni tubo può essere sistemato sulle basi.

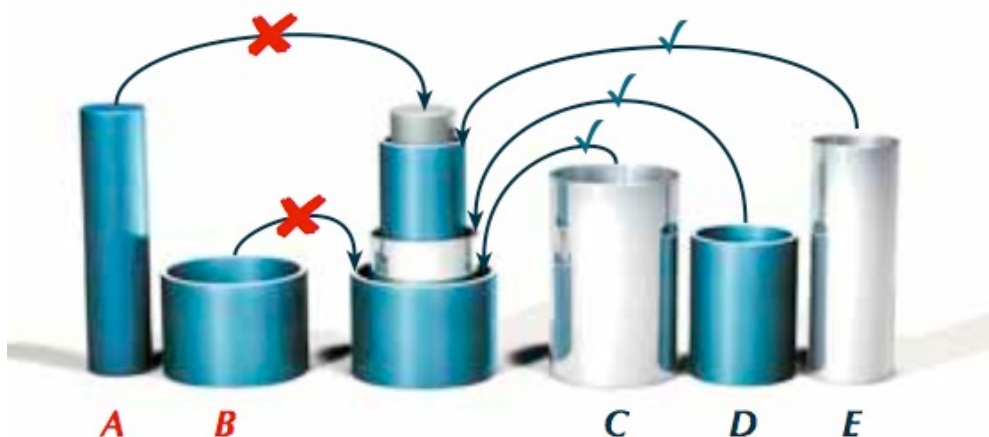
Ma se vuoi costruire più in alto è necessario seguire queste regole:



Ogni nuovo tubo deve contenere o essere contenuto da uno dei tubi di grandezza immediatamente inferiore o superiore. Non è permesso mettere tubi che lasciano spazio fra loro ma devono stare attaccati l'uno all'altro, né mettere un tubo della grandezza uguale ad un altro, se anche questo appena messo non circonda o è circondato da un tubo già sulla torre.

Esempio

E' il turno di Massimo. Può soltanto costruire in un tubo con la misura C, D o E, perché ci sono tubi direttamente adiacenti. I tubi della misura A o B non sono permessi, perché non possono essere tenuti o contenere tubi adiacenti.



FINE DEL GIOCO E VINCITORE

Non appena sono stati usati tutti i tubi, il gioco finisce. Chi ha in questo momento – guardando le torri da fuori – la maggior parte di parti di tubo visibili del proprio colore, è il vincitore. Con un risultato di nessun vincitore si contano solamente le parti della torre più alta.

Esempio finale: Massimo e Anna contano le loro parti di tubo da fuori, in tutte e tre le torri. Massimo conta 9 parti blu, Anna 8 parti argento. Questa volta vince Massimo.



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

