

PAGODA

A game of tactical construction for 2 players ages 8 and up by Arve D. Fühler

Il gioco

A not quite usual day in Ancient China: The Emperor himself has announced he will come to visit your province! It is now upon you to honor him by building the most extravagant pagodas. By playing cards you will be erecting the columns, floors and roofs of those pagodas. For each of these tasks you will earn points. Additionally, pagoda tiles will yield special abilities that you can use during the course of the game. The player with the most points after the completion of the third pagoda will be the winner.

Componenti



1 tabellone con 6 lotti per costruire e un percorso segnalpunti



55 carte, 11 per ognuno dei 5 colori



125 colonne in legno,
25 per ognuno dei 5 colori



1 segnalino Primo
Giocatore



2 Gettone per i 50/100
punti



2 Plance Architetto con
le azioni speciali



12 segnalini in legno,
6 per ognuno dei 2 colori



25 tessere pagoda,
5 per ognuno dei 5
colori



Preparazione gioco

- 1 Disporre il tabellone orizzontalmente tra i 2 giocatori
- 2 Ogni giocatore sceglie un colore e prende i **6 relativi segnalini**. Mettete 1 segnalino per ogni colore nello **spazio 0** del percorso **segnapunti**. Ogni volta che un giocatore guadagnerà punti, il segnalino si sposterà di conseguenza.
- 3 Prendere 1 plancia Architetto e metterla davanti ad ogni giocatore. Mettere i 5 segnalini rimanenti del tuo colore nella casella più a sinistra della tua Plancia Architetto, una per riga.
- 4 Ordina le **tessere pagoda** per colore e mettile vicine al tabellone di gioco come riserva comune. Assicurati che tutte le tessere mostrino **il lato con le 4 colonne**.
- 5 Metti anche le colonne di legno vicine al tabellone come riserva comune.
- 6 Ogni giocatore prende **1 carta per ognuno dei 5 colori** e le pone visibili di fronte a sé. Queste 5 carte formano la tua **mano pubblica**.
- 7 Mescola le rimanenti **carte** e mettile vicine all'area di gioco. Questo sarà il **mazzo di pesca**. Lascia uno spazio per il **mazzo degli scarti**.
- 8 Ogni giocatore **pesca 2 carte dal mazzo di pesca**. Questa sarà **la sua mano segreta**.
- 9 Metti da parte il segnalino **50/100- punti** per ora. Se durante il gioco dovessi raggiungere i **50 o 100 punti**, metti il relativo segnalino davanti a te.
- 10 Chi ha mangiato con i bastoncini di recente prende il **segnalino Primo Giocatore**.



Le mani scoperte e nascoste

Nel tuo turno normalmente puoi scegliere tra 7 carte, **5 dalla mano visibile** e **2 dalla tua mano segreta**. Quando in questo regolamento si parlerà di giocare una carta, sarai libero di scegliere una carta dalla mano pubblica o segreta. L'unica differenza è che le carte della tua mano pubblica sono conosciute dal tuo avversario, mentre quelle segrete no.

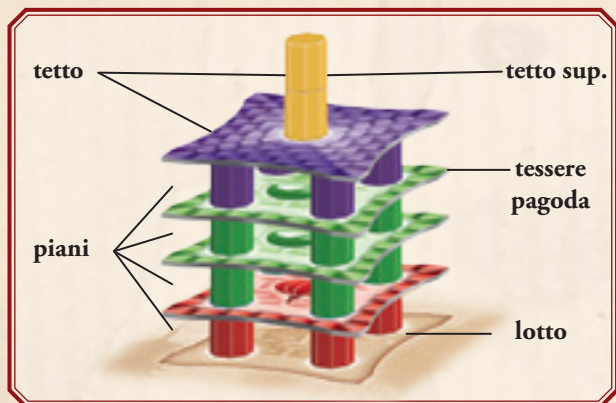
Alla fine del tuo turno dovrai ripristinare le carte della tua mano pubblica in primo luogo e poi quelle della tua mano segreta. (vedi pag. 6, *Rifornire carte*)



La struttura di una Pagoda

In ognuno dei **6 lotti edificabili** nel tabellone, puoi costruire **1 pagoda con diversi piani**. Ogni piano, sia piano terra o 1° piano, è composto da **4 colonne dello stesso colore**. Ogni piano è diviso da **una tessera pagoda**, con le **colonne** richieste per il prossimo piano.

Una pagoda completa è composta da **4 piani** e **1 tetto**. Il tetto è la 4a tessera pagoda rovesciata, rappresentante **2 colonne dello stesso colore** impilate una sopra l'altra a formare il vero e proprio **tetto**.

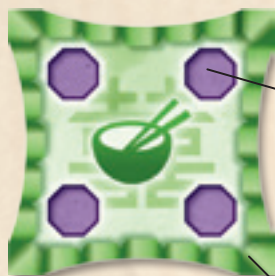


Regole dei colori

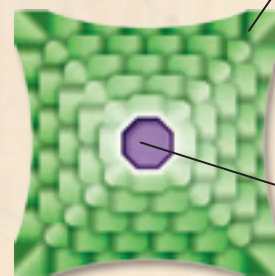
Il **primo piano** dei **6 lotti edificabili** sono **neutrali** e non richiede colonne di uno specifico colore. Quindi quando costruisci la prima colonna di una pagoda puoi liberamente scegliere con che colore farlo. Le **successive 3 colonne** di questo piano, invece, dovranno essere **dello stesso colore** della colonna costruita in precedenza.

Dopo che 4 colonne sono state costruite, **1 tessera pagoda** deve essere posizionata. Il **colore della tessera** dovrà essere come quello delle **colonne sottostanti**. Questa tessera sarà anche la base per il prossimo piano. Gli spazi colonna disegnati sulla tessera indicheranno il **colore delle colonne che sarà possibile costruire** su questo nuovo piano.

La 4a tessera pagoda **verrà girata prima di essere piazzata** a mostrare il tetto. Gli spazi colonna scoperti indicheranno anche in questo caso il colore delle colonne da costruire per il **tetto**.



Gli spazi colonna indicano il colore delle colonne da costruire su questo piano.



Il colore di base della tessera pagoda indica su che colonne può essere posizionata.

Gli spazi colonna del tetto indicano che le colonne devono essere costruite per completare il tetto.

Turno di Gioco

Chi possiede il segnalino **Primo Giocatore**, inizia il gioco. Dopodichè i turni si alternano. Quando è il tuo turno, puoi effettuare **le azioni seguenti ripetutamente e in qualsiasi ordine**.

- A** Costruire colonne
- B** Costruire 1 tessera Pagoda
- C** Costruire 1 tetto

Durante queste azioni dovrai rispettare le seguenti regole:

- Non puoi terminare il tuo turno senza aver **costruito almeno una colonna**.
- Puoi costruire **al massimo 3 colonne ogni turno (limite di costruzione)**.
- **1 pezzo di tetto** conta come **1 colonna** per la regola sopramenzionata (vedi pag. 6, *Costruzione del tetto*)
- Puoi **costruire quante tessere Pagoda vuoi**.
- Puoi costruire su qualsiasi lotto durante il tuo turno.

In aggiunta puoi usare qualsiasi **abilità speciale** acquisita durante il gioco, sempre che siano uniche. **Non puoi** usare la stessa **abilità speciale più di una volta** durante **lo stesso turno**.

Alla fine del tuo turno, rifornisci prima la tua mano pubblica e poi quella segreta.

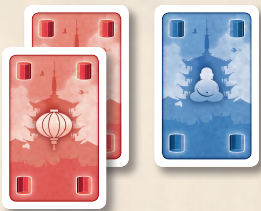
A Costruire colonne

Devi costruire **almeno una colonna** durante il tuo turno, e **al massimo 3**. **1 pezzo di tetto** conta come **una colonna** per questo limite.

Per costruire **1 colonna**, devi giocare **una carta** nell'appropriato lotto. Giocala piazzandola verticalmente vicino al lotto desiderato. Quindi, prendi una colonna **del colore della carta giocata dalla riserva comune**, e mettila nel relativo spazio colonna. Fai attenzione alle regole di colore (vedi pag. 3, *Regole di colore*).

Per la costruzione di ogni colonna guadagni dei punti vittoria. Il numero di punti coincide con il numero del piano dove è stata costruita

1 st piano	1 punto
2 nd piano	2 punti
3 rd piano	3 punti
4 th piano	4 punti



Esempio: Anna gioca 2 carte rosse per costruire 2 colonne rosse in un lotto vuoto. In aggiunta gioca una carta blue in un altro lotto per costruire una colonna blue al secondo piano di un' altra pagoda.

BotEntrambe le colonne al 1° piano fruttano un punto per colonna, la colonna al secondo piano invece frutta 2 punti, per un totale di 4 punti.

3 Costruire un piano Pagoda.....

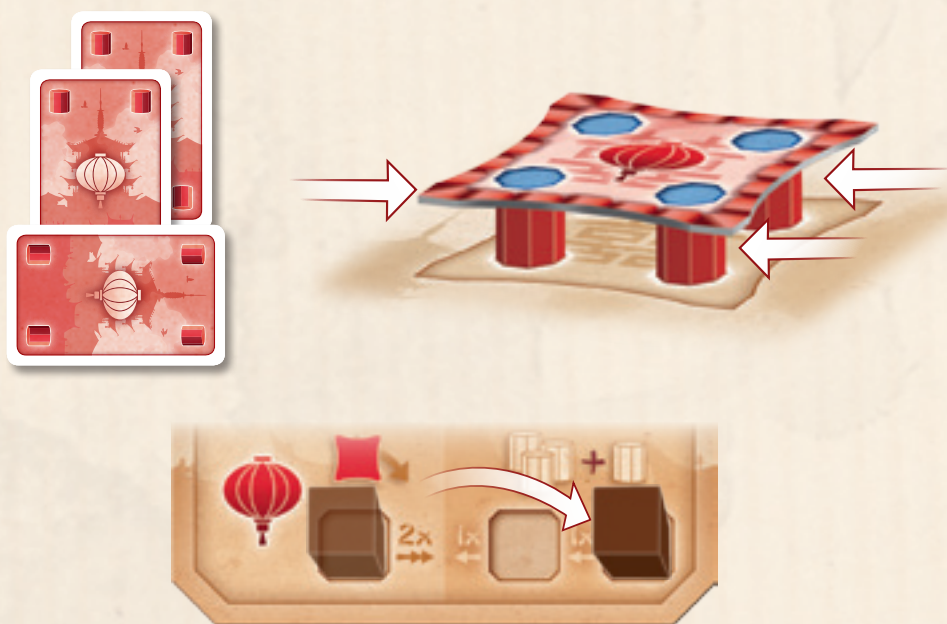
Puoi costruire quanti piani Pagoda vuoi durante il tuo turno. E' possibile tuttavia la costruzione di **una sola tessera pagoda sopra un piano completo di 4 colonne.**

Per costruire una tessera pagoda devi giocare una carta di lato (orizzontale) sul lotto scelto. Il colore della carta deve essere uguale al colore della tessera pagoda che andrai a posizionare ovvero uguale al colore delle 4 colonne esistenti. Scegli 1 tessera disponibile del colore scelto dalla riserva comune e posizionale sopra le 4 colonne con il lato che raffigura gli spazi-colonna verso l'alto. **Ricorda: Il colore degli spazi-colonna di questa tessera, detteranno il colore delle colonne da costruire sopra questo nuovo piano.**

Per ogni piano pagoda costruito guadagni 1 punto, qualsiasi sia il livello.

In aggiunta al punto, la tessera ti garantisce una **abilità speciale dello stesso colore della tessera.** Nella tua plancia Architetto, muovi il segnalino della riga del colore appropriato nella **posizione più a destra.** Da ora (**immediatamente**) puoi usare l'abilità speciale 2 volte. (vedi pag. 7, *Abilità speciali*).

Attenzione: la 4a tessera pagoda **NON** può mai essere costruita con questa azione, ma solo con l'azione **Costruire un tetto.**



Esempio: Carlo gioca 2 carte rosse e costruisce le ultime 2 colonne del 1° piano. Gioca un'altra carta rossa per costruire un piano della pagoda.

Guadagna così un totale di 3 punti: 2 punti per ogni colonna + 1 punto per il piano pagoda. In aggiunta guadagna l'abilità speciale rossa **LANTERNA**

Siccome Carlo ha costruito solo 2 colonne, può giocare un'altra carta, una blue ad esempio, per costruire la prima colonna blue del 2° piano e guadagnare altri 2 punti, o continuare a costruire la sua 3a colonna in un'altra pagoda.

Costruire tetti

Per costruire 1 tetto, devi poter costruire il 4° piano della pagoda e **il tetto con 2 colonne dello stesso colore**, impilate una sopra l'altra. Non puoi costruire il tetto se non puoi chiudere il tetto **con la 4a tessera pagoda**.

Per prima cosa, costruisci il 4° piano come descritto in *Costruire un piano Pagoda*, ma fai attenzione a girarla sul lato del tetto. Guadagni **1 punto** e l'**abilità speciale** della tessera pagoda, come di consueto

Dopo aver costruito il 4° piano, comincia a costruire il tetto giocando 2 carte del colore specificato dalla tessera tetto pagoda, **una vicina all'altra presso il lotto di costruzione**.

Prendi 2 colonne dello stesso colore delle carte giocate dalla riserva comune e metti queste 2 colonne, impilate una sopra l'altra a formare il tetto. Non dimenticare di rispettare le **Regole di Colore!**

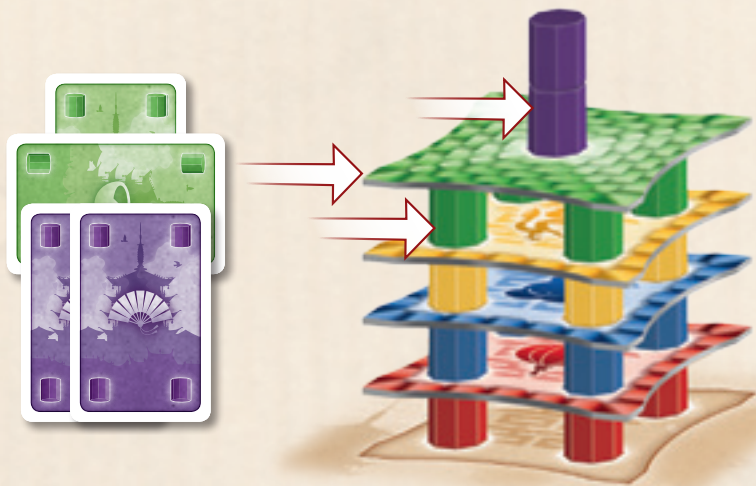
Prendi nota: La costruzione di un tetto **conta come una sola colonna** tenendo conto del limite di turno di max 3 colonne. Quindi, se hai già costruito 3 colonne in un round, non puoi costruire il tetto in quanto conta come costruire una colonna.

La costruzione di un tetto, ti garantisce subito **5 punti**, quindi guadagni 6 punti: 1 punto per il 4° piano della pagoda e 5 punti per il tetto.

Esempio: Anna gioca una carta verde per costruire l'ultima colonna del 4° piano e guadagnando 4 punti. Dopodichè gioca un'altra carta verde per iniziare la costruzione del tetto, posizionando la tessera pagoda, guadagnando 1 punto per aver completato la pagoda e 1 abilità speciale. Ora deve giocare 2 carte viola per terminare di costruire il tetto.

Questo gli attribuisce altri 5 punti, per un totale di 10 punti in un turno.

Anna ha costruito in definitiva solo 2 colonne (1 verde e il tetto con le 2 viola che contano come 1) quindi se vuole può costruire un'altra colonna.



Pescare nuove carte

Alla fine del turno, scarta tutte le carte che hai giocato. Dopodichè, **pesca nuove carte**. Per **prima cosa** rifornisci la tua mano pubblica fino a **5 carte** e poi quella segreta fino a **2 carte**. **Il tuo turno è terminato** e il turno del tuo avversario.

Se il mazzo di pesca è vuoto, mescola il mazzo degli scarti e crea il nuovo mazzo di pesca.

Turno alternativo

Al posto del turno normale puoi decidere di effettuare un turno alternativo. Per farlo, scarta **4 carte** (dalla mano o dalla mano pubblica) e costruisci esattamente 1 colonna nel lotto e del colore che desideri, e guadagna i relativi punti. Devi comunque seguire le regole normali durante la costruzione. Dopodichè il tuo turno termina immediatamente con la fase **Pescare nuove carte**.

Non puoi effettuare il Turno Alternativo se hai già cominciato un turno normale. Durante il Turno Alternativo puoi usare solo le abilità speciali del **Ventaglio (viola)** e del **Dragone (giallo)**. Tutte le altre sono **vietate**.

Abilità Speciali

Ogni volta che costruisci un piano Pagoda guadagni la sua abilità speciale. Il colore della tessera stabilisce quale abilità otterrai. Nella tua plancia Architetto, muovi il segnalino della riga appropriata nella posizione di **estrema destra**.

Da ora (**immediatamente**) puoi usare l'abilità speciale per 2 volte, indipendentemente dalla precedente posizione del marcatore. È possibile utilizzare le abilità speciali acquisite

durante il tuo turno. **Non puoi comunque utilizzare la stessa abilità più di una volta per turno.**

Dopo ogni utilizzo sposta il segnalino verso sinistra di una posizione. Se il segnalino è già nella posizione di estrema sinistra, l'abilità non può essere utilizzata.



Ventaglio (viola)

Questa abilità può essere usata **solo alla fine del turno** durante la fase di Pesca delle Carte. Puoi **immediatamente** riempire la tua **mano segreta fino a 4 carte**.

Nota: Nei turni successivi devi ripristinare la tua mano a **2**. Questo non significa che devi scartare le carte fino ad arrivare a **2 carte in mano**. Solo quando ne avrai meno di **2** allora dovrai ripristinare la mano a **2**.

Non puoi **MAI avere più di 4 carte in mano**. Pertanto se utilizzi questa abilità quando hai già 4 carte in mano, l'abilità non produce nessun effetto. Se invece ne hai meno (ad esempio 3), allora ripristini la tua mano a 4 carte.

Questa abilità può essere utilizzata anche al termine di un Turno Alternativo.

Dragone (giallo)



Puoi usare questa abilità solo **all'inizio del tuo turno**, prima di effettuare qualsiasi azione. Puoi **scartare subito qualsiasi numero di carte dalla tua mano visibile o mano segreta e rimpiazzarle con lo stesso numero di carte**.

Grazie all'abilità viola potresti avere più carte in mano, puoi sostituire anche quelle.

Puoi effettuare un Turno Alternativo dopo aver utilizzato questa abilità.



Ciotola di Riso (verde)

Puoi usare questa abilità solo durante l'azione **Costruire una Colonna** o **Costruzione di un tetto**. Quindi puoi immediatamente usare **2 carte di 1 colore**, per costruire **1 colonna di un colore a tua scelta**. (Rispettando ovviamente le Regole del Colore) Esempio: Giochi 2 carte rosse per costruire una colonna gialla.

Se usi questa abilità durante la **Costruzione di un tetto** per completare il tetto, **puoi sostituire solo 1 colonna**. Per la 2a colonna devi avere una carta del colore appropriato. Esempio: Normalmente dovresti avere 2 carte gialle per costruire il tetto giallo. Se usi questa abilità, avrai bisogno di **una sola carta gialla** e per esempio di **2 carte blue** o **2 carte rosse**.



Buddha (blue)

Puoi usare questa abilità solo durante l'azione **Costruire una Colonna** o **Costruzione di un tetto**.

Puoi usare subito **2 carte di 1 colore**, per costruire **1 tessera pagoda di un colore a tua scelta** (rispettando le regole di costruzione e di colore) Esempio: Giochi 2 carte verdi per costruire un a tessera viola..



Lanterna (red)

Puoi usare questa abilità in qualsiasi momento del turno. Il limite di costruzione (3 colonne) viene portato a 4 colonne.

Fine del Gioco

La fine del gioco termina con il completamento di 3 Pagode., i.e. **3 tetti** sono stati **costruiti**. Il giocatore corrente finirà il suo turno normalmente. Se era il Primo Giocatore, all'avversario spetta ancora un turno completo, in modo che entrambi abbiano effettuato lo stesso numero di turni. E' possibile terminare ulteriori Pagode in questo turno.

Il giocatore con più punti vince! Nel caso di pareggio i giocatori condividono la vittoria.

Note....

Giocare le carte.....

Se quando giochi le carte, segui i consigli di posizionare le carte come specificato nelle regole, avrai una visione delle colonne costruite più semplice da controllare. Le carte giocate **in verticale rappresentano le colonne, quelle orizzontali le tessere pagoda.**

Gioco

Per un flusso di gioco più facile da controllare, si consiglia di giocare prima tutte le carte, procedere con le costruzioni e quindi con l'assegnazione dei punti. Importante: prima conteggia i punti e poi scarta le carte!

Colonne illimitate

La riserva comune è teoricamente infinita. Nel raro caso che le colonne di un dato colore non siano sufficienti, rimpiazzarle con un altro colore.

Tessere Pagoda limitate.....

A differenza delle colonne, le tessere sono limitate. Se dovessero esaurirsi le tessere di un colore, e dovessero servire proprio di quel colore, la pagoda non può essere più costruita ma conta come terminata per quanto riguarda la condizione di Fine Gioco!

Gioco rapido.....

Per velocizzare il gioco, tutte le pagode possono essere terminate **con 1 piano in meno. Il 3° piano quindi sarà l'ultimo**. Il 3° piano quindi sarà il tetto. Il tetto costruito porterà in questa versione solo **4 punti**. La fine del Gioco giungerà con il completamento della terza pagoda.

Semplifichiamo.....

Per un gioco più semplice adatto ai bambini, puoi giocare senza le abilità speciali della plancia Architetto.

Riassunto Punteggi

Colonne al 1° piano	1 punto
Colonne al 2° piano	2 punti
Colonne al 3° piano	3 punti
Colonne al 4° piano	4 punti
Tessera Pagoda	1 punti + abilità speciale
Tetto	5 punti

Credits

Designer: Arve D. Fühler · **Illustrations:** Arve D. Fühler · **Graphicdesign:** Arve D. Fühler, Hans-Georg Schneider · **Realisation:** Thygra Spiele

English Translation: Benjamin Schönheiter

Italian Translation: Mauro Dal Bianco

Pegasus Spiele wants to thank all game testers at the Hippodice Club, where Pagoda won the game design contest for best 2 player game in 2013 under the work-in-progress title „Die Pagoden von Dra Chen“

© 2014 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Deutschland · Alle Rights Reserved. Reprinting and publishing of game rules, game components, or illustrations without owner's permission is prohibited.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele