

Die Mauer

by *Thomas Fackler*

Edito da **Zoch Verlag** 1999

Materiale di gioco:

- 6 set di 7 blocchi d'edificio (5 muri, 1 torre e 1 Cannello).
- Un indicatore Capomastro [Arancione con una "M" stampata sopra].
- Un sacchetto di stoffa.
- Un regolamento di gioco.

Preparazione:

Ogni giocatore riceve un set identico di blocchi d'edificio:

- Una torre blu [**T**], un cancello rosso [**C**], e 5 differenti sezioni di muro numerate (da 1 a 5) sulla base del numero di merli presenti sui bastioni.

Tutti blocchi devono essere tenuti nascosti agli altri giocatori fino alla fine del round. (Per esempio tenuti all'interno di una mano).

Il giocatore più giovane comincia e riceve l'indicatore di Capomastro.

E' necessario procurarsi carta e penna per annotare i punteggi.

Obiettivo del gioco:

I giocatori costruiscono tutti insieme le mura con lo scopo di sbarazzarsi di tutti i propri blocchi d'edifici il più in fretta possibile. Alla fine del turno, quando un giocatore ha finito i propri blocchi, agli altri verranno assegnati dei punti negativi sulla base dei blocchi d'edificio non giocati. (Vedere "Punteggio" più avanti in questo manuale).

Il gioco:

Un round di gioco è composto da una serie di turni consecutivi. Ognuno di questi si divide in due fasi, la prima, di Pianificazione e la seconda di Costruzione. Il giocatore più giovane è il primo ad essere Capomastro. Dopo ogni round il Capomastro attuale affida l'onore d'essere Capomastro (e il relativo indicatore arancione) al giocatore che lo segue in senso orario. Questi, diventa il nuovo Capomastro.

Regole di costruzione:

Durante la fase di costruzione, le seguenti regole, dovranno essere sempre tenute in considerazione:

- 1 Il muro non può mai essere spezzato. E' possibile piazzare nuovi blocchi solo alle due estremità del muro pre-esistenti. (Fa eccezione il primo turno di gioco)
- 2 La torre ed il cancello hanno le seguenti restrizioni: Una torre non può essere piazzata direttamente adiacente ad un'altra torre o ad un cancello. Un cancello non può essere piazzato direttamente adiacente ad un altro cancello o ad una torre..

Fase di Pianificazione:

• Il Capomastro in carica decide quale tipo di blocco costruire. Questa decisione si deve effettuare in segreto prendendo un blocco e ponendolo all'interno di un proprio pugno. Il

giocatore, poi, porrà il pugno chiuso sul tavolo.

- I rivali cercheranno di indovinare i piani del capomastro e, a loro volta e segretamente, prenderanno un blocco all'interno del proprio pugno che poi, piazzeranno sul tavolo. I rivali dovranno quindi cercare di selezionare lo stesso blocco scelto dal Capomastro in modo da superarlo di astuzia.

- In ogni caso, tutti, Capomastro e rivali, potranno scegliere di presentare sul tavolo il “Pugno Vuoto” (Vedi “Pugno Vuoto!”).

Fase di Costruzione:

Una volta che tutti avranno posto il proprio pugno sul tavolo, tutti, apriranno simultaneamente la propria mano in modo da rivelare i blocchi d'edifici scelti. Il risultato determinerà se il Capomastro, o i rivali, potranno, o meno, edificare.

Sono possibili i risultati seguenti:

- Se nessun rivale ha scelto lo stesso blocco del Capomastro, il Capomastro può edificare con il proprio blocco di costruzione (Esempio A).
- Se uno o più rivali hanno scelto lo stesso blocco del Capomastro, possono piazzare il medesimo al posto del Capomastro. (esempio B).
- Quando il Capomastro gioca una torre o un cancello è possibile che non tutti gli altri giocatori siano in grado di edificarli (Vedi "Regole di Costruzione N.2"). In questo caso solo il Capomastro edificherà tale blocco. (esempio C).
- Quando il blocco scelto dal Capomastro è contrario alle regole di costruzione, nessuno (Capomastro o rivali) potrà edificare. (Esempio D).

Ai giocatori è permesso di edificare solamente il blocco di costruzione presente all'interno del proprio pugno. Esiste un'eccezione a questa regola valida per il solo Capomastro. (vedi situazione 1 del “pugno Vuoto”.

Pugno Vuoto!

Tutti i giocatori (Capomastro compreso) possono scegliere di non tenere nessun blocco nel proprio pugno, quando lo pongono sul tavolo. (ovviamente il pugno deve essere presentato comunque chiuso)

Sono possibili i seguenti risultati:

- **Situazione 1:** Se solo il Capomastro ha scelto il “pugno vuoto”, egli può scegliere un pezzo qualsiasi (di quelli rimastigli) e edificarlo (naturalmente senza violare le regole di costruzione).
- **Situazione 2:** Se, oltre al Capomastro, anche un rivale ha scelto il “Pugno Vuoto”, nulla viene edificato. Questo rivale, però, sceglie ora uno dei suoi blocchi tra quelli ancora rimastigli e lo “dona” al Capomastro (Questa donazione va fatta senza mostrare agli altri giocatori il blocco “Donato”). Il Capomastro deve accettare questa “donazione”.
- **Situazione 3:** Se più rivali hanno scelto il “pugno vuoto” non accade nulla. Nulla viene edificato e nessuna “Donazione” deve essere effettuata.

Tutte le situazioni del “Pugno Vuoto” costituiscono un turno completo, il gioco prosegue ed il blocco Capomastro passa al giocatore successivo in senso orario.

Fine del gioco e Punteggio:

Un round finisce quanto un giocatore ha piazzato tutti i propri blocchi d'edificio. Tutti gli

altri giocatori ricevono i punti negativi riportati nella tabella sottostante per ogni blocco ancora in loro possesso:

Torre = 15 punti
Cancello = 10 punti
Muri = 1-6 punti in base ai merli presenti sul pezzo.

Il risultato viene annotato su un pezzo di carta. Ogni giocatore riprende un set di blocchi di costruzione completo e si prepara per il prossimo round.

Un round di *Die Mauer* dura approssimativamente 10 minuti. Raccomandiamo di giocare quattro o cinque round. Il vincitore sarà il giocatore con meno punti negativi alla fine del gioco.

Translation: Jesse_Custer v1.0

Esempi di gioco.

[Vengono usate le abbreviazioni per i blocchi riportate nel capitolo “preparazione”. Le posizioni già presenti sul tavolo sono sottolineate]

Esempio A: Il Capomastro Edifica. (posizione iniziale)

Posizione Iniziale Non è stato costruito ancora nulla.
Pianificazione del Capomastro T
Pianificazione altri giocatori: 6 4 3 **C** 4
Risultato:Il Capomastro Edifica: T

Il costruttore edifica una torre in quanto nessun rivale sceglie questo blocco. Il piazzamento è legale in accordo alla regola di costruzione 2.

oppure

Posizione Iniziale T
Pianificazione del Capomastro 3
Pianificazione altri giocatori: 6 4 4 6 6
Risultato:Il Capomastro Edifica: T3

Il Capomastro edifica il suo blocco in quanto nessuno dei rivali lo ha scelto.

Esempio B: I Rivali Edificano.

Posizione Iniziale T
Pianificazione del Capomastro 4
Pianificazione altri giocatori: 4 6 4 4 6
Risultato:I rivali Edificano: 44T4 or 444T

Il Capomastro non può edifica il proprio blocco in quanto alcuni dei rivali lo hanno scelto. I tre rivali hanno indovinato il blocco e quindi possono edificarlo.

Oppure

Posizione Iniziale 44T4
Pianificazione del Capomastro C
Pianificazione altri giocatori: C C 6 4 T
Risultato:I rivali Edificano: C44T4C

Il Capomastro non può edificare il proprio cancello. Entrambi i rivali che hanno scelto il cancello, lo possono edificare in accordo con le regola di costruzione 2.

Oppure

Posizione Iniziale 444T
Pianificazione del Capomastro C
Pianificazione altri giocatori: C 4 6 4 T
Risultato:I Rivali edificano: C444T

Il capomastro non può edificare il proprio cancello. Esiste, comunque, una sola posizione nella quale il rivale può edificare.

Esempio C: Il Capomastro, Tuttavia, Edifica.

Posizione Iniziale 44T4
Pianificazione del Capomastro C
The Pianificazione altri giocatori: C 3 C C 6
Risultato:Il Capomastro Edifica: C44T4 or 44T4C

In accordo con la regola di costruzione 2 esiste solo una posizione nella quale è possibile edificare un cancello. I tre rivali, di conseguenza, non possono edificare. Il capomastro edifica al loro posto.

Nota: A differenza delle sezioni di muro, non è mai possibile edificare più di 2 cancelli o torri nella stessa fase di costruzione.

Oppure

Posizione Iniziale C44T4
Pianificazione del Capomastro T
Pianificazione altri giocatori: T T 6 4 C
Risultato: Il Capomastro Edifica: C44T4T

I rivali vogliono edificare due torri, ma, in accordo con la regola di costruzione 2, esiste solo una posizione nella quale edificare. Il Capomastro edifica!

In pratica: Se il numero dei rivali che superano in astuzia il Capomastro è superiore al numero di posizione legali per edificare (regola di costruzione 2), il Capomastro edifica al posto loro.

Esempio D: Nessuno Edifica.

Posizione Iniziale C4T
Pianificazione del Capomastro T
The Pianificazione altri giocatori: 6 4 6 3 4
Risultato: Nessuno Edifica: C4T

Il Capomastro non può edificare la sua torre (regola di costruzione 2).

Tutti i diritti sono proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.
Il presente regolamento tradotto è da considerarsi come un supporto non ufficiale per i giocatori italiani. L'autore e gli editori non hanno nessuna responsabilità per eventuali errori o imprecisioni nella presente traduzione.

Traduzione a cura di
www.turnoinpiù.altervista.org.

