

# Die Dolmengötter

**Traduzione:** Sargon

Per 2-5 giocatori  
Età: 10 in su  
Durata: 20-30 minuti

## Materiale

- 1 tabellone (panorama celtico diviso in 28 circoli)
- 80 pietre in 5 colori (pietre ottagonali di legno)
- 65 dolmen in 5 colori (quadrati in legno stampati)
- 20 druidi in 5 colori

## Scopo del Gioco

Lo scopo è quello di essere coinvolti nella costruzione dei circoli di pietre con più pietre possibili. Solo se si partecipa alla costruzione di un circolo con qualche propria pietra ci si può permettere di alzare il dolmen. I giocatori prendono punti ogni volta che si ha una fase punteggio e alla fine del gioco per ogni dolmen eretto. Il giocatore con più punti vittoria vince il gioco.

## Set-up

Il tabellone viene piazzato sul centro del tavolo. Questo raffigura 28 circoli (tetrangoli, esagonali e ottagonali). Nel corso del gioco, le pietre e o druidi verranno piazzati nei punti di intersezione dei vari lati dei circoli, dove sono inserite dei valori. Queste sono chiamate le pietre piazzate. In questo modo verranno a formarsi dei circoli di pietre formati da 4, 6 o 8 pietre. Una pietra può essere comune fino a tre circoli. I simboli al centro dei circoli indicano il moltiplicatore del punteggio per il dolmen più alto in quel circolo. Intorno al tabellone c'è il percorso dei punti vittoria dove vengono segnati man mano che il gioco procede.

Ogni giocatore prende 4 druidi, le pietre e i dolmen del proprio colore, in accordo con la seguente tabella:

	2 giocatori	3 giocatori	4 giocatori	5 giocatori
Pietre:	16	13	12	10
Dolmen:	13	10	9	7
con il valore:				
“4”	1	1	1	1
“3”	3	2	1	1
“2”	4	3	3	2
“1”	5	4	4	3

Ogni giocatore piazza le sue pietre e 3 druidi di fronte a se. Ogni giocatore piazza anche i suoi dolmen di fronte a se, ma in modo che solo lui possa vedere le figure sugli stessi. Le figure sui dolmen simboleggiano il loro valore, il simbolo è disegnato su un solo lato del dolmen (il valore va da 1 a 4). Il quarto druido è piazzato nel 4 (Start) nel percorso dei punteggi e verrà utilizzato come segnapunti.

Il giocatore più piccolo inizia a giocare. Ogni giocatore (il primo giocatore inizia, quindi gli altri giocatori giocano in senso orario) piazza uno dei suoi druidi in una qualunque libera posizione libera. Quando tutti i giocatori hanno piazzato i loro druidi, il gioco inizia.

## **Fine del Gioco**

Il gioco può finire in due modi:

1. Un giocatore piazza il suo ultimo dolmen. Ora ogni altro giocatore fa la sua ultima mossa.

Oppure

2. L'ultima pietra tra tutti i giocatori (l'ultima in assoluto) viene piazzata nel tabellone. Il gioco termina immediatamente, ma è possibile costruire dolmen.

Ora tutti i dolmen presenti sul tabellone vengono conteggiati, in accordo con le regole di punteggio. Il giocatore con più punti vittoria dopo tutti i conteggi è il vincitore. Se 2 o più giocatori sono in parità, allora il giocatore che ha costruito più dolmen vince. Se la parità persiste i giocatori si dividono la vittoria.

## **1. Il Gioco**

Dopo aver piazzato i druidi nel tabellone, il gioco continua in senso orario. Il giocatore attivo sceglie una delle seguenti opzioni:

- **Far Camminare i Druidi (1.1)**
- **Prendere Erbe (1.2)**
- **Far Volare i Druidi (1.3)**

### **1.1 Far Camminare i Druidi:**

Il giocatore muove uno dei suoi druidi in un qualunque spazio libero da pietre adiacente alla posizione del druido stesso. Se, invece, nello spazio in cui il druido si sposta c'è un altro druido (non importa di che colore), allora il druido che muove lo salta muovendo su uno spazio libero da pietre adiacente a quello saltato. In questo modo si può creare una sorta di catena di spostamenti. Ricordarsi che pietre e spazi liberi non possono essere saltati. In uno spazio può esserci solo o un druido o una pietra.

Ora il giocatore può piazzare una sua pietra nello spazio lasciato dal druido che ha mosso. Se il giocatore non vuole piazzare la pietra sul posto lasciato dal druido, il suo segnalino dei punti viene retrocesso di uno spazio nel percorso dei punti vittoria. Se il proprio segnalino dei punti è già nella posizione 1 del percorso dei punti vittoria, non è possibile non piazzare una pietra nel posto lasciato vacante (Eccezione: un giocatore che non ha più pietre da mettere, in questo caso non potendo mettere pietre, il suo segnalino dei punti vittoria non verrà retrocesso di uno spazio)..

Regole speciali per il posizionamento delle pietre negli spazi lungo il bordo del tabellone. Un druido in uno spazio sul bordo del tabellone può muovere sul bordo opposto del tabellone. Opposti spazi sul bordo del tabellone sono marcati con la stessa runa. Per i 4 spazi negli angoli del tabellone, un druido può muovere sia in verticale che in orizzontale che in diagonale sull'angolo opposto.

### **1.2 Prendere Erbe:**

Il giocatore gira uno dei propri druidi sulla pancia, invece che muoverlo. Il druido ora sta raccogliendo erbe e sviluppa i suoi poteri magici. Nella turno successivo quel druido potrà volare (vedere **Far Volare i Druidi**).

### **1.3 Far Volare i Druidi:**

Il giocatore che muove un proprio druido che nel turno precedente aveva raccolto erbe, può, ora, muovere quel druido dovunque sul tabellone, in un qualunque spazio libero (quindi non genera movimenti a catena). Quando il druido viene fatto atterrare su uno spazio libero, viene posizionato eretto. Il giocatore, a questo punto, può piazzare una delle sue pietre nello spazio lasciato dal druido o può non mettere alcuna pietra con le stesse regole e conseguenze descritte nel paragrafo **Far Camminare i Druidi**.

## 2. Dolmen

### 3. Piazzare Dolmen

Appena un colore ha la maggioranza (vedere capitolo **Maggioranze**) in un circolo (incompleto o completo), il giocatore che controlla quel colore può piazzare uno dei suoi dolmen nel centro del circolo. Il valore del dolmen deve essere coperto. Un giocatore può anche non piazzare alcun dolmen, senza conseguenze.

#### 2.2 Maggioranze

Perché ci sia una maggioranza, nel circolo devono esserci almeno due colori ed uno deve avere più pietre nel circolo rispetto all'altro.

Maggioranza ed Equalizzare devono essere intese come una comprazione con ogni altro singolo colore presente nel circolo, e non come una comparazione con tutte le pietre presenti nel circolo.

La maggioranza in un circolo può cambiare più volte nel corso del gioco.

#### 2.3 Equalizzare

Appena un colore che precedentemente non aveva la maggioranza, equalizza ossia ha una presenza di pietre nel circolo pari al colore che aveva la maggioranza, il giocatore che controlla quel colore può piazzare uno dei suoi dolmen **sotto** i dolmen già presenti nel circolo.

Per poter equalizzare è necessario che nel circolo ci sia una maggioranza: se ci sono 2 pietre di colore differente, aver posizionato la seconda pietra non è equalizzare, perché precedentemente non c'era una maggioranza (una maggioranza richiede almeno due colori).

#### 2.4 Cambio di Maggioranze

Appena un colore ottiene di nuovo la maggioranza in un circolo, il giocatore che controlla quel colore può mettere un suo dolmen **sopra** i dolmen già presenti nel circolo.

Aumentare la propria presenza in un circolo, definendo una maggioranza che già si aveva non dà diritto a posizionare nuovi dolmen.

I dolmen si piazzano solo quando si acquista la prima maggioranza, quando si equalizza, quando si ha una maggioranza.

*Esempio di piazzamento dei dolmen in un circolo ottagonale:*

- Rosso piazza una pietra su un spazio libero = nessuna maggioranza (almeno 2 colori)
- Giallo piazza una pietra sullo stesso circolo = nessuna maggioranza o equalizzazione (prima non vi era maggioranza)
- Blu piazza una pietra sullo stesso circolo = ancora nessuna maggioranza o equalizzazione
- Giallo piazza una seconda pietra nel circolo = giallo ha la maggioranza e piazza un dolmen coperto nel centro del circolo.
- Rosso piazza una seconda pietra nel circolo = rosso equalizza col giallo e mette un suo dolmen **sotto** quello giallo.
- Blu piazza una pietra sul circolo = blu equalizza la maggioranza gialla e piazza un suo dolmen coperto **sotto** quello rosso.
- (... consideriamo azioni varie da parte dei giocatori negli altri circoli...)

- Blu piazza una pietra nel circolo = blu prende una maggioranza e piazza un suo dolmen coperto **sopra** gli altri dolmen. Se lo avesse fatto il giallo non avrebbe piazzato un dolmen perché la maggioranza è ancora sua.
- Rosso piazza una sua pietra sull'ultimo spazio libero = Rosso effettua una equalizzazione col blu e piazza un suo dolmen coperto **sotto** gli altri dolmen.

La pila di dolmen ora sarà così così:




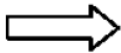


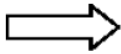


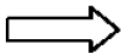

### 3. Punteggi

Appena un circolo viene completato, si effettua un conteggio. Un circolo è completo quando l'ultimo spazio libero da pietre viene occupato da una pietra e tutti gli altri spazi del circolo hanno una pietra. Piazzata l'ultima pietra ed eventualmente piazzato l'ultimo dolmen nel circolo, tutti i dolmen piazzati nel circolo vengono conteggiati. I punti vittoria si calcolano con la seguente formula:

$$\text{Valore del Dolmen} \times \text{Moltiplicatore del Punteggio} = \text{punti vittoria}$$

#### 3.1 Moltiplicatore del Punteggio

Il Moltiplicatore del Punteggio dipende dalla forma geometrica del circolo se tetrangolare, esagonale o ottagonale e dalla posizione del dolmen nella pila.

Tipo di Circolo		Massima dimensione della pila dei dolmen	Moltiplicatore del Punteggio
			x 3 x 2
			x 4 x 3 x 2 x 1
			x 5 x 4 x 3 x 2 x 1 x 0

Se una pila di dolmen non ha raggiunto la massima altezza dopo che il circolo è stato completato (questo succede quando qualcuno non vuole mettere il dolmen pur avendone diritto), allora il dolmen più alto prende il massimo dei punti e, quindi, a scendere come se la pila fosse completa.  
 Valore del Dolmen Valore del Moltiplicatore

Valore del Dolmen	Valore del Moltiplicatore
4	X 5
2	X 4
1	X 3
3	X 2
4	X 1

Giallo: 23 punti  
 Rosso: 6 punti  
 Blu: 12 punti

### 3.2 Punti Vittoria

Il segnalino del punteggio viene, quindi, spostato in avanti di tanti punti quanti ne sono stati fatti dal colore. I dolmen vengono rimossi dal tabellone e dal gioco, non saranno più utilizzabili nella partita. Le pietre rimangono sul tabellone.

### 3.3 Importanti considerazioni sui Dolmen

- La maggioranza in diversi circoli può essere cambiata anche piazzando una singola pietra, quindi è possibile costruire dolmen.
- Attenzione alle maggioranze: mettere un secondo colore su un circolo con già due pietre di un colore, vuol dire regalare una maggioranza al colore con due pietre.
- Può succedere che, piazzando una singola pietra, si finiscano più circoli. In questo caso tutti i dolmen dei circoli chiusi vengono conteggiati.
- Se un giocatore non vuole piazzare un dolmen, semplicemente non la fa senza conseguenze, ma se si dimentica di farlo, non è possibile tornare indietro.
- È sempre permesso di vedere il valore dei propri dolmen dopo che sono stati piazzati, non quelli degli altri!

**Nota: La presente traduzione non sostituisca in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come 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.**



**La Tana  
dei Goblin**

<http://www.goblins.net>