

Reiner Knizia

Genial Spezial

Giocatori: da 2 a 4, dai 10 anni in su

Materiale:

- 1 tavola di gioco
- 4 sets di 20 tessere doppie/esagonali colorate 
- 4 tabelle di punteggio
- 16 segnalini di punteggio (4 per ognuno dei 4 colori)
- these rules

Reggigettonipunteggio:

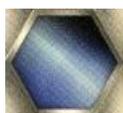
- 10 torri alte
- 14 torri basse (metà altezza)



- 24 gettoni punteggio (6 per ciascuno dei 4 colori)



4 spazi di gioco hanno il numero 3 e il numero 4



8 spazi di gioco sono spazi grigi senza numero.

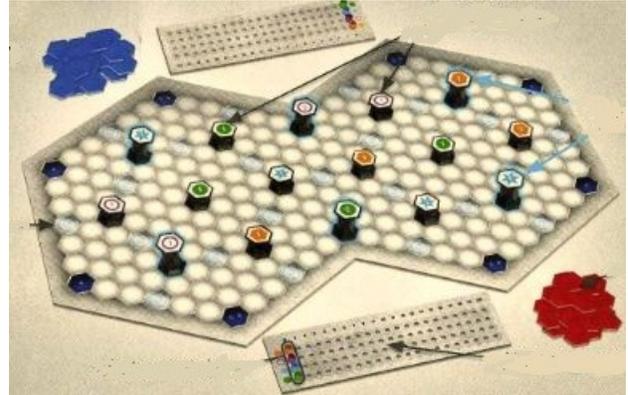


23 spazi oro bonus (celeste chiaro con un asterisco come simbolo). Valgono 1 punto bonus in un colore di tua scelta.

PREPARAZIONE

Sistemare la tavola di gioco. Il set-up varia secondo il numero di giocatori:

- **con 2 giocatori**, sistemare una torre alta su ognuno dei 6 spazi segnati con il numero 2 e sistemare le torri basse sui rimanenti 10 spazi grigi. Prendere i 24 gettoni punteggio con la faccia chiara visibile (sfondo bianco) e togliere un 1 e un 2 di ogni colore. Mescolare i 16 gettoni rimanenti e piazzarli a caso, faccia chiara in su, sulle torri nella tavola da gioco.
- **con 3 giocatori**, sistemare una torre alta su ognuno degli 8 spazi segnati con il numero 3 e sistemare le torri basse sui rimanenti 12 spazi grigi. Prendere i 24 gettoni punteggio con la faccia chiara visibile (sfondo bianco) e togliere un 2 di ogni colore. Mescolare i 20 gettoni rimanenti e piazzarli a caso, faccia chiara in su, sulle torri nella tavola da gioco.
- **con 4 giocatori**, sistemare una torre alta su ognuno dei 10 spazi segnati con il numero 4 e sistemare le torri basse sui rimanenti 14 spazi grigi. Prendere i 24 gettoni punteggio con la faccia chiara visibile (sfondo bianco) e piazzarli a caso, faccia chiara in su, sulle torri nella tavola da gioco.



Ogni giocatore riceve un set di 20 tessere colorate. Ogni giocatore ha una tabella punteggio di fronte a se e sistema un segnalino punteggio corrispondente nel colore su ciascuno dei 4 spazi di partenza (0). I colori delle tessere di gioco e dei segnalini di punteggio non sono correlati.

Tutti i componenti non utilizzati vengono rimessi nella scatola.

OBIETTIVO

Fare il maggior numero di punti *in tutti e quattro i colori*. Per fare punti sistemare le tessere sulla tavola per costruire catene che possano connettere due o più torri. Concentrarsi sulla connessione delle torri per segnare i punti bonus.

GIOCO

Il giocatore più giovane inizia e poi si procede in senso orario.

Al suo turno ogni giocatore sistema una delle sue tessere su due spazi vuoti sulla tavola di gioco. Controlla se ha realizzato punteggio e poi conclude il suo turno. Non vi sono restrizioni su dove giocare le tessere. Può sempre piazzarle dove vuole, anche senza badare alle connessioni. Lo stesso vale anche per la prima tessera di un giocatore, che si può piazzare dove si vuole.

Punteggio e Gettoni punteggio

Quando sistemi le tue tessere una accanto all'altra formi una catena. Se una catena tocca solo una torre non si segna punteggio. Se la tua catena connette due o più torri, segni il punteggio indicato sui gettoni punteggio per le torri, che vengono in quel momento connesse, dalla catena appena formata. Avanza il rispettivo segnalino punteggio del rispettivo colore sulla tabella.

Dopo aver contato il punteggio di un gettone chiaro, giratelo dalla parte scura. I punteggi futuri di questo gettone frutterà il valore più alto - lasciatelo dalla parte scura.

Per segnare il punteggio, essenzialmente guardate alla catena prima di piazzare la tessera e dopo averla piazzata. Un giocatore prende i punti quando connette **nuove torri** in una catena, non quando tocca una torre con una singola tessera. . Ogni catena può far contare ogni torre solo una volta.



In questo esempio il giocatore ROSSO ha appena piazzato una tessera (evidenziata con il bordo giallo) e segna 1 punto celeste, girando il gettone dalla parte scura sul "2" e segna anche 2 punti verde, girando il gettone dalla parte scura sul "3."

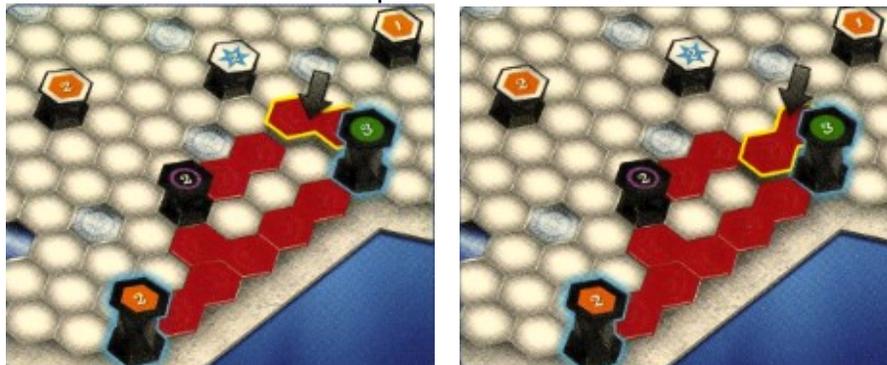


Questa seconda giocata fa segnare 1 punto verde (a sinistra) e fa girare il gettone dalla parte scura sul "2."

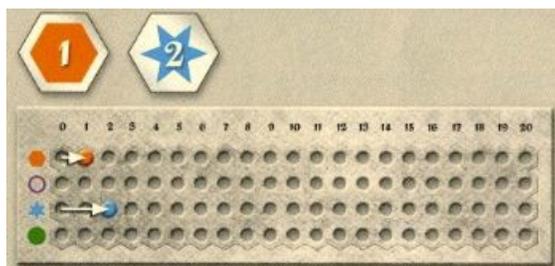


La terza giocata dà 0 punti perchè la tessera tocca una catena rossa che è già connessa al "2" blu, al "2" verde e al "3" verde. La piccola catena diventa parte della grande catena e non prende punteggio.

Nella situazione sotto mostrata, il giocatore ROSSO ha una catena esistente che connette 3 torri. Nell'esempio di sinistra la tessera viene piazzata in maniera da non toccare la catena esistente e quindi conquista 2 punti viola e 3 punti verdi. D'altro canto nell'esempio di destra, la tessera piazzata connette la piccola catena rossa alla catena grande e al 3 verde. Poichè la catena grande è già connessa al 3 verde, in questo caso non c'è nuovo punteggio. Quindi attenzione a come piazzate le tessere in una stessa situazione.

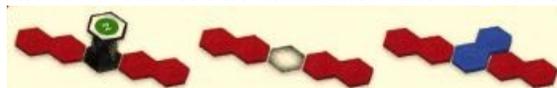


Nell'esempio la tabella segna un guadagno di 1 arancio e 2 celeste.



Importante: Con ogni catena, contate ogni gettone punteggio solo una volta. Dopo aver sistemato una tessera, contate solo quei gettoni che sono in una connessione nuova con l'intera catena. Con diverse catene un giocatore può fare punteggio con le stesse torri anche più volte.

Nota: le catene non connettono attraverso le torri. Nella figura sotto il giocatore ROSSO ha due diverse catene in ciascuno dei tre esempi.



SPAZI ORO BONUS E TORRI

Punteggio - Spazi Oro e punti bonus assegnati

Quando sistemate una tessera sopra uno dei 23 spazi oro bonus (celeste chiaro con asterisco), segnate 1 punto in un colore di vostra scelta. Guardate la figura sotto nella quale la giusta parte di una tessera copre uno Spazio Oro bonus.



Punteggio - Torri alte e punti bonus assegnati

Le torri basse sono irrilevanti per l'assegnazione del punteggio bonus per le "torri alte". Quando connetti due o più torri alte (non quelle basse), segni 1 punto bonus in **tutti e quattro i colori** per ogni torre connessa. Con ogni catena, segna questo bonus per ogni torre alta, soltanto una volta. Dopo aver piazzato una tessera, segna il punteggio per quelle torri alte che sono state connesse solo adesso all'intera catena. Con diverse catene, la stessa torre può dare punteggio più volte.



Il giocatore ROSSO segna 2 punti celeste.

Poi il ROSSO segna 2 punti bonus per le torri alte per un totale di 2 arancio, 2 viola, 2 verdi, e 2 celesti.

In un turno precedente il ROSSO aveva segnato 2 punti bonus per la catena separata sulla destra.



Nessuna nuova torre viene connessa e quindi non vi sono punti standard.

Poi il ROSSO segna 1 punto bonus per le torri alte per aver connesso la torre celeste alla catena che già connetteva la torre verde e la torre arancio.



Il giocatore ROSSO segna un punto celeste per la torre appena connessa.

Poi il ROSSO segna 2 punti bonus per la torre alta per aver connesso la torre viola e la torre celeste alle torri verde e arancio che erano già connesse fra loro.



Il giocatore ROSSO segna 2 punti verde per la torre appena connessa.

Poi il ROSSO segna 3 punti bonus per aver connesso fra loro le torri celeste, verde e arancio.



Il giocatore ROSSO segna 1 punto arancio per la nuova torre bassa connessa.

Poi il ROSSO segna 2 punti bonus per aver connesso in questo modo le torri alte verde e viola che non erano precedentemente connesse.



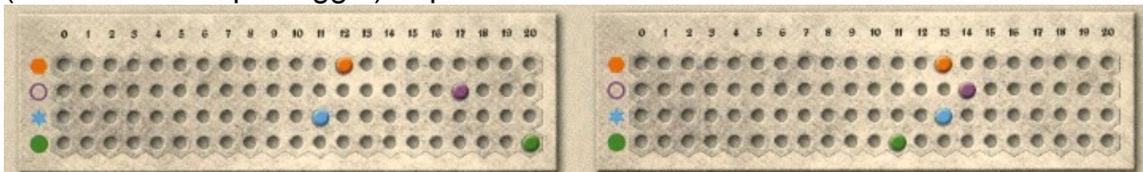
Nessuna nuova torre viene connessa e quindi non c'è punteggio bonus.

Poi il ROSSO segna 0 punti bonus per le torri alte.

Nei turni precedenti il ROSSO aveva segnato 2 punti bonus per torri alte connettendo le torri celeste e viola ; e 2 punti bonus per torri alte per aver connesso le torri arancio e verde.

FINE DEL GIOCO E VINCITORE

Il gioco termina dopo 20 round quando tutti i giocatori hanno giocato tutte le loro tessere. Determinate il colore con il minor punteggio per ogni giocatore. Quel colore è il punteggio del giocatore. Il giocatore con il più alto punteggio vince. In caso di parità usate il secondo colore con il minor punteggio per determinare il vincitore e così via. Nell'esempio sotto, il giocatore a destra vince. Entrambi i giocatori hanno 11 come punteggio (il colore con il minor punteggio). Per determinare il vincitore si sale e il giocatore di sinistra ha 12 arancio (secondo minor punteggio) mentre il giocatore di destra ha 13 nei colori arancio e celeste (secondo minor punteggio) e quindi vince.



CREDITI

Reiner Knizia esprime la sua gratitudine a tutti i play tester, in particolare a Ian Adamas, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, Karen Eastal, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson e Graeme Tate.

Copyright: Dr. Reiner Knizia. All rights reserved

Kevin O'Hare – Creatore del documento originale

Doug Chorey – Aggiunta grafica dalle regole tedesche e aggiunto testo per interpretare le immagini. Grazie a Chris Farrell per chiarificazioni sulle regole.

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto ai giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.



Associazione
GIOCOVUNQUE

www.giocovunque.it